

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

3.1.1 *Creative Assistant*

Praktikan setelah dinyatakan diterima untuk melaksanakan kegiatan Kerja Profesi oleh PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi segera melaksanakan Kerja Profesi selama 3 bulan dari bulan February sampai Mei 2024 sesuai dengan arahan dari Universitas Pembangunan Jaya Program Studi Ilmu Komunikasi. Selama kegiatan Kerja Profesi berlangsung, Praktikan bekerja senin sampai jumat, sabtu & minggu jika dibutuhkan oleh perusahaan. Jam kerja pada perusahaan PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi yaitu 8 jam per harinya.

Pada sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *Creative Digital* tentunya terdapat *Team Creative* untuk melaksanakan pembuatan konsep yang diinginkan oleh klien pada sebuah produksi yang diperlukan dan juga konsep yang dibutuhkan oleh perusahaan itu sendiri.

Pada *Team Creative* terdapat *Creative Assistant* yang memiliki tugas untuk membantu menyalurkan ide – ide kreatif ke *Creative Director* yang terdapat dalam isi konten yang diinginkan dari hal kecil hingga besar. Selain membantu menyalurkan ide – ide kreatif, *Creative Assistant* juga dapat membuat strategi kreatif untuk membuat produksi lebih variatif dan berkualitas. Strategi kreatif adalah penyusunan rencana – rencana khusus yang dibuat untuk klien guna mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. *Creative Assistant* berperan penting di semua tahap, mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Praktikan juga bertugas mengambil video dan foto produk Nafas Kopi selama produksi.

3.1.1.1 Pra Produksi

Pada pra-produksi, *Creative Assistant* berfokus pada penyusunan ide kreatif dan menyiapkan perlengkapan produksi yang dibutuhkan bersama klien. Pada bagian menentukan ide – ide ini, *Creative Assistant* harus memiliki komunikasi interpersonal yang baik & jelas kepada *Creative Director* dan juga *Team Creative* supaya tidak terjadi kesalah pahaman, dan hal – hal yang tidak diinginkan pada saat menentukan ide – ide tersebut. “Menurut Morissan, dalam kegiatan pra – produksi ada yang harus diperhatikan yaitu penuangan

ide/gagasan, penulisan *script*, *production meeting*, *technical meeting*, dan ide lain yang mendukung proses produksi hingga pasca produksi (Morissan, 2015)".

Menurut (Wibowo, 2007) tahap pra – produksi pada pengambilan foto dan video meliputi 3 tahap, yaitu:

1. Menentukan Ide

Ketika seorang produser menemukan sebuah ide pada konsep produksi, tahap ini baru dapat dimulai. Produser juga dapat berkomunikasi kepada seluruh *team creative* untuk menentukan ide.

2. Perencanaan

Tahap ini menentukan jangka waktu kerja pada produksi, pemilihan *talent* yang sesuai dengan konsep, riset lokasi produksi, dan tim yang akan dibawa produksi berlangsung.

3. Persiapan

Di tahap ini, produser bersama tim kreatif menyiapkan peralatan yang dibutuhkan saat produksi. Menurut Supriyadi, tahap pra produksi pada pengambilan foto dan video meliputi 3 tahap, yaitu:

a. Tentang Ide

Ide hal yang bisa didapat dari berbagai cara tergantung pesan yang diberikan sudah baik atau belum. Setelah menemukan ide, hal selanjutnya adalah riset dan observasi.

b. Persiapan/Riset

Pada tahap ini *Team Creative* yang akan melaksanakan produksi melakukan riset produk apa saja yang akan digunakan saat produksi berlangsung.

c. Menentukan Team

Pada tahap ini yang bertanggung jawab menentukan team yaitu *Creative Director*. Ia menentukan tim sesuai kebutuhan pada saat produksi berlangsung.

Pada intinya seorang *Creative Assistant* juga dapat membuat *chemistry* yang baik kepada seluruh tim untuk keberlangsungan menentukan ide – ide yang sempurna pada saat pra produksi. *Creative Assistant* diwajibkan mempersiapkan barang – barang yang akan dibawa saat produksi berlangsung seperti *tripod*, *camera*, *lighting*, dan lainnya sehingga dapat menjalankan produksi yang sesuai konsep.

