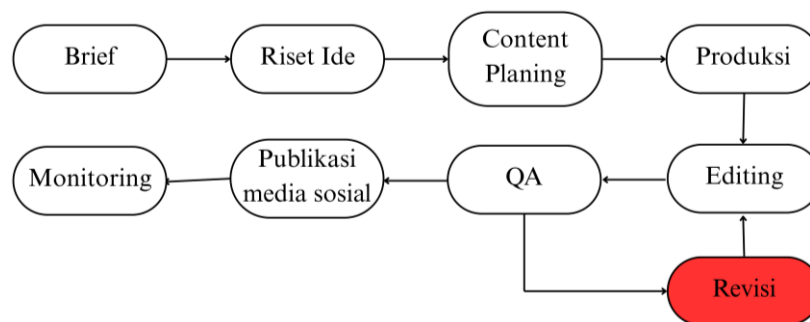


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Alur kerja produksi konten di Kapitech Agency mengikuti proses linier yang bersifat iteratif. Proses dimulai dari penerimaan dan klarifikasi *brief* klien, kemudian dilanjutkan ke tahap riset dan ideasi, penyusunan *content plan* dan *storyboard*, produksi (meliputi pengambilan gambar, pembuatan grafis, atau rekaman audio), proses editing dan *post-production*, pemeriksaan kualitas (QA) serta persetujuan klien, hingga tahap publikasi dan pemantauan performa. Setelah setiap siklus produksi selesai, dilakukan tahap retrospektif untuk mengevaluasi hasil dan menemukan peluang perbaikan di siklus berikutnya. Alur kerja ini dapat divisualisasikan melalui bagan sederhana: *Brief* → Riset/Ide → *Content Plan* → Produksi → Editing → QA → Publikasi → Monitoring dengan panah balik dari QA ke produksi untuk revisi, serta cabang menuju notulen/arsip untuk setiap keputusan penting.

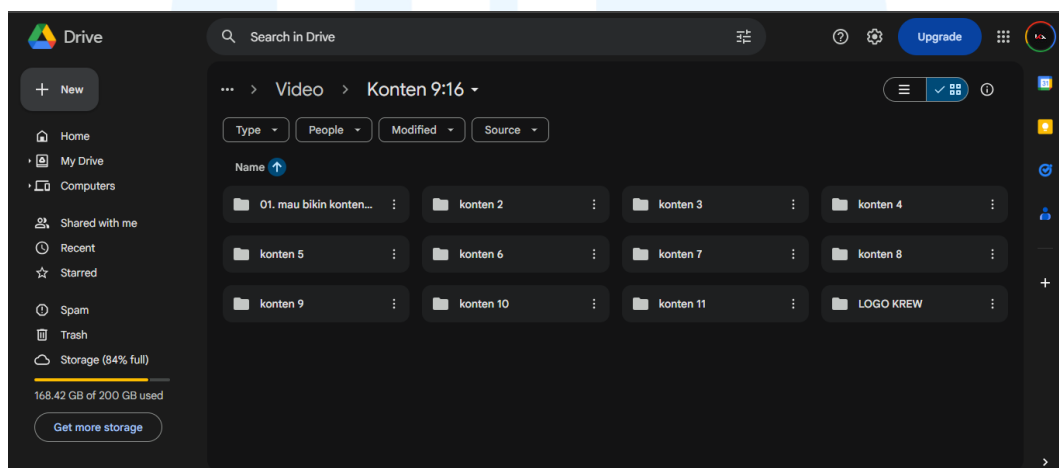


Gambar 3.1. Bagan alur kerja di Kapitech Agency.

