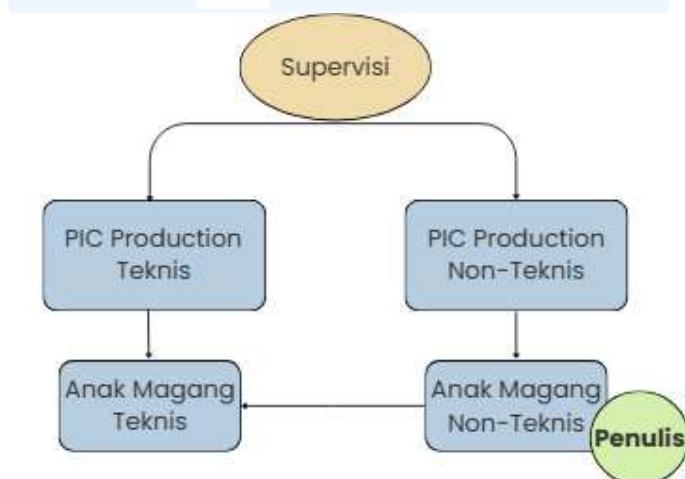


## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Kedudukan penulis adalah sebagai mahasiswa magang dengan posisi *Video Editor* di perusahaan PT Summarecon Agung, Tbk. Penulis dibimbing oleh Supervisor dari unit *People Development* untuk melakukan pekerjaan berupa *video editing*. Video yang di edit oleh penulis merupakan hasil dari syuting yang diproduksi oleh tim non-teknis.



*Gambar 3.1. Bagan alur kerja.*

*Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).*

Berdasarkan gambar 3.1, penulis berada di posisi anak magang non-teknis. Dalam melakukan pekerjaan editing video, penulis menerima arahan dan akan melakukan asistensi maupun pengumpulan hasil final video pembelajaran untuk karyawan kepada PIC *Production* non-teknis. Jika video sudah baik, dari PIC video final akan di berikan kepada Supervisi dan akan dipastikan video final tidak memiliki kesalahan lagi.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Dalam melakukan penggerjaan tugas yang diberikan oleh perusahaan, penulis mengerjakan proyek *video editing* secara bertahap sesuai arahan supervisi. Namun, meski sudah mengerjakan dengan mengikuti timeline yang ada, terkadang dapat berhadapan dengan kendala-kendala yang tidak diinginkan. Kendala yang ada dapat disebabkan oleh beberapa faktor karena dalam melakukan pekerjaan magang, kendala dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan penulis.

#### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Penulis bekerja di perusahaan PT Summarecon Agung Tbk sebagai seorang *video editor*. Pekerjaan yang dilakukan adalah penyatuan hasil rekaman pemaparan materi pembelajaran bersama narasumber, serta melakukan penyesuaian visual video, logo Summarecon, bumper in dan bumper out video, motion graphics, serta suara musik untuk menemani penonton materi tersebut. Dengan banyaknya hal yang harus diperhatikan selama melakukan proses pengeditan video, terkadang ada saja yang terlewat. Sehingga membutuhkan revisi beberapa kali untuk melakukan perbaikan secara menyeluruh.

*Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang*

No.	Periode	Kegiatan
1	Minggu 1 (24-28 Maret 2025)	Pembuatan alur kerja JAT
2	Minggu 2 (7-11 April 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Senior Staff Module 4</i>
3	Minggu 3 (14-17 April 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Senior Staff Module 4</i>
4	Minggu 4 (21-25 April 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
5	Minggu 5 (28 April-2 Mei)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Supervisor</i>

	2025)	Module 1
6	Minggu 6 (5-9 Mei 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
7	Minggu 7 (13-16 Mei 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
8	Minggu 8 (19-23 Mei 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
9	Minggu 9 (26 Mei-30 Mei 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
10	Minggu 10 (3-6 Juni 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Supervisor Module 1</i>
11	Minggu 11 (9-13 Juni 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Asst man Module 3</i>
12	Minggu 12 (16-20 Juni 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Asst man Module 3</i>
13	Minggu 13 (23-25 Juni 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Asst man Module 3</i>
14	Minggu 14 (30 Juni-4 Juli 2015)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Asst man Module 3</i>
15	Minggu 15 (7-11 Juli 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Manager Module 3</i>
16	Minggu 16 (14-18 Juli 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Manager Module 3</i>
17	Minggu 17 (21-25 Juli 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Manager Module 4</i>
18	Minggu 18 (28 Juli-1 Agustus 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Manager Module 4</i>
19	Minggu 19 (4-8 Agustus 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Management Skill Level 1</i>
20	Minggu 20 (11-15 Agustus 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Management Skill Level 1</i>

21	Minggu 21 (18-22 Agustus 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Management Skill Level 2</i>
22	Minggu 22 (24-28 Agustus 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Management Skill Level 2</i>
23	Minggu 23 (2-5 September 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Vice President Module 4</i>
24	Minggu 24 (9-12 September 2025)	<i>Rough cut</i> materi video <i>Level Management Skill Level 3</i>
25	Minggu 25 (15-19 September 2025)	<i>Assembly</i> materi video <i>Level Management Skill Level 3</i>
26	Minggu 26 (22-26 September 2025)	<i>Rough cut Talkshow Health talk</i>
27	Minggu 27 (29-30 September 2025)	<i>Rough cut Talkshow Health talk</i>

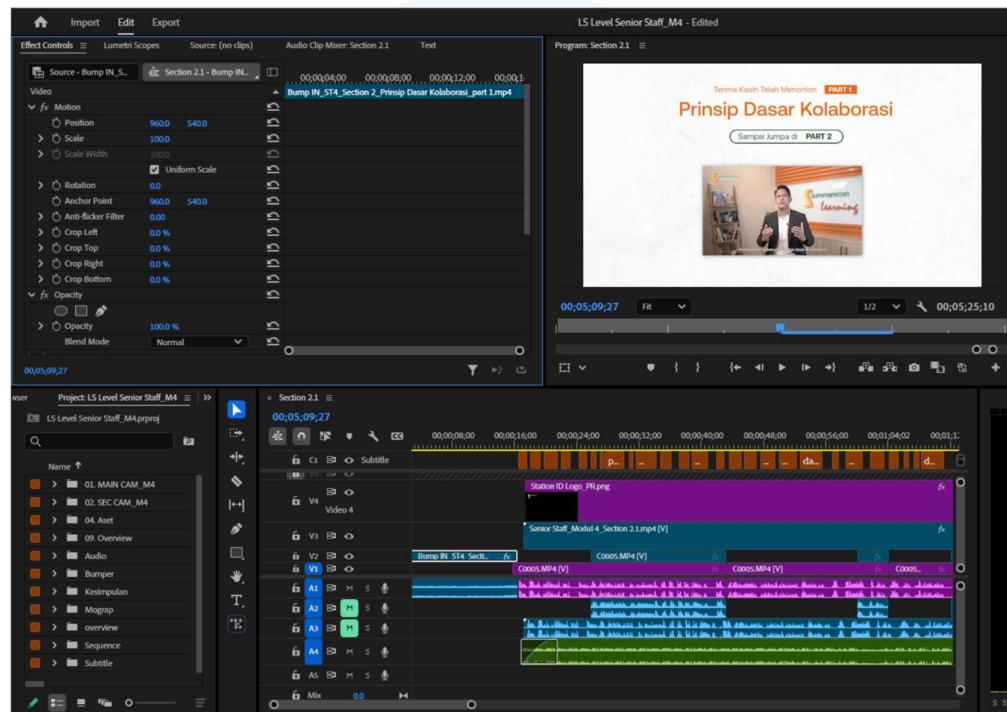
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara garis besar, pekerjaan yang dilakukan penulis selama berada di perusahaan adalah dengan mengikuti arahan Supervisi. Setiap beberapa minggu, akan diberikan 1 proyek video untuk dikerjakan. Pada awalnya, dalam mengerjakan pengeditan akan cukup lama, karena penulis sedang beradaptasi dengan cara kerja yang diajarkan perusahaan. Seiring berjalannya waktu, durasi penggerjaan proyek menjadi lebih cepat untuk di asistensikan. Lebih cepat diselesaikan lebih baik, karena akan mempercepat proses pengecekan pada video dan jika ada kesalahan atau ada elemen yang kurang dapat segera direvisi.

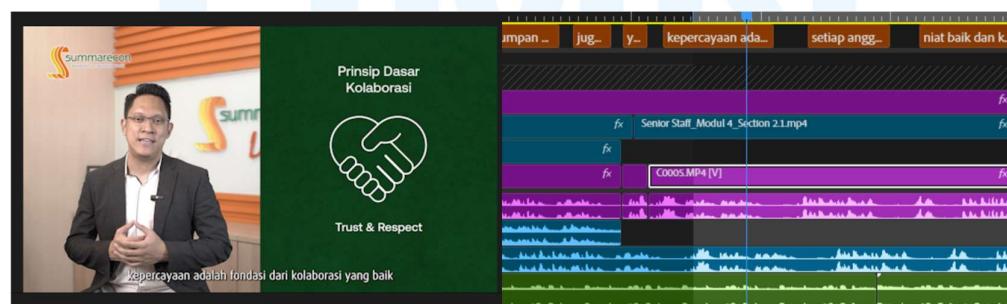
Tentu baik jika menyelesaikan proyek video dengan cepat, namun jika penulis bergantung sepenuhnya kepada supervisi untuk melakukan pengecekan video di setiap proyek, waktu penggerjaan tidak akan efektif. Maka, penulis mulai belajar dari kesalahan atau kekurangan pada proyek sebelumnya dan dicek secara mandiri oleh

penulis untuk mempercepat proses revisi. Sehingga yang diterima oleh supervisi merupakan hasil terbaik dengan revisi sesedikit mungkin.



Gambar 3.2 Proses Editing Video

Sumber:Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.3 Proses Editing Video

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Video *e-learning* yang di edit oleh penulis berupa video pembelajaran untuk para karyawan di perusahaan PT Summarecon Agung Tbk. Didalam video terdapat seorang narasumber yang menyampaikan materi. Penulis melakukan *rough cut* pada video hasil syuting, lalu melakukan penyatuan elemen lain seperti *motion graphic*, *background* musik, logo Summarecon, *subtitle*, *bumper in*, *bumper out*, dan *preview* video berikutnya (bila 1 sesi terdapat lebih dari 1 video) seperti pada gambar 3.2 dan 3.3. Setelah semua elemen disatukan, penulis melakukan pengecekan ulang terhadap ketepatan kata pada *subtitle*, ketepatan visual *motion graphic* dan *bumper* masuk, dan volume suara *background* musik agar sesuai dengan apa yang sedang dibicarakan oleh narasumber pada video.

Setelah semua asset video selesai disatukan dan disesuaikan dengan standar editing perusahaan, penulis mengirimkan hasil render kepada PIC non-teknis untuk dilihat apakah masih ada yang perlu direvisi atau tidak. Berikutnya penulis melakukan revisi sesuai arahan dan melakukan pengecekan menyeluruh di video yang sedang diedit. Jika sudah selesai revisi, penulis menyampaikan kepada PIC dan supervisi agar hasil render final dapat diserahkan kepada tim *e-learning*. Setelah semua data render final sudah dipastikan benar, penulis pun melanjutkan editing ke projek video berikutnya.



Gambar 3.4 Bumper in Video.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.5 Tata Letak Aset (Logo, Motion Graphic, dan Subtitle)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.6 Overview Video

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Hasil editing yang sudah bersifat final akan di render dengan resolusi tinggi untuk menjaga kualitas video agar saat di akses oleh para karyawan di berbagai perangkat visual dan audio nya tetap jernih. PIC atau supervisi akan melakukan pengecekan di beberapa bagian, yang pertama ada pada bumper seperti yang ada di gambar 3.4. Kedua, pengecekan pada posisi logo, posisi *motion graphic*, dan ketepatan pengetikan *subtitle* seperti pada gambar 3.5. Ketiga, ketepatan tata letak, visual yang harus memperlihatkan semua asset dalam satu cuplikan, dan volume audio *overview* seperti pada gambar 3.6.

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Terdapat kendala dan kesulitan yang ditemukan selama proses kerja magang. Kendala berupa:

1. Ada kekurangan pada aset, sehingga harus menunggu aset baru diberikan agar bisa di edit.
2. Kurang teliti, ada kesalahan pada saat pengeditan dan baru disadari ketika video sudah bersifat final.
3. Hari libur di hari biasa, dapat mengurangi waktu bekerja yang terjadwal di timeline.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Tentunya dibutuhkan solusi dari setiap kendala yang ada, solusi berupa:

1. Melakukan pengecekan aset sebelum pengeditan dimulai,
2. Meminta bantuan anggota tim untuk melakukan pengecekan dari hasil final proyek atau menyempatkan diri untuk melakukan pengecekan mandiri.
3. Bekerja lebih lama/sedikit lembur di hari kerja lain agar waktu penggerjaan cukup.