3.1.1.2 Produksi

Produksi adalah proses yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan nilai produk atau layanan. Tujuan utamanya adalah menghasilkan dan menambah nilai pada barang atau jasa.

Pada dasarnya, produksi adalah proses penciptaan nilai barang atau jasa dalam bentuk penambahan manfaat, bentuk, waktu, dan tempat agar sesuai dengan faktor – faktor yang dibutuhkan produksi sehingga mempunyai nilai lebih tinggi dalam memenuhi kebutuhan pembelinya.

Pada umumnya, produksi dari perspektif perusahaan bertujuan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih. Oleh karena itu, sebelum produksi perlu dilakukan persiapan yang matang oleh tim (Kurniasih, 2021). Pada saat produksi berlangsung *Creative Assistant* mempunyai tanggung jawab mengatur *tripod*, *camera*, *lighting*, dan lainnya untuk menyesuaikan konsep yang telah dibuat, mempersiapkan tempat yang akan digunakan saat produksi, dan melakukan komunikasi interpersonal yang baik dengan klien untuk mendapatkan informasi ataupun arahan yang diperlukan pada saat produksi berlangsung. *Creative Assistant* juga melakukan pengambilan gambar dan video produk yang diberikan oleh klien. Praktikan menerapkan berbagai teknik pengambilan gambar, seperti close-up, medium close-up, wide shot, long shot, dan pan, yang dipelajari selama kuliah produksi.

1. **Videographer**

Videographer merupakan kegiatan atau aktifitas seorang Praktisi yang bekerja dibidang video atau produksi video berupa video perusahaan, video acara pernikahan, dan video iklan sesuai permintaan klien. *Videographer* di era sekarang dapat bekerja dengan sebuah tim kecil dan juga dapat bekerja secara individu. Untuk *videographer* yang bekerja sendirian, Praktisi juga bertanggung jawab atas *editing*, *sound design*, *lighting*, dan lainnya (Yesternight.id, 2018).

2. **Photographer**

Fotografer adalah orang yang mengambil gambar menggunakan cahaya yang dipantulkan objek untuk menghasilkan foto. Pada pekerjaan *photographer* terdapat dua Praktisi yang membedakan *photographer* profesional dan *photographer* hobi. *Photographer* profesional merupakan

orang yang melakukan pekerjaan dengan tujuan atau keinginan tinggi dan biasanya sering kali mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi seperti melakukan riset dan menjelajahi dunia fotografi secara mendalam.

Dengan begitu hasil gambar yang dihasilkan oleh *photographer* profesional dapat mempunyai harga jual dan nilai pada gambar tersebut menjadi tinggi, hal tersebut tidak hanya dilihat dari segi *angle* pengambilan gambar yang diambil saja, Fotografer profesional menghabiskan waktu untuk mencari sudut yang tepat, agar gambar yang dihasilkan memiliki unsur seni sesuai keinginan mereka.

Sedangkan *photographer* hobi, sesuai dengan namanya yaitu hobi. *Photographer* hobi atau amatir merupakan Praktisi yang menjalankan pekerjaan tersebut tidak sampai pada titik keseriusan, namun hanya menyukai aktivitas fotografi tersebut dan tidak memperhatikan dari segi kesenian yang diambil pada saat pengambilan gambar.

Dengan begitu, Praktisi hanya konsen hasil akhir yang *eye catching*, mengikuti perkembangan zaman dan konten yang menarik saja. *Photographer* hobi juga dapat dilihat dari kegiatannya yaitu hanya akan konsen untuk membagikan hasil gambar ke khalayak luas melalui media sosial atau internet tanpa harus memperhatikan hak cipta dan hanya menginginkan pengakuan hasil gambar yang dia ambil dari orang lain saja (DIYkamera, n.d.).

Menjadi operator kamera dalam produksi bisa dilakukan siapa saja yang memiliki penglihatan normal, keterampilan mengoperasikan kamera dengan tepat, dan kondisi fisik baik. Perkembangan teknologi membuat kamera profesional kini lebih ringan dan praktis, dengan dukungan alat seperti tripod dan jib untuk memudahkan pengambilan gambar. Pekerjaan ini dapat disesuaikan dengan jenis produksi, seperti film, dokumenter, berita, atau iklan.