(Dokumen Pribadi)

Koordinasi antaranggota tim diatur dengan pembagian peran yang jelas. *Project Manager* menjadi penghubung utama dengan klien sekaligus penanggung jawab

terhadap jadwal dan progres. *Content Lead* berfokus pada arah ide dan narasi, sedangkan tim kreatif (*content creator*, fotografer, videografer) menangani aspek produksi. Desainer dan editor memastikan hasil visual dan audio sesuai standar, sementara tim dokumentasi dan IT bertugas mengelola penyimpanan dan *backup* file. Komunikasi operasional sehari-hari dilakukan melalui kanal real-time seperti WhatsApp atau Slack untuk pembaruan singkat, serta Trello/Asana untuk penugasan terstruktur dengan *checklist*, tenggat waktu, dan pemilik tugas yang jelas.



*Gambar 3.2. Penempatan file yang sudah dikerjakan penulis.
(Dokumen Pribadi).*

Rapat rutin diatur secara berjenjang: *Daily stand-up* 10–15 menit saat fase produksi intensif untuk sinkronisasi tugas harian, *weekly sync meeting* selama 60 menit setiap minggu untuk pembaruan progres dan evaluasi hambatan; *creative review meeting* sebelum QA untuk menyepakati versi final yang akan diedit, *client checkpoint meeting* minimal dua kali di awal proyek untuk klarifikasi *brief* dan di pertengahan untuk evaluasi hasil sementara, serta *monthly retrospective* untuk membahas efisiensi proses, pembaruan template, dan kebutuhan pelatihan. Jika terjadi kendala besar atau perubahan permintaan

dari klien yang berdampak signifikan, *Project Manager* berwenang mengadakan *meeting ad-hoc* dan menyesuaikan jadwal serta sumber daya.

Program magang ini berlangsung selama 12 minggu dan dirancang agar peserta mendapatkan keseimbangan antara teori, praktik, dan refleksi. Pada minggu pertama, kegiatan diawali dengan kick-off meeting yang mencakup asesmen awal, pembagian peran, serta penyusunan timeline proyek. Tahap ini bertujuan untuk memastikan setiap peserta memahami tugas dan target yang akan dicapai selama periode magang.

Memasuki minggu kedua, peserta melakukan riset audiens, analisis pesaing, dan mulai menyusun *content plan* serta *storyboard* awal sebagai dasar produksi konten. Kegiatan ini membantu peserta memahami kebutuhan target audiens dan arah strategis produksi.

Pada minggu ketiga, fokus kegiatan beralih ke tahap produksi konten awal yang meliputi pengambilan gambar, pembuatan elemen grafis, dan pengunggahan *raw assets* ke *drive* untuk pengelolaan data proyek. Kemudian, pada minggu keempat, dilakukan proses editing versi pertama serta quality review internal untuk menilai hasil sementara dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, minggu kelima diisi dengan implementasi pilot atau publikasi terbatas, serta pengumpulan data awal dari hasil publikasi tersebut. Data ini menjadi bahan evaluasi pada minggu keenam, di mana peserta melakukan analisis terhadap hasil pilot dan menyusun revisi pada rencana konten agar lebih efektif dan sesuai target. Setelah revisi disetujui, kegiatan di minggu ketujuh berfokus pada produksi skala penuh untuk batch konten berikutnya sesuai dengan rencana yang telah diperbarui. Terakhir, minggu kedelapan mencakup tahap editing lanjutan, seperti color grading, sound mixing, dan pembuatan variasi konten untuk berbagai platform distribusi. Setiap minggu memiliki *deliverable* yang terukur, dan diakhiri dengan *checkpoint meeting* singkat untuk memastikan ketepatan waktu.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama pengerjaan praktik magang, penulis dalam menjalankan perancangan sebuah ide konsep, penulis berkomunikasi bersama *owner* atau *CEO*, sebelum melakukan penyusunan ide konsep, penulis memastikan terlebih dahulu ide konsep yang diberikan agar dapat langsung di eksekusi. Selama proses pembuatan video konten berlangsung, penulis berperan sebagai talent aktor yang turut serta dalam pembuatan video. Penulis menggunakan kamera *Handphone* dengan *Organization for Standardization (ISO) Auto, image quality Full High Definition (FHD)*. Dalam sehari, penulis melaksanakan pembuatan video 3 - 5 konten, setelah proses pembuatan video tersebut selesai, penulis melaksanakan *editing* dan menjadwalkan konten video tersebut ke sosial media Kapitech Agency

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut dibawah ini merupakan tabel pengerjaan selama praktik kerja magang.

Tabel 3.2.1 Praktik Kerja Magang

NO	Tanggal	Nama Tugas	Deskripsi Tugas
1.	20 Juli – 2 Agustus 2025	Merancang konsep strategi pembuatan untuk konten media sosial	- Membuat ide cerita untuk di eksekusi pada <i>shooting</i> konten - Mendiskusikan update tren kreatif mengenai desain terbaru. - Membuat desain mengenai Kamora yang dipublikasikan melalui platform instagram.

2.	4 Agustus – 15 Agustus 2025	Pembuatan konten media sosial	- Membuat <i>video launching coming soon</i> cuci sepatu - Memposting motion graphic di social media - Membuat konsep video dan kegiatan internal kapitech agency
3.	18 Agustus – 15 Oktober 2025	Editing konten	- Membuat <i>motion</i> untuk <i>postingan</i> instagram - Mendesain konten feed untuk publikasi melalui sosial media instagram. - Membuat desain konten mengenai <i>5 checklist before your team is ready to run social media alone</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam beberapa proyek produksi konten digital di bawah bimbingan tim kreatif. Salah satu proyek utama yang dikerjakan adalah pembuatan konten media sosial dengan judul “Mau Bikin Konten Lebih Cepat?”. Pada tahap awal, penulis mengikuti sesi *briefing* bersama *owner* dan tim *creative* untuk memahami kebutuhan dan tujuan kampanye. Dalam sesi tersebut, penulis turut melakukan *brainstorming* ide dan menyusun konsep strategi yang berfokus pada efisiensi pembuatan konten bagi pelaku bisnis kecil. Tahap berikutnya adalah penyusunan *content plan* dan *storyboard* yang menyesuaikan gaya visual serta tone komunikasi *brand*. Setelah konsep disetujui, penulis melaksanakan proses produksi dengan melakukan pengambilan video

menggunakan *angle eye level*. Pengambilan dilakukan dalam rasio 16:9 (*horizontal*) untuk keperluan *master file*, dan kemudian diadaptasi menjadi 9:16 (*vertical*) untuk format media sosial. Selama proses pengambilan gambar, penulis menggunakan pergerakan kamera still dengan pencahayaan alami (*natural lighting*) agar hasil terlihat lebih natural dan efisien dalam produksi.

Pada tahap pascaproduksi, penulis bertanggung jawab untuk melakukan proses editing menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro dan Capcut. Dalam tahap ini, dilakukan penyusunan *timeline video*, *color correction*, serta penambahan efek *zoom in*, *zoom out*, dan *camera tracking* sesuai kebutuhan visual. Hasil akhir kemudian melalui proses *quality control* oleh pembimbing lapangan sebelum diunggah ke akun media sosial perusahaan. Selain proyek tersebut, penulis juga terlibat dalam pembuatan *pilot content* untuk kampanye *branding* internal perusahaan yang berfokus pada peningkatan engagement di platform digital. Dalam proyek ini, penulis ikut menyusun ide naskah, melakukan pengambilan gambar *behind the scene*, serta menyiapkan assets grafis pendukung. Melalui kegiatan ini, penulis mendapatkan pengalaman menyeluruh mulai dari tahap perencanaan strategi, produksi konten, hingga evaluasi hasil tayang.



Gambar 3.2.2 Penulis sedang membuat konten
Sumber: Dokumen Pribadi

Proyek kedua yang dipilih penulis adalah IBS 2025, proses dimulai dengan tahap inisiasi dan perencanaan proyek, di mana dilakukan penerimaan *brief* dari pihak terkait, pembentukan tim kerja, serta penentuan tujuan pembelajaran dan indikator kinerja utama atau *Key Performance Indicator* (KPI). Pada tahap ini juga disusun jadwal kerja yang terstruktur serta daftar risiko yang mungkin muncul selama proses produksi agar setiap anggota tim dapat mengantisipasi kendala sejak awal. Selanjutnya dilakukan kegiatan riset dan desain konsep yang berfokus pada analisis audiens agar konten yang dihasilkan tepat sasaran. Tim menyusun *learning map* dan *storyboard* sebagai acuan visual dan alur pembelajaran, serta menulis *outline* awal untuk memberikan gambaran umum mengenai arah dan struktur konten yang akan dikembangkan. Proses kemudian berlanjut ke tahap produksi konten yang mencakup pembuatan naskah, perekaman video dan audio, serta pembuatan aset visual pendukung. Semua *raw files* hasil produksi diunggah ke folder konten untuk keperluan penyimpanan dan proses lanjutan. Setelah itu dilakukan tahap editing dan integrasi hasil produksi, termasuk penyusunan *assembly edit*, penambahan elemen grafis, *subtitle*, dan *branding* agar konten terlihat menarik dan profesional. Proses ini diakhiri dengan *Quality Assurance* (QA) internal untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Tahapan berikutnya adalah uji coba pilot terhadap konten yang telah selesai diproduksi. Hasil uji coba ini dievaluasi untuk mendapatkan *feedback* yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan konten. Setelah revisi selesai, dilakukan finalisasi dan validasi (*sign-off*) untuk memastikan konten benar-benar siap dipublikasikan. Konten yang telah divalidasi kemudian dipublikasikan dan didampingi selama proses implementasi agar dapat digunakan secara optimal oleh audiens. Tahap terakhir merupakan proses dokumentasi akhir yang meliputi pengarsipan file final serta penyusunan laporan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap keseluruhan proses produksi, di mana hasil evaluasi dan pembelajaran dijadikan dasar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proyek di masa mendatang.



*Gambar 3.2.2 Penulis sedang melaksanakan project.
Sumber: (Dokumen Pribadi).*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis mendapatkan beberapa kendala ketika melaksanakan proses *shooting* dan *editing*. Dalam proses *shooting* tepatnya dalam pembuatan konten video. Kendala yang dihadapi ialah berupa rendahnya rasa percaya diri ketika terlibat langsung dengan kamera. Dalam proses *editing*. Kendala yang dihadapi ialah berupa keterbatasan performa *hardware* yang membuat kinerja *editing* menjadi lama dan sangat berdampak signifikan terhadap kejelasan dan efektivitas penyampaian informasi, hal tersebut membuat penulis harus menyesuaikan dan belajar adaptasi secara bertahap.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi kendala yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya rasa percaya diri saat proses pembuatan konten video dan pelaksanaan *editing*, penulis melakukan latihan berbicara di hadapan kamera. Kegiatan ini bertujuan mengurangi rasa canggung dan meningkatkan kenyamanan saat berbicara, sehingga informasi menjadi lebih efektif dan tersampaikan. Lalu, penulis melakukan penyusunan naskah atau poin-poin penting yang akan disampaikan. Dengan persiapan yang terstruktur, proses penyampaian menjadi lebih lancar dan terstruktur, serta dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan saat pengambilan video konten. Terus penulis memulai proses perekaman dengan suasana yang lebih nyaman, seperti menggunakan *voice-over* atau menampilkan wajah secara terbatas. Dalam *editing*, penulis melakukan *upgrade* terhadap *hardware* yang digunakan yaitu berkonsultasi kepada supervisi untuk meminjamkan laptop kepada penulis. Hal ini efektif untuk membangun kepercayaan diri secara bertahap sebelum tampil sepenuhnya di depan kamera, dan mendapatkan dukungan dari tim berupa *hardware* dengan performa yang baik menjadi faktor penting dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kualitas hasil akhir.