

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama melaksanakan aktivitas kerja profesi dan ditempatkan sebagai Video Editor dan Desain Grafis untuk berbagai pekerjaan. Praktikan bertanggung jawab sebagai video editor dan desainer grafis untuk kebutuhan setiap proyek yang dikerjakan di perusahaan ARALOKA STUDIO, seperti dokumentasi video dan desain grafis media untuk feed dan story yang akan diunggah di Instagram.

Selama durasi magang, praktikan difokuskan pada proyek editing video dokumentasi untuk organisasi HIPMI Jaya dan pada desain grafis media sosial untuk program beasiswa dari Pemerintah Kalimantan, yaitu 1000 Beasiswa Balangan. Praktikan menghabiskan dua bulan pertama magang di perusahaan ARALOKA STUDIOS.

3.2 Pelaksanaan Kerja

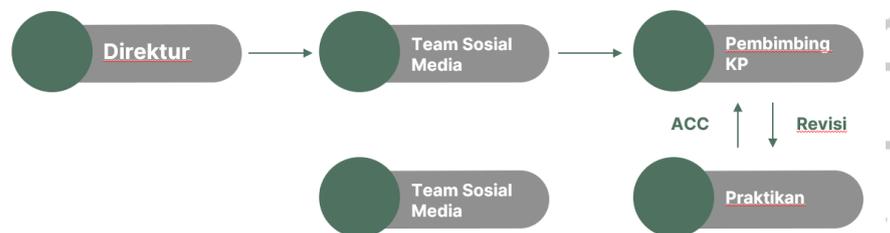
Untuk melakukan pengerjaan suatu project seperti editing Video Hingga Desain Grafis. Awal-awal kegiatan Kerja Profesi Praktikan di *briefing* apa yang harus di kerjakan pada setiap proyek selama 6 Bulan berkerja. Untuk perancangan desain media sosial, praktikan di berikan *briefing* untuk timeline pengerjaan dalam sebuah google spreadsheet yang dimana berisi *brief* konten, target pengerjaan, tanggal upload dan diberi link google drive yang berisi *key visual* dan logo yang di perlukan dalam mendesain. Selama melakukan pengerjaan desain media sosial praktikan tidak di fokuskan untuk selalu mengikuti desain yang sudah ada sebelumnya, praktikan di perbolehkan untuk mengeksplor desain tetapi tetap dengan *key Visual* yang sudah di terapkan oleh Perusahaan. Setelah proses editing selesai Praktikan memberikan tiga alternatif desain yang berbeda-beda, nantinya dari tiga alternatif akan dipilih salah satu untuk di jadikan desain fix untuk satu postingan.

Sama seperti perancangan desain grafis media sosial, pada editing video, praktikan juga akan di *briefing* mengenai konten yang akan

memasuki proses editing. mulai dari susunan isi video yang harus sesuai dengan *Rounddown* yang di tentukan, logo Perusahaan, sampai muka dari petinggi suatu Perusahaan harus ada dalam video yang di edit. Setelah video mulai dari opening hingga ending telah dibuat, Praktikan akan mengusulkan asistensi kepada mentor Ketika desain telah dikonfirmasi maka tahap selanjutnya Praktikan dapat segera mengunggah kerja ke group chat dari ARALOKA STUDIOS melalui link google drive.

3.2.1 *Desain Feed & Story* 1000BeasiswaBalangan

Selama 1 bulan pertama (Mei – Juni), Praktikan memiliki tugas utama membuat desain feed dan story untuk Program salah satu kabupaten Di Kalimantan dengan nama @1000beasiswaBalangan. Praktikan di beri brief untuk membuat konten dari *Copywrite* yang sudah di sediakan melalui google spreadsheet Oleh *Content write*.

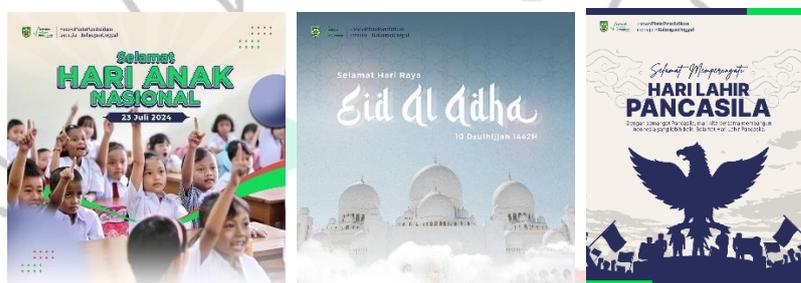


Bagan 3. 2 Alur Kerja Profesi 1000BeasiswaBalangan

Selain membuat desain konten harian seperti edukasi dan interaksi, praktikan diberi tanggung jawab membuat desain untuk hari hari tertentu seperti Peringatan Hari Nasional sampai Sampul untuk postingan Video Reels Instagram di Akun Milik @1000beasiswaBalangan Dengan Ukuran desain untuk kebutuhan konten feed berukuran 1080 x 1080 px (square) dan Story Berukuran 1080 x 1920 px (Potrait).



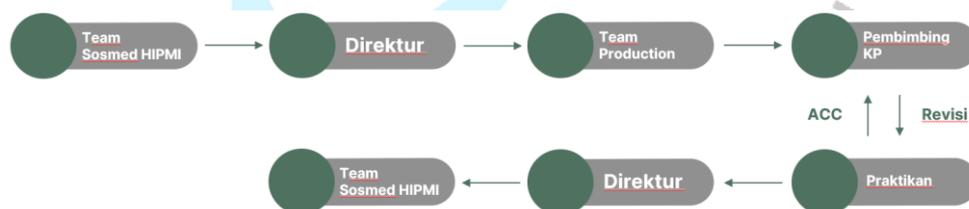
Gambar 3.6 Hasil Desain Feed edukasi & interaksi.



Gambar 3.7 Hasil Desain Feed hari nasional.

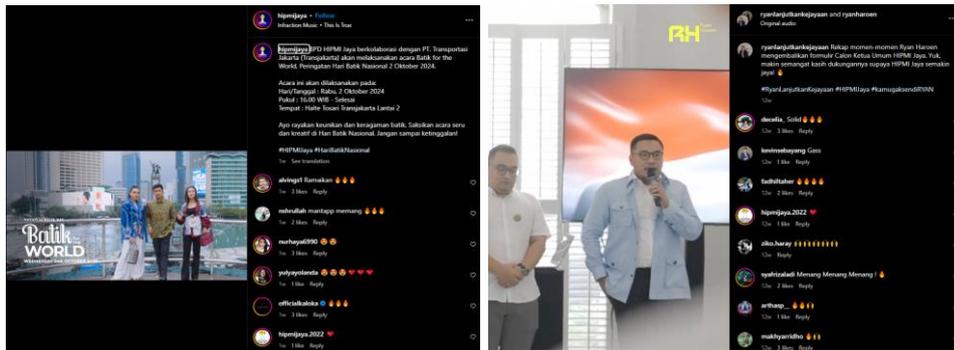
3.2.2 Editing Video keperluan Konten HIPMIJAYA

Pada bulan Juli sampai dengan oktober Praktikan diminta untuk membantu Divisi Video editor untuk video dokumentasi salah satu organisasi HIPMI (Himpunan Pengusaha Muda Indonesia).



Bagan 3. 3 Alur Kerja Profesi HIPMI JAYA

Pada bagian Video Editor Praktikan mendapat Brief untuk membuat Video Dokumentasi Berdasarkan Key Visual yang di berikan oleh team Client, yang nantinya akan di upload pada akun Instagram @ryanharoen dan @hipmijaya. Dengan Ukuran Video untuk kebutuhan feed dan Reels berukuran 1920 x 1080 (Landscape), 1080 x 1080 (Potrait).



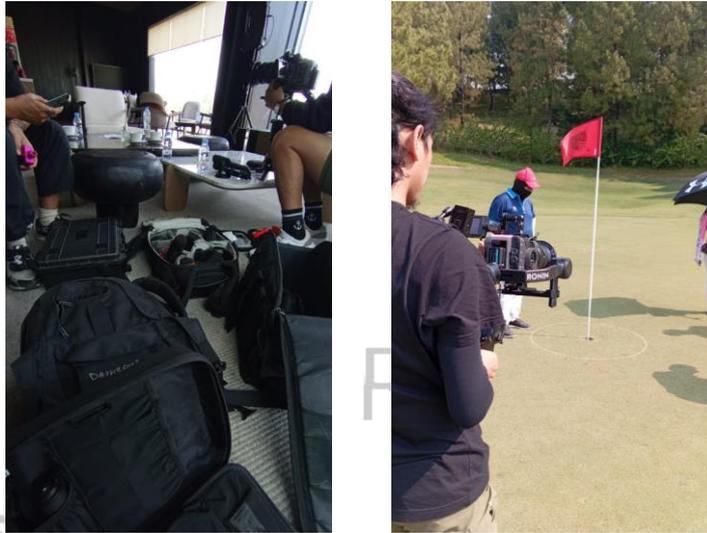
Gambar 3.8 Hasil Video Editing hipmijaya & ryanharoen.



Gambar 3.9 Proses pengerjaan Video

3.2.3 Camera Assist Offline Project

Selama Durasi program magang berjalan, praktikan mendapatkan jobdesk khusus yang di mana, praktikan menjadi *camera assist* dan juga PIC (*Person In Charge*) pada project offline atau project lapangan yang membutuhkan tambahan personil di bagian team production dan Praktikan juga bertugas menjadi orang yang dapat mengkoordinasikan team dari Araloka Studios dengan panitia dari client.



Gambar 3.10 PIC + Camera Assist Dokumentasi Golf .



Gambar 3.11 Camera Assist Dokumentasi Shooting Iklan OJK.

3.2.4 Editing Video Tournament Golf Kadin Jakarta Timur

Sesuai dengan *Job Desk* yang di berikan Sebagai Video Editor Praktikan di minta untuk mengerjakan Video Dokumentasi dari Acara Tournament Golf yang di adakan oleh Kadin Jakarta Timur yang nantinya akan dipublikasikan pada Media Sosial milik Kadin Jakarta Timur Itu sendiri.



Gambar 3.12 Editing Video Dokumentasi Golf Kadin Jakarta Timur.

3.2.5 Hari Batik Nasional HIPMI JAYA x Transjakarta

Pada Durasi Akhir pelaksanaan Kerja Profesi Praktikan diberi kesempatan untuk mengerjakan Sebuah Proyek Untuk Hari Batik Nasional HIPMI JAYA x Transjakarta, dimana praktikan diminta untuk membuat *Video Teaser*, Dokumentasi Video, *Desain Flyer*, dan *Desain Paper Bag* yang nantinya akan di publikasi dan digunakan saat acaranya berlangsung.



Gambar 3.13 Sample Desain Flyer HBN HIPMI JAYA x Transjakarta



Gambar 3.14 Sample Desain Mockup Paper bag HBN HIPMI JAYA x Transjakarta



Gambar 3.15 Video Teaser HBN HIPMI JAYA x Transjakarta



Gambar 3.16 Video Dokumentasi Acara HBN HIPMI JAYA x Transjakarta

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama kegiatan kerja profesi berlangsung tidak mungkin bila tidak ada kendala yang dialami oleh praktikan, mulai dari hal kecil sampai yang berpengaruh terhadap pekerjaan Praktikan, selama berlangsungnya Kerja Profesi baik saat WFO maupun WFH di Araloka Studios, sebagai berikut :

1. Bulan pertama magang menjadi Desain Grafis untuk 1000beasiswablangan, praktikan hanya diberi gambaran mengenai apa yang akan dibuat, Tanpa diberi informasi bahwa desain yang di buat tidak perlu mengikuti desain yang sudah ada. Hal ini membuat proses desain grafis mengalami revisi yang cukup Panjang hingga mengalami penundaan untuk di unggah.
2. Saat melaksanakan magang terkadang pekerjaan yang di berikan terlalu overload dan tidak terjadwal yang menyebabkan deadline yang terlalu dekat sehingga terdapat beberapa pekerjaan .
3. Device yang kurang memadai untuk sebuah editing video full effect, seperti lagging saat menambahkan effect transisi, crash atau force close saat proses editing.
4. Brief pekerjaan yang di berikan untuk praktikan terkadang Kurang jelas yang dimana terdapat point point brief seperti , Tanggal, tempat, info hadiah yang belum dibuat dan di tunda sehingga membuat pekerjaan tertunda hingga tidak jadi untuk di unggah.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Selama menjalani kerja profesi di ARALOKA STUDIOS, praktikan menghadapi berbagai kendala. Namun, praktikan belajar Bagaimana cara menyelesaikan kendala yang di alami. solusi dari kendala yang disebutkan dengan beberapa hal berikut :

1. melalui briefing kedua setelah mengalami kesulitan, Praktikan melakukan brainstorming dan mencari referensi berdasarkan saran dari mentor, dengan menggunakan web behance.
2. Ketika mendapatkan deadline yang cepat, praktikan menggunakan template dan berkoordinasi supaya dapat menggunakan template untuk memangkas waktu proses editing.
3. Ketika terdapat project besar yang memiliki size video besar dan butuh waktu yang cepat, praktikan mencoba berkoordinasi supaya bisa menggunakan device pribadi, supaya proses editing bisa lebih nyaman.
4. Ketika mendapat brief yang kurang jelas, praktikan berkordinasi dengan mentor untuk menghubungi pihak client supaya melengkapkan point point brief yang belum terisi. Dan praktikan biasanya menggunakan teks dummy supaya bisa memberi bayangan pada desain untuk melakukan asistensi kepada client sebelum nantinya client memenuhi brief yang belum lengkap.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

praktikan mendapatkan pengalaman berharga yang belum pernah di rasakan sebelumnya. Saya sebagai praktikan belajar bagaimana bekerja di bawah arahan langsung pimpinan divisi, merasakan tanggung jawab yang besar terhadap pekerjaan, serta belajar mengelola waktu dengan efisien. Selain itu, saya juga mendapatkan pemahaman mendalam tentang proses kerja di dunia *Production House*.

Pengalaman kerja profesi ini menyadarkan saya akan pentingnya mengasah kemampuan melalui praktik langsung. Selain itu dengan adanya kerja profesi ini Semakin banyak jam terbang dan pengalaman yang saya dapatkan, semakin terampil dan mendapatkan banyak relasi yang nantinya bisa memberikan masukan hingga pembelajaran baru dari dunia kerja yang bergerak di bidang *creative*.