3.1.1.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap penutupan yang dilakukan setelah produksi selesai, di mana dilakukan proses pengeditan. *Editing* dilakukan untuk menyempurnakan konten yang dibuat berdasarkan konsep awal (Sugiani, 2022).

Pada pasca produksi, yang dimana *Creative Assistant* membantu mengarahkan *Creative Director* menentukan gambar dan video apa saja yang dapat dipakai untuk konten yang akan diedit. *Editing* dalam produksi mempunyai maksud atau tujuan, yaitu menggabungkan, memangkas, dan membangun.

1. **Menggabungkan (*Combine*)**

Pada umumnya, *editing* merupakan menggabungkan atau menyatukan bahan berupa foto atau video, sehingga mendapatkan hasil sementara yang membentuk keseluruhan dari video atau foto dari beberapa bahan yang telah diambil. Proses penggabungan bahan foto atau video ini untuk memperoleh suatu kreativitas seni pada foto atau video. Faktor pengalaman, konsep awal yang dibuat, dan isi pesan pada foto atau video yang ingin disampaikan, dapat memengaruhi nilai kreatifitas pada penggabungan foto atau video tersebut.

2. **Memangkas (*Trimming*)**

Pemangkasan (*trimming*) adalah bagian dari tugas editor, di mana mereka memotong atau menghapus bagian video atau foto yang tidak diperlukan agar sesuai dengan konsep yang diinginkan.

3. **Membangun (*Build*)**

Editor menggunakan proses *building* untuk merangkai cerita atau konten sesuai konsep. Mereka harus teliti dalam memilih foto atau video serta menciptakan transisi yang unik agar hasil akhirnya sesuai dengan ide yang diinginkan.

Pada saat *editing* berlangsung, *Creative Assistant* juga membantu proses *editing* karena juga terlibat dalam pengambilan bahan foto atau video pada produksi dan melakukan evaluasi dengan seluruh *Team Creative* untuk melakukan pengecekan ulang hasil *editing* apakah sudah sesuai konsep dan sebelum di kirim ke klien.

3.1.2 **Video Editor**

Proses editing video adalah kegiatan menyusun rekaman gambar agar menjadi sebuah karya utuh sesuai dengan skrip yang ada. Tugas ini melibatkan beberapa langkah seperti mengimpor, memotong, menggabungkan, menambahkan gambar, transisi, elemen visual lainnya, serta mengintegrasikan suara (Andi Fachruddin, 2012).

1. **Importing**

Rekaman dari kamera dipindahkan ke perangkat editing melalui *importing*, asalkan format videonya sesuai.

2. **Pemotongan**

Menyesuaikan rekaman dengan memotong bagian yang diperlukan untuk hasil lebih maksimal.

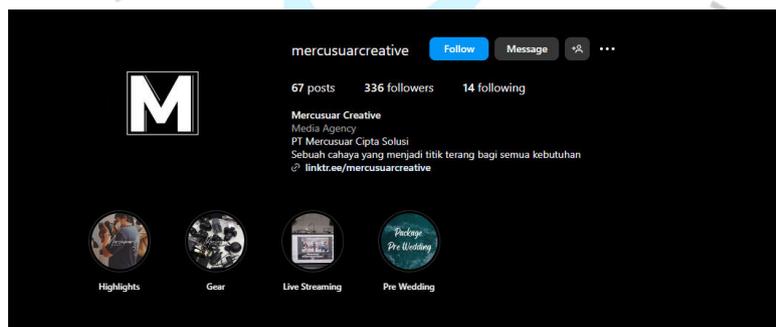
3. **Pengaturan Transisi**

Transisi menghubungkan cuplikan gambar agar alur tetap selaras, sekaligus memberi nuansa serta penanda waktu dan tempat.

4. **Pengertian digital audio.**

Kualitas audio digital ditentukan oleh sample rate dan bit depth. Sample rate menunjukkan frekuensi pengambilan sampel suara, misalnya 44,1 kHz untuk CD audio dan 22 kHz atau lebih rendah untuk CD-ROM serta internet. Bit depth menentukan detail suara, dengan 16-bit sebagai standar CD audio.

Ukuran file audio berubah sesuai dengan sample rate dan bit depth. Saat perekaman, video dan audio direkam bersamaan, lalu digabung dalam satu file melalui hard link. Hubungan ini bisa diputus agar keduanya dapat diedit secara terpisah.



Gambar 2.3 Sosial Media Perusahaan

Pada divisi Creative terdapat video editor di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi, memiliki bidang kerja seperti editing video yang telah di buat , melakukan redering, penambahan effect sesuai ide ide permintaan klien.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Creative Assistant memiliki tugas untuk membantu menyalurkan ide – ide kreatif ke *Creative Director* yang terdapat dalam isi konten yang diinginkan dari hal kecil hingga besar. Selain membantu menyalurkan ide – ide kreatif, *Creative Assistant* juga dapat membuat strategi kreatif untuk membuat produksi lebih variative dan berkualitas. Strategi kreatif adalah penyusunan rencana – rencana khusus yang dibuat untuk klien guna mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. *Creative Assistant* bertanggung jawab dalam seluruh proses, dari persiapan awal hingga tahap akhir produksi.

Selain menjadi *Creative Assistant*, Praktikan juga menjadi *Video Editor*. *Video Editor* merupakan proses Dimana tahap editin setelah produksi dilakukan. Sesuai dengan namanya, *Video Editor* juga menganalisa dan memeriksa video yang akan di publish dengan sangat teliti agar klien dan konsumen tertarik pada suatu produk atau jasa yang di tawarkan.

3.2.1 Pekerjaan Utama

Dalam *Kerja Profesi* di PT. Mercusuar Creative, Praktikan berperan sebagai *Creative Assistant* sekaligus *Video Editor*, sesuai tugas utama yang diberikan.

3.2.1.1 Creative Assistant

Sebagai *Creative Assistant*, Praktikan mendukung *Creative Director* dalam merancang konsep dan menemukan ide kreatif untuk konten Nafas Kopi. Sebelum produksi, Praktikan membantu persiapan konsep dan peralatan. Saat produksi, bertugas menata lokasi serta mengambil foto dan video. Setelahnya, ikut dalam penyuntingan dan evaluasi bersama tim.

Praktikan memiliki fokus dalam kegiatan produksi yang meliputi pembuatan konsep atau ide – ide kreatif & variatif, *videographer*, *photographer*, dan *editing* kepada klien Nafas Kopi. Nafas Kopi setiap bulannya harus ada update konten pada *feeds* Instagram, *Reels* Instagram, *Story* Instagram, dan juga Tiktok Nafas Kopi.

1. Pra Produksi

Tugas Praktikan pada saat Pra Produksi berlangsung yaitu membantu *Creative Director* saat pemilihan konsep yang akan digunakan saat produksi, pada tahap ini Praktikan harus melakukan komunikasi

interpersonal yang baik agar tidak terjadinya kesalah pahaman antara *Creative Director* dan juga *Creative Assistant*.

Praktikan juga membantu *Creative Director* mencari ide – ide yang kreatif dan variatif, pada tahap ini Praktikan dapat konsultasi bersama *Team Creative* lainnya supaya terkumpul ide – ide dari setiap orang lalu dipilih ide yang di anggap dapat membantu menambah nilai pada produk yang akan digunakan saat produksi.

Pada tahap pra produksi, Praktikan juga mengikuti *meeting* bersama baik itu dengan *team creative* dan klien. *Meeting* dilakukan secara *online* melalui aplikasi *Zoom* atau *Google Meet*. *Meeting* tersebut sebagai pembahasan bersama mengenai konsep yang akan dipakai pada saat produksi berlangsung.

Praktikan membantu mempersiapkan barang – barang yang akan digunakan saat produksi berlangsung mulai dari kamera utama untuk pengambilan foto produk yang dilengkapi oleh *talent*, kamera kedua untuk pengambilan video produk yang juga dilengkapi oleh *talent*, lensa yang akan digunakan pada setiap kamera yang sesuai kebutuhan, *tripod* untuk membantu kamera mengambil foto maupun video agar tidak bergerak, *lighting* membantu memberikan cahaya pada lokasi produksi jika dibutuhkan, gimbal/penyeimbang kamera untuk membantuk saat proses pengambilan video oleh Praktikan agar menghasilkan kualitas video yang sempurna, dan barang – barang lainnya yang untuk melengkapi barang diatas.

Dan sebelum produksi Praktikan juga diharuskan melakukan riset terlebih dahulu mengenai barang atau produk apa saja yang akan digunakan saat produksi agar sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh klien, pada tahap ini Praktikan dapat mencari referensi pada konten video lainnya yang berhubungan dengan konsep yang diinginkan pada media sosial lainnya.

2. Produksi

Setelah menemukan ide – ide dan juga konsep yang diinginkan, *Creative Director* dapat menghubungi pihak klien untuk konfirmasi ulang mengenai tanggal, hari, dan lokasi kegiatan produksi. Setelah adanya

feedback yang diberikan klien, *Creative Director* menginformasikan kepada *Team Creative* dan juga *Creative Assistant* mengenai kegiatan produksi.

Creative Director juga berhak memilih tim mana saja yang dapat diberangkatkan ke lokasi produksi dapat dilihat dan disesuaikan dengan kebutuhan produksi tersebut. Pada hari produksi, Praktikan melakukan tanggung jawabnya yaitu mengecek kembali barang yang akan digunakan saat produksi, apakah barang tersebut sudah terkumpul atau belum dan jika sudah dipastikan lengkap, proses kegiatan produksi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Pada saat proses produksi berlangsung, Praktikan membantu menata lokasi produksi yang sesuai dengan produk yang akan *dishoot*. Setelah menata lokasi, Praktikan mempersiapkan kamera yang dibutuhkan, mempersiapkan *tripod*, *lighting*, dan lainnya. Setelah barang siap digunakan, *Creative Director* membagi tugas kepada Praktikan, yaitu memperlihatkan barang yang akan di *shoot* pertama, kedua, dan seterusnya sesuai dengan konsep awal. Setiap barang yang *dishoot* memiliki fungsi yang berbeda, yang dimana akan disesuaikan dengan lokasi yang digunakan pengambilan foto dan video. Setelah itu *Creative Director* juga membagi tugas kepada Praktikan, pada proses produksi bersama nafas kopi Praktikan dipercaya untuk menjadi *videographer* dan *photographer* untuk produk dari Nafas Kopi.

a. Videographer

Pada pekerjaan menjadi *videographer*, Praktikan membantu *Creative Director* saat melakukan pengambilan video untuk barang yang akan diposting pada *feeds* dan *story* Instagram. Pada pekerjaan menjadi *videographer*, Praktikan menerapkan teknik pengambilan video yang diajarkan selama Praktikan melakukan kuliah pada minor *Broadcasting Journalism* Universitas Pembangunan Jaya.

b. Photographer

Praktikan melakukan pengambilan gambar produk dari nafas kopi untuk kebutuhan *feeds* dan *story* Instagram. Pada pengambilan gambar, tentunya Praktikan menerapkan teknik pengambilan gambar yang telah diajarkan oleh Universitas Pembangunan Jaya *minor Broadcasting Journalism*.



Gambar 2.4 Pengambilan Video Produk

Pada pengambilan video dan foto yang dilakukan oleh Praktikan, tentunya menerapkan cara – cara pengambilan video yang telah di ajarkan saat proses perkuliahan berlangsung seperti pan kanan/kiri, *medium*, *close up*, dan lainnya.

Pada produksi pengambilan video dan foto iklan bersama *team creative* dan Nafas Kopi, Praktikan memakai jenis kamera untuk foto dan video karena sesuai dengan kebutuhan produksi yang dapat dilihat dari material kamera yang digunakan tidak berat, lensa pada kamera dapat di ganti, dan penyimpanan pada kamera video berupa memori atau *hard disk*, yang dimana memori tersebut nantinya dapat dipindahkan ke wadah untuk melakukan *editing* pada pasca produksi.

Gambar yang dihasilkan pada setiap kamera tentunya berbeda. Hasil gambar pada pengambilan video dan foto menjadi penentu apakah gambar tersebut sudah sesuai konsep yang diinginkan atau belum. Pada hasil gambar yang diambil melalui kamera foto menghasilkan gambar yang tidak bergerak, sedangkan pada kamera film atau video menghasilkan gambar yang lebih hidup, sehingga teknik pengambilan foto dan video oleh Praktikan akan menjadi kunci hasil akhir pada produksi berlangsung.

Pada saat Produksi berlangsung, Praktikan juga memperhatikan mengenai persiapan pengambilan foto dan video pada sebuah ruangan yang menjadi latar atau tempat produksi barang Nafas Kopi. Hal yang dilakukan oleh Praktikan yaitu *white balance*, proses menyesuaikan lensa kamera dan dengan keadaan sekitar yang digunakan saat produksi. Pada penyesuaian ini, Praktikan juga mengatur resolusi *filter* pada kamera

karena lampu pada ruangan dapat berbeda seperti warna kuning & putih. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan lampu yang ada pada ruangan. Penyesuaian ini sangat penting karena setiap tempat atau ruangan yang digunakan memiliki pencahayaan dan lampu yang berbeda

Setelah melakukan penyesuaian kamera dengan ruangan atau tempat, Praktikan melakukan *Focussing*, *Focussing* merupakan pencarian obyek atau barang yang akan diambil, lalu di fokus kan supaya tidak terjadi gambar atau video yang pecah (Bonafix, 2011).

Praktikan juga memperhatikan posisi kamera saat pengambilan foto dan video yang dilakukan produksi bersama Nafas Kopi. Praktikan juga menerapkan teknik pengambilan foto dan video yang telah didapatkan selama perkuliahan berlangsung, yaitu pengambilan barang dari sudut atas yang bergerak ke bawah, pengambilan barang dari sudut bawah ke atas, pengambilan barang dari sudut kanan ke kiri, pengambilan barang dari sudut kiri ke kanan, pengambilan barang dari sudut tengah dan tidak bergerak, pengambilan barang dari dekat lalu menjauh, dan pengambilan barang dari sudut jauh lalu mendekat ke barang.

Teknik pengambilan barang tersebut dapat berpengaruh kepada hasil akhir karena jika sebuah gambar atau video yang menerapkan teknik tersebut akan menghasilkan hasil yang memiliki nilai estetika dan nilai ke kreatifan oleh juru kamera pada saat pengambilan gambar atau video.

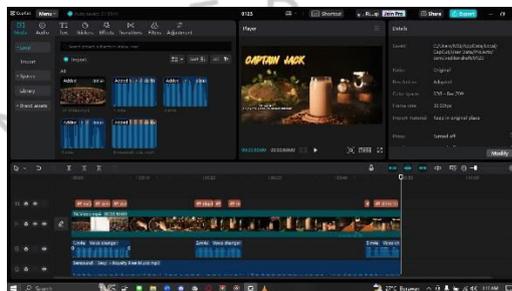
3. Pasca Produksi

Setelah melakukan produksi dan mengumpulkan beberapa bahan foto dan video pada saat produksi berlangsung, nantinya bahan ini untuk kebutuhan konten *feeds* Instagram, *story* Instagram, *reels* Instagram Nafas kopi. Praktikan membantu *Creative Director* menentukan bahan foto/video mana saja yang dapat digunakan pada saat proses *editing*. Pada proses *editing* Praktikan hanya diminta memasukan produk apa saja yang perlu dimasukan ke dalam konten lalu di lanjutkan proses lebih mendalam oleh *Creative Director*. Pada proses *editing* Praktikan menggunakan *Adobe Premiere* dan juga *Capcut* sebagai aplikasi edit. Setelah tahap *editing* selesai dan sesuai konsep, hasil tersebut akan di masukan kedalam *Editorial Plan* (EP) yang ada pada *Google Sheet*, lalu tugasnya *content*

planner yang melakukan posting hingga pembuatan *caption* pada Instagram. Jika tidak ada masalah pada konten, maka tidak akan ada revisi yang diberikan klien.

3.2.1.2 Video Editor

Selain menjadi bagian dari Divisi *Creative Assistant*, Praktikan juga menjadi bagian dari *Video Editor* pada perusahaan PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi. Pada pekerjaan ini Praktikan dipilih sebagai asisten ahli tanggung jawab atas proses editing pengecekan setelah editing, pengecekan audio sebelum di serahkan kepada klien.



Gambar 2.5 Tahap editing Video

1. Fungsi editor video

Wahana Komputer (2008) menyatakan bahwa *video editing* berperan dalam memperkuat kesan dramatis melalui pengulangan gambar atau efek visual seperti gerakan lambat, cepat, pemotongan, pencahayaan, *zooming*, serta hitam putih. Sentuhan ini bertujuan menarik perhatian audiens, menjadikan *editing* memiliki fungsi penting, di antaranya:

a. Menyusun (*Arrange*)

Menyusun ulang gambar bergerak agar tetap sesuai dengan konsep cerita tanpa mengubah maknanya, mengikuti *script* dan hasil produksi. *Editing* memastikan pesan tersampaikan dengan jelas.

b. Memotong (*Trimming*)

Memotong berarti menghapus bagian yang tidak diperlukan untuk menyesuaikan durasi, misalnya meringkas video menjadi 60 detik.

c. Menggabungkan (*Combine*)

Menggabungkan berarti menyatukan potongan *shot* yang sudah dipangkas hingga membentuk *sequence* yang utuh dan berkesinambungan.

d. Membetulkan (*Correction*)

Dalam *editing*, perbaikan mencakup penggantian, penambahan, atau pengurangan *shot* agar cerita lebih sesuai. Untuk menghindari revisi berulang, lakukan *offline editing* lebih dulu. Setelah ditinjau, barulah masuk ke tahap akhir, yaitu *online editing*, dengan penambahan efek visual dan audio.

2. Elemen-elemen video editor

Dalam *editing*, beberapa aspek krusial harus diperhatikan agar hasilnya optimal. Seorang editor perlu mengintegrasikan elemen-elemen yang saling melengkapi, seperti:

a. *Motivation* (Motivasi)

Seorang *editor* harus selektif dalam memilih gambar untuk *scene*, memastikan transisi sesuai dan durasi klip tepat. Pergerakan kamera (*camera movement*) juga berperan penting, dengan setiap jenis memiliki tujuan tertentu, seperti:

- a. *Panning*
- b. *Zoom*
- c. *Tilt*
- d. *Track*
- e. *Crab*
- f. *Traveling shot*
- g. *Moving*

b. *Information* (Informasi)

Master liputan yang berisi materi dasar kumpulan adegan atau *scene*, pada hakekatnya memiliki pesan informasi pada tiap kliping videonya. Masing-masing *shot* akan dipilih oleh editor dan idealnya *shot* tersebut akan menyuguhkan suguhan visual informatif. Sehingga informasi-informasi tersebut jika dirangkai melalui proses *editing* akan menjadi sebuah bangunan informasi visual yang baik dan kuat.

c. Composition (Komposisi)

Komposisi video adalah pengaturan letak obyek dalam sebuah frame ketika kamerawan mengambil gambar di lokasi. Walaupun editor tidak menciptakankomposisi video, namun menjadi bagian dari pekerjaan editor untuk memastikan bahwa komposisi yang dipilih layak atau tidak. Contoh komposisi video (*Extreme Long Shot, Long shot, medium shot, Close up*)

d. Sound (Suara)

Suara tidak sekedar mendahului visual tetapi juga lebih abstrak. Pemilihan suara sebagai natural sound terkadang dapat menciptakan suasana dramatis dalam *sequence editing*

e. Camera Angle (Sudut pengambilan gambar)

Pengambilan gambar adalah salah satu unsur paling utama dalam editing. Masing-masing gambar memiliki maksud dan tujuannya sendiri-sendiri. Beberapa angle camera yang lazim kita temui adalah:

- a. *Eye level*
- b. *High angle*
- c. *Low angle*
- d. *Top down*

f. Continuity (kesinambungan)

Kesinambungan merupakan unsur penting dalam penyampaian pesan dari awal hingga akhir. Komponen kesinambungan editor, adalah:

- a. Kesinambungan isi
- b. Kesinambungan pergerakan
- c. Kesinambungan komposisi
- d. Kesinambungan suara
- e. Kesinambungan garis *imajiner*

3. Tujuan editor

Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing. Namun, secara umum, tujuan editing adalah memindahkan klip video yang tak dikehendaki, memilih gambar dan klip yang terbaik, menciptakan arus.menambahkan efek, grafik, musik dll,

mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar, dan memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman.

4. Tahap-tahap video editor

a. **Logging**

Mencatat dan memilih gambar yang kita pilih berdasarkan timecode dalam masing-masing memori berdasarkan script continuity report (catatan timecode).

b. **Capturing**

Proses pemindahan (transfer) gambar yang terdapat dalam memori video (tape) kedalam komputer.

c. **Offline Editing**

Proses pemilihan (selection) dan penyusunan shot sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu.

d. **Sound Scoring**

Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan soundefek sesuai dengan kebutuhan cerita.

e. **Mixing**

Proses pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filter ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu.

f. **Rendering**

Proses penyatuan seluruh format *file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan *file* yang utuh.

3.2.2 Pekerjaan Tambahan

3.2.2.1 Desain Board game

Sebagai praktikan yang terlibat dalam merancang desain board game, saya merasakan pengalaman yang sangat mendalam dan berharga. Proses ini dimulai dari penciptaan konsep dasar, pengembangan mekanisme permainan, hingga tahap uji coba dan revisi. Sepanjang pelatihan, saya harus berkomunikasi secara efektif dengan anggota tim, mentor, dan pemain uji coba untuk memastikan bahwa ide-ide saya dipahami dan diterima dengan baik. Ini sejalan dengan kemampuan komunikasi yang saya pelajari sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, di mana keterampilan presentasi dan negosiasi menjadi sangat

penting. Selain itu, mendesain board game memerlukan kreativitas tinggi dan kemampuan storytelling yang kuat, yang merupakan fondasi penting dalam bidang broadcasting. Kemampuan untuk menciptakan narasi yang menarik dan mengintegrasikannya ke dalam permainan membantu saya memahami bagaimana menyusun konten yang menarik dan relevan untuk audiens.

Selama proses desain, saya juga harus memahami audiens target dan kebutuhan mereka, mirip dengan riset audiens dalam broadcasting. Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pemain membantu saya menyempurnakan desain permainan, sebuah proses yang sangat mirip dengan evaluasi program dalam dunia penyiaran. Manajemen proyek yang saya lakukan selama mendesain board game, mulai dari perencanaan hingga peluncuran, mengasah kemampuan saya dalam mengorganisasi dan mengoordinasikan berbagai elemen produksi, yang sangat berguna dalam manajemen produksi program broadcasting. Integrasi teknologi dalam board game modern juga memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengoptimalkan pengalaman pemirsa, seperti dalam konten *multimedia* siaran.

Tidak hanya itu, pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang saya kembangkan selama menghadapi tantangan dalam desain board game sangat berguna dalam menghadapi tantangan dalam produksi dan penyiaran konten. Dengan demikian, pengalaman sebagai perancang board game ini tidak hanya memberikan saya keterampilan teknis dan kreatif, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi, manajemen proyek, dan adaptasi teknologi yang sangat relevan dengan jurusan Ilmu Komunikasi dan minor Broadcasting yang saya tekuni.

Melalui pengalaman ini, saya juga belajar tentang pentingnya kolaborasi dan kerjasama tim. Dalam proses desain board game, saya sering bekerja dengan desainer grafis, penulis cerita, dan ahli mekanisme permainan. Memaksimalkan kenyamanan penonton dalam siaran *multimedia*. Ini sejalan dengan dinamika kerja di dunia broadcasting, di mana produksi sebuah program melibatkan banyak individu dengan berbagai peran, mulai dari produser, sutradara, penulis skrip, hingga teknisi. Memahami cara berinteraksi dan berkolaborasi secara efektif di lingkungan yang beragam membantu saya mempersiapkan diri untuk tantangan yang serupa dalam karir broadcasting.

Selain itu, keterampilan dalam storytelling yang saya kembangkan selama mendesain board game sangat berguna dalam menyusun narasi yang memikat untuk program-program broadcasting. Setiap board game yang sukses memiliki cerita atau tema yang kuat yang menarik pemain dