

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

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

Dalam pelaksanaan kerja magang di Darts Indonesia, penulis memiliki kedudukan sebagai *social media intern* yang berada di bawah divisi *social media & marketing*. Kedudukan ini menempatkan penulis sebagai bagian dari tim kreatif yang berperan dalam mendukung kegiatan produksi konten, dokumentasi kegiatan kelas seni, serta penyusunan materi visual yang dipublikasikan melalui media sosial resmi Darts Indonesia. Walaupun berada pada posisi *intern*, penulis terlibat langsung dalam alur kerja divisi dan berkontribusi pada proses kreatif yang mendukung *branding* lembaga.



*Gambar 3. 1 Alur Koordinasi Kerja Divisi Social Media & Marketing.*  
Sumber: Aset Perusahaan (2025)

Dalam struktur kerja divisi *Social Media* di Darts Indonesia, penulis berkedudukan sebagai *Social Media Intern* yang berada di bawah supervisi langsung *Social Media Specialist*, serta mengikuti arahan dan persetujuan akhir dari *Social Media Manager*. Alur koordinasi ini bertujuan memastikan seluruh konten yang diproduksi memenuhi standar visual, *tone of voice*, serta strategi komunikasi lembaga.

Proses kerja dimulai ketika penulis menyelesaikan konten melalui kegiatan *shooting*, *editing* video dan foto, serta penulisan *script* maupun *caption*. Setelah tahap *first draft* selesai, hasil tersebut diserahkan kepada *Social Media Specialist* untuk dilakukan *review* dari sisi teknis dan kreatif, seperti kualitas visual,

struktur narasi, pilihan diksi, serta kesesuaian dengan tema publikasi. Jika terdapat koreksi, *Specialist* memberikan arahan untuk dilakukan *revision* sebelum konten naik ke tahap berikutnya.

Konten yang telah disetujui pada tahapan awal selanjutnya diteruskan kepada *Social Media Manager* untuk mendapatkan *final approval*. Pada tahap ini, *Manager* memastikan bahwa konten layak publikasi dari sisi strategi brand, storytelling, serta kesesuaian dengan identitas media sosial Darts Indonesia. Apabila masih diperlukan penyesuaian, konten akan dikembalikan kepada *Specialist* untuk diarahkan ulang kepada penulis hingga memenuhi standar.

Setelah memperoleh *approval*, konten dimasukkan ke dalam sistem penjadwalan publikasi divisi *Social Media*. Melalui proses koordinasi berjenjang ini, penulis memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai alur kerja profesional dalam produksi konten digital, serta meningkatkan kompetensi dalam berkomunikasi, beradaptasi, dan menjaga konsistensi kualitas konten.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani program magang di Darts Indonesia, penulis menempati posisi sebagai *social media intern* yang berada di bawah divisi *social media*. Dalam struktur divisi ini, peran utama seorang intern adalah sebagai *content creator*, yaitu individu yang bertanggung jawab menghasilkan konten digital yang mendukung kebutuhan publikasi lembaga. Sebagai *content creator*, penulis menjalankan beberapa fungsi turunan, yaitu sebagai *videographer*, *editor*, dan *scriptwriter*, sesuai kebutuhan produksi konten harian maupun konten tematik Darts Indonesia.

Seluruh tugas yang dilakukan bertujuan untuk mendukung strategi komunikasi visual lembaga, menjaga konsistensi gaya konten, serta membantu meningkatkan aktivitas dan engagement pada media sosial Darts Indonesia. Melalui peran ini, penulis terlibat langsung dalam keseluruhan siklus produksi konten, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, pengolahan visual, hingga penyusunan pesan untuk audiens.

### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Bagian ini berisi rangkaian tugas yang penulis lakukan selama periode kerja magang di Darts Indonesia sebagai *social media intern* dengan fungsi utama sebagai *content creator*. Seluruh tugas yang diberikan bertujuan untuk mendukung kebutuhan produksi konten digital, dokumentasi kegiatan, serta pengelolaan media sosial sebagai bagian dari strategi komunikasi dan branding perusahaan. Adapun tugas-tugas yang penulis laksanakan meliputi:

1. Produksi Konten Digital (*Videographer*). Sebagai *videographer*, penulis bertanggung jawab melakukan pengambilan gambar dan video untuk mendokumentasikan berbagai aktivitas di Darts Indonesia. Dokumentasi dilakukan pada kegiatan harian maupun kegiatan tematik yang meliputi:
  - kegiatan kelas seni lukis, musik, dan tari,
  - aktivitas peserta didik selama proses belajar,
  - *internal events*, program khusus, atau kegiatan yang membutuhkan publikasi tambahan.

Materi dokumentasi ini menjadi bahan dasar pembuatan konten digital yang akan dipublikasikan melalui media sosial Darts Indonesia. Dalam pelaksanaannya, penulis memperhatikan kebutuhan visual, komposisi gambar, momen penting, serta sudut pengambilan yang mendukung *storytelling* dari konten yang akan diproduksi.

2. Pengolahan Konten Digital (*Editor*). Sebagai *editor*, penulis melakukan proses *post-production* untuk mengubah materi dokumentasi menjadi konten yang siap dipublikasikan. Proses pengolahan konten meliputi:
  - memilih dan mengurutkan *footage* terbaik,
  - menyusun alur visual yang rapi dan mudah dipahami,
  - menambahkan teks, ilustrasi, atau elemen grafis pendukung,
  - mengatur audio, transisi, dan penyesuaian warna,

- mengonversi format konten sesuai kebutuhan *Instagram Reels*, *TikTok*, atau *feed*.

Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa setiap konten sesuai dengan identitas visual Darts Indonesia, memiliki kualitas estetika yang baik, serta memenuhi standar komunikasi yang konsisten dengan gaya lembaga.

3. Penulisan Narasi dan Pesan Konten (*Scriptwriter*). Sebagai *scriptwriter*, penulis menyusun berbagai bentuk teks dan narasi yang diperlukan dalam produksi konten digital, antara lain:

- skrip video,
- *storyline* singkat,
- narasi pendukung visual,
- *caption* untuk media sosial.

Penulisan skrip dilakukan agar pesan yang disampaikan lebih terarah, informatif, dan selaras dengan karakter audiens Darts Indonesia. Setiap teks disusun berdasarkan tema kegiatan, tujuan komunikasi, serta kebutuhan informasi dari konten yang dipublikasikan.

Tugas-tugas ini dilakukan baik secara rutin maupun dalam bentuk proyek tematik sesuai kebutuhan divisi *social media*. Seluruh kegiatan yang dilakukan memiliki tujuan untuk mendukung publikasi media sosial serta memberikan dokumentasi visual yang informatif dan menarik bagi audiens Darts Indonesia. Secara keseluruhan, tugas yang penulis lakukan meliputi:

- Melakukan syuting konten harian di kelas seni, termasuk kegiatan seni lukis, seni musik, dan seni tari.
- Mengedit video dan foto untuk keperluan publikasi, mencakup pemilihan *footage*, penyusunan visual, penambahan teks, serta penyesuaian format konten.

- Menulis skrip, *caption*, dan narasi singkat untuk mendukung *storytelling* pada konten yang dipublikasikan.
- Mendokumentasikan kegiatan tertentu yang memerlukan konten tematik atau penanganan khusus, seperti *event* internal atau aktivitas tertentu yang membutuhkan publikasi tambahan.
- Melakukan *editing* konten tematik untuk keperluan *event*, materi promosi, atau konten terjadwal lainnya.
- Menyusun skrip tambahan untuk video proyek tertentu yang memerlukan narasi lebih mendalam.
- Melalui rangkaian tugas tersebut, penulis terlibat langsung dalam siklus kerja produksi konten digital, mulai dari perencanaan, pengambilan materi, pengolahan visual, hingga penyusunan pesan yang akan disampaikan kepada audiens.

Dari seluruh tugas yang dilaksanakan, penulis menghasilkan beberapa bentuk output yang mendukung aktivitas publikasi Darts Indonesia, yaitu:

- Konten dokumentasi kegiatan kelas seni.
- Konten harian yang menampilkan suasana belajar, kreativitas, dan aktivitas peserta.
- Video pendek siap tayang untuk platform seperti *Instagram Reels* dan *TikTok*.
- Output tersebut menjadi kontribusi nyata penulis dalam meningkatkan aktivitas media sosial Darts Indonesia serta mendukung strategi komunikasi visual lembaga.

Melalui keterlibatan dalam seluruh proses produksi konten tersebut, penulis dapat mengamati dan memahami alur kerja divisi social media secara menyeluruh. Pengalaman ini juga membantu penulis mengidentifikasi berbagai potensi kendala yang muncul dalam proses produksi konten, seperti keterbatasan fasilitas, kebutuhan koordinasi antarperan, serta tantangan dokumentasi kegiatan. Temuan tersebut menjadi dasar bagi analisis masalah dan solusi yang akan dibahas pada bab berikutnya.

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Bagian ini berisi penjelasan umum mengenai pekerjaan yang penulis lakukan selama proses magang di Darts Indonesia. Sebagai *social media intern* dengan fungsi utama sebagai *content creator*, penulis terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan produksi konten digital, dokumentasi kegiatan, serta pengelolaan media sosial lembaga. Seluruh pekerjaan yang dilakukan bertujuan untuk mendukung kebutuhan publikasi dan memperkuat identitas visual Darts Indonesia sebagai lembaga kursus seni.

Secara garis besar, pekerjaan penulis selama magang mencakup tiga tahap utama. Pertama, perencanaan konten, yaitu kegiatan menentukan kebutuhan dokumentasi, memahami kegiatan yang akan direkam, menyesuaikan tema konten dengan agenda mingguan, serta menyiapkan skrip sederhana apabila diperlukan. Kedua, produksi konten, yaitu melakukan syuting langsung di kelas seni lukis, musik, dan tari untuk mendokumentasikan aktivitas peserta dan suasana pembelajaran, termasuk kegiatan tematik atau *event* tertentu. Ketiga, pengolahan dan penyelesaian konten, yaitu memilih *footage* terbaik, melakukan proses *editing*, menambahkan elemen visual, serta menyusun *caption* atau narasi pendukung sebelum konten siap dipublikasikan.

Melalui rangkaian proses tersebut, penulis memahami alur kerja divisi *social media* secara menyeluruh, mulai dari perencanaan, produksi, hingga finalisasi konten. Proses ini sekaligus memberikan gambaran praktis tentang bagaimana strategi kreatif diterapkan untuk menjaga konsistensi konten dan meningkatkan keterlibatan audiens.

Untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai aktivitas magang yang telah dilakukan, berikut disajikan Tabel Uraian Kerja Magang, yang merangkum kegiatan penulis berdasarkan periode mingguan selama masa magang di Darts Indonesia.

Tabel 3. 1 Uraian Kerja Magang. Sumber: Observasi Penulis

No	Periode	Tugas yang Dilakukan
1	Minggu ke-1 (20–24 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi awal seluruh kegiatan kelas seni.</li> <li>• Melakukan syuting kegiatan belajar melukis dan menggambar di kelas Kaya Rupa.</li> <li>• <i>Syuting</i> konten kelas musik Farabi (piano, gitar, vokal).</li> <li>• Menambah <i>footage</i> dan memulai tahap awal <i>editing</i> konten.</li> <li>• Mencatat kebutuhan konten dan pola aktivitas harian di Darts Indonesia.</li> </ul>
2	Minggu ke-2 (27–31 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syuting konten kelas JDA (dance).</li> <li>• Mengumpulkan <i>stock video</i> seluruh kelas Sabtu.</li> <li>• Melanjutkan proses <i>editing</i> konten dari <i>footage</i> yang telah diambil.</li> <li>• <i>Meeting</i> mingguan koordinasi tugas syuting dan <i>editing</i>.</li> </ul>
3	Minggu ke-3 (1–7 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syuting untuk kebutuhan <i>stock video</i> tambahan.</li> <li>• Mengedit <i>stock footage</i> dan menyusun alur visual konten.</li> <li>• Melanjutkan <i>editing</i> konten tematik (Farabi, JDA).</li> <li>• <i>Meeting</i> mingguan membahas pembagian tugas produksi konten.</li> </ul>
4	Minggu ke-4 (8–14 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi konten (WFA).</li> <li>• Syuting kelas Kaya Rupa tema Kpop DemonXHunter.</li> <li>• <i>Photoshoot</i> barang dagangan (cat akrilik, <i>painting knife</i>, <i>paint brush</i>).</li> <li>• Melanjutkan syuting untuk konten Kaya Rupa.</li> <li>• Mengerjakan proses <i>editing</i> konten kelas Kaya Rupa dan Farabi.</li> </ul>
5	Minggu ke-5 (15–21 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i> konten <i>Jazz Clinic</i> bersama Rio Moreno.</li> <li>• Revisi konten Kpop DemonXHunter.</li> <li>• <i>Meeting</i> mingguan &amp; revisi konten Kaya Rupa/<i>Jazz Clinic</i>.</li> <li>• Syuting kelas musik Farabi (piano, vokal).</li> <li>• Syuting <i>B-Roll</i> untuk konten <i>Quick Interview</i> guru Darts.</li> </ul>

6	Minggu ke-6 (22–30 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis naskah untuk konten <i>Quick Interview</i> bersama guru Darts.</li> <li><i>Syuting</i> konten fokus mengajar guru (Kak Dony) untuk <i>stock B-Roll</i>.</li> <li>Melanjutkan proses <i>editing</i> kelas JDA dan <i>Jazz Clinic</i>.</li> <li>Revisi <i>editing</i> konten kelas <i>modern dance</i>.</li> <li><i>Meeting</i> mingguan serta finalisasi <i>editing</i> konten tematik.</li> </ul>
7	Minggu ke-7 (1–7 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Editing</i> konten <i>Quick Interview</i> guru Darts.</li> <li><i>Syuting</i> kelas musik Farabi fokus gitar elektrik.</li> <li>Revisi ulang konten <i>Jazz Clinic</i>.</li> <li><i>Meeting</i> mingguan evaluasi progress produksi konten.</li> </ul>
8	Minggu ke-8 (8–13 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melanjutkan <i>editing</i> konten <i>Quick Interview</i>.</li> <li><i>Syuting</i> kelas musik Farabi gitar elektrik dan <i>stock video</i> seluruh kelas.</li> <li>Revisi konten akhir untuk publikasi.</li> <li>Persiapan finalisasi seluruh konten yang telah dikerjakan.</li> </ul>
9	Minggu ke-9 (14–20 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis <i>script VO</i> untuk konten <i>educating</i> (Jazz, K-Pop Dance, Cat Akrilik).</li> <li>Menulis <i>script VO</i> konten <i>educating</i> (Rock, Krayon vs Pensil Warna).</li> <li>Melakukan rekaman VO untuk konten <i>educating</i>.</li> <li><i>Syuting</i> <i>stock</i> konten tambahan di kelas seni.</li> <li>Menyiapkan konsep konten khusus Sumpah Pemuda.</li> <li>Melakukan revisi konsep konten Sumpah Pemuda.</li> <li><i>Syuting</i> konten wawancara khusus Sumpah Pemuda.</li> <li>Menyicil proses <i>editing</i> konten Sumpah Pemuda.</li> </ul>
10	Minggu ke-10 (21–27 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan proses <i>editing</i> final konten Sumpah Pemuda.</li> <li>Melakukan revisi minor dan <i>upload</i> konten Sumpah Pemuda ke media sosial.</li> <li><i>Syuting</i> <i>stock video</i> tambahan untuk kebutuhan konten.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengedit <i>stock footage</i> yang diambil.</li> <li>Syuting acara Kelas <i>Clinic Melukis Abstrak</i> bersama Hanafi.</li> <li>Melakukan <i>editing</i> konten acara <i>Clinic Melukis Abstrak</i>.</li> <li>Menyusun <i>script</i> wawancara untuk konten <i>Quick Interview</i> bersama Kak Udi.</li> </ul>
11	Minggu ke-11 (28 Oktober – 3 November 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi konten Sumpah Pemuda setelah publikasi.</li> <li>Syuting <i>stock</i> konten lanjutan.</li> <li>Mengedit konten dari <i>stock video</i>.</li> <li>Melanjutkan syuting untuk acara <i>Clinic Melukis Abstrak</i> (lanjutan).</li> <li><i>Editing</i> konten <i>Clinic Melukis Abstrak</i> (finalisasi).</li> <li>Penulisan lanjutan <i>script</i> untuk <i>Quick Interview</i> Kak Udi.</li> </ul>
12	Minggu ke-12 (4–10 November 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Syuting konten <i>Quick Interview</i> bersama Kak Udi.</li> <li>Melakukan <i>editing</i> dan revisi awal untuk konten wawancara Kak Udi.</li> <li>Menyusun konsep &amp; <i>script</i> untuk konten Hari Pahlawan.</li> <li>Syuting konten Hari Pahlawan dan masuk tahap <i>post-production</i>.</li> <li>Syuting <i>stock video</i> tambahan.</li> </ul>
13	Minggu ke-13 (11–18 November 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Syuting <i>stock video</i> lanjutan untuk kebutuhan <i>content bank</i>.</li> <li>Mengedit konten dari stok materi yang dikumpulkan.</li> <li>Syuting konten acara “<i>Little Explorer Day 1</i>.”</li> <li>Syuting konten acara “<i>Little Explorer Day 2</i>” dan mulai menyelidik <i>editing</i>.</li> </ul>

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Sebelum memasuki pembahasan kendala, penulis terlebih dahulu menguraikan dua proyek yang paling menantang selama magang di Darts Indonesia. Pengalaman dalam kedua proyek ini membantu penulis memahami dinamika kerja lapangan serta tantangan nyata dalam produksi konten.

## 1. Konten Spesial Sumpah Pemuda

Proyek pertama yang cukup menantang adalah pembuatan konten Hari Sumpah Pemuda. Penulis diminta melakukan *quick interview* dengan beberapa pengajar dan mengumpulkan pernyataan singkat mengenai makna Sumpah Pemuda. Tantangan utama muncul karena wawancara dilakukan secara spontan, tanpa persiapan panjang.



Gambar 3. 2 Konten Spesial Sumpah Pemuda Darts Indonesia.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Banyak pengajar yang belum siap atau merasa kurang nyaman berbicara di depan kamera, sehingga penulis harus menyesuaikan pendekatan, membangun suasana, serta mengatur alur wawancara secara cepat. Selain itu, keterbatasan waktu dan kondisi kelas yang dinamis membuat proses produksi harus dilakukan dengan efisien.

## 2. Konten Spesial Hari Pahlawan

Tantangan serupa ditemui saat membuat konten untuk peringatan Hari Pahlawan. Penulis mencari 4–5 pengajar sebagai narasumber dan melakukan pengambilan gambar secara cepat sebelum kelas dimulai.



Gambar 3. 3 Konten Spesial Hari Pahlawan.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Koordinasi spontan menjadi tantangan karena jadwal pengajar berbeda-beda, sehingga proses wawancara harus menyesuaikan waktu luang mereka. Tantangan teknis lainnya muncul dari pencahayaan kelas yang berubah-ubah dan suara lingkungan yang cukup ramai, sehingga proses pengambilan gambar perlu dilakukan berulang agar hasilnya maksimal.

Pengalaman mengerjakan kedua proyek tematik tersebut membantu penulis mengenali berbagai kendala yang muncul selama menjalani masa magang. Kendala yang ditemukan berasal dari tiga aspek utama: faktor bisnis perusahaan, alur kerja internal, dan operasional teknis di lapangan.

## 1. Kendala pada Faktor Bisnis Perusahaan (Makro/Umum)

### a. Keterbatasan Jangkauan Pemasaran Digital

Aktivitas pemasaran Darts Indonesia masih sangat bergantung pada lokasi fisik dan publikasi organik media sosial. Minimnya penggunaan strategi digital marketing yang lebih agresif membuat jangkauan audiens belum maksimal. Dampak yang dihasilkan yaitu :

- Konten yang diproduksi oleh tim *social media* tidak selalu menjangkau target audiens yang lebih luas.
- Pertumbuhan *engagement* bergerak secara organik dan relatif lambat.

#### **b. Ketergantungan pada Kegiatan Luring (*Offline*)**

Sebagian besar kegiatan kursus bersifat tatap muka, sehingga konten yang dapat diproduksi sangat bergantung pada kegiatan harian peserta yang berada di lokasi. Dampak yang dihasilkan yaitu :

- Produksi konten menjadi terbatas dan mengikuti ritme kegiatan di kelas.
- Tidak ada fleksibilitas untuk membuat konten alternatif saat jumlah kelas berkurang atau peserta tidak hadir.

### **2. Kendala pada Faktor Alur Kerja (SOP/*Pipeline*)**

#### **a. Komunikasi Kebutuhan Konten yang Mendadak**

Informasi mengenai kelas atau agenda khusus sering diterima secara tiba-tiba. Tanpa SOP yang jelas, penulis harus menyesuaikan proses produksi dalam waktu singkat dan terkadang terjadi miskomunikasi mengenai tema atau durasi video.

#### **b. Sistem Arsip Konten Belum Terstruktur**

Pengelolaan file foto dan video masih dilakukan manual. Hal ini menyebabkan duplikasi, kesulitan mencari *footage* lama, dan memperlambat proses *editing*.

### **3. Kendala pada Faktor Operasional Kerja (Teknis Job Description)**

#### **a. Kondisi Ruangan yang Tidak Selalu Mendukung Pengambilan Gambar**

Beberapa ruangan memiliki pencahayaan yang tidak stabil, banyak ornamen visual yang beragam, serta aktivitas peserta yang dinamis. Dampak yang dihasilkan yaitu:

- Hasil video memerlukan proses *editing* tambahan seperti stabilisasi, *color adjustment*, atau *cropping*.
- Momen yang penting bisa terlewat karena peserta bergerak cepat.

#### **b. Noise dan Gangguan Suara di Ruang Kelas**

Kelas seni musik sering menghasilkan suara keras atau tumpang tindih dari berbagai alat musik. Dampak yang dihasilkan yaitu :

- Sulit menangkap audio yang jernih untuk video tertentu.
- Beberapa *footage* hanya dapat digunakan tanpa suara (musik *overlay*).

#### **c. Revisi Skrip atau *Caption* yang Berulang**

Beberapa konten membutuhkan verifikasi ulang dari supervisor untuk menyesuaikan *tone* komunikasi dan pesan lembaga. Dampak yang dihasilkan yaitu:

- Waktu produksi konten menjadi lebih panjang dari perkiraan.
- Penulis harus melakukan penyesuaian cepat agar jadwal *posting* tetap terpenuhi.

### **4. Kendala dalam Menjaga Konsistensi Konten**

#### **a. Ketergantungan pada Aktivitas Peserta Harian**

Jika aktivitas kelas tidak terlalu variatif pada hari tertentu, konten yang dihasilkan menjadi terbatas. Dampak yang dihasilkan yaitu :

- Ide konten harus terus dicari agar tetap segar dan tidak repetitif.
- *Storytelling* konten harus lebih kreatif untuk menghindari monoton.

Kendala-kendala ini memberikan gambaran nyata mengenai tantangan operasional divisi *social media* dan dinamika kerja yang ada di Darts Indonesia. Pengalaman menghadapi kendala tersebut membantu penulis mengembangkan

kemampuan adaptasi, *problem solving*, serta pemahaman terhadap kebutuhan perbaikan alur kerja yang akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

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

Setelah mengidentifikasi berbagai kendala selama proses kerja magang, penulis melakukan analisis untuk merumuskan beberapa solusi yang dapat diterapkan oleh Darts Indonesia. Solusi-solusi ini dikembangkan berdasarkan pengamatan langsung, pengalaman dalam proses produksi konten, serta evaluasi terhadap alur kerja yang berjalan. Usulan ini dikategorikan berdasarkan jenis kendalanya, yaitu kendala bisnis, kendala alur kerja, dan kendala operasional.

#### **1. Solusi untuk Kendala Faktor Bisnis (*Business Model Canvas* Baru)**

Keterbatasan jangkauan pemasaran digital dan ketergantungan pada kegiatan luring dapat diatasi melalui pembaruan *Business Model Canvas* (BMC). Penulis menyarankan agar Darts Indonesia memperkuat elemen *Channels* dan *Customer Relationship* dengan menambahkan strategi *digital marketing* yang lebih komprehensif seperti konten edukatif, kelas mini *online*, atau kolaborasi dengan kreator seni di media sosial.

Selain itu, segmentasi pelanggan dapat diperluas dengan menambahkan target baru, seperti remaja dan dewasa muda yang tertarik pada *digital art* atau konten kreatif. Pembaruan BMC ini berpotensi meningkatkan eksposur *brand*, memperluas pasar, dan mengurangi ketergantungan pada kegiatan fisik di lokasi kursus.

Pada beberapa kesempatan, penulis mulai membuat konten harian yang lebih bervariasi dan relevan untuk audiens digital. Konten dokumentasi yang diunggah ke media sosial terbukti meningkatkan interaksi dan memberikan gambaran bahwa Darts Indonesia memiliki potensi untuk bergerak lebih aktif dalam pemasaran digital.

#### **2. Solusi untuk Kendala Alur Kerja (Pembuatan SO / *Working Pipeline* Baru)**

Untuk mengatasi alur komunikasi yang tidak terstruktur dan pengelolaan arsip konten yang masih manual, penulis mengusulkan pembuatan SOP sederhana terkait produksi konten. SOP tersebut dapat mencakup beberapa poin utama, yaitu:

- Mekanisme pemberitahuan jadwal kegiatan minimal satu hari sebelumnya.
- Format standar permintaan konten dari pengajar atau supervisor.
- Pembagian tahapan produksi konten (*syuting–editing–review–publikasi*).
- Sistem pengarsipan file menggunakan folder bertingkat (per minggu/per kelas/per jenis konten).

Penerapan SOP sederhana ini akan membantu meminimalkan miskomunikasi, mempercepat proses kerja, serta memastikan setiap konten terdokumentasikan dengan baik.

Selama magang, penulis mulai menerapkan sistem folder bertingkat untuk mengarsipkan file yang diproduksi setiap minggu. Cara ini terbukti memudahkan proses pencarian *footage* dan mempercepat waktu *editing*.

### **3. Solusi untuk Kendala Operasional Teknis**

Beberapa kendala operasional seperti kondisi ruangan, *noise*, dan revisi skrip dapat diatasi melalui pendekatan teknis yang lebih adaptif. Untuk pencahayaan yang kurang stabil, penulis menggunakan teknik kompensasi *exposure* dan *color adjustment* saat *editing*. Pada ruangan yang memiliki *noise* tinggi, konten disesuaikan dengan penggunaan musik *overlay* agar tetap layak untuk publikasi.

Sementara itu, untuk mengurangi revisi skrip yang berulang, penulis mulai membuat *draft* skrip awal berdasarkan *template* tertentu sehingga lebih mudah disesuaikan dengan gaya komunikasi Darts Indonesia. Langkah ini membantu memperpendek waktu revisi dan menjaga konsistensi gaya bahasa konten.

Konten yang dihasilkan menjadi lebih stabil secara visual dan audio, serta lebih cepat melalui proses penyelesaian karena skrip dan *editing* mengikuti pola yang lebih terstruktur.

Melalui penerapan serangkaian solusi tersebut, baik secara langsung maupun bertahap, penulis dapat melihat perbaikan kecil pada proses produksi konten selama magang berlangsung. Pembaruan BMC membantu memberikan gambaran strategi pemasaran yang lebih luas, SOP sederhana membuat alur kerja lebih efisien, dan penyesuaian teknis dalam produksi serta *editing* membantu meningkatkan kualitas konten yang dihasilkan. Solusi-solusi ini menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut pada bab selanjutnya mengenai rekomendasi perbaikan keseluruhan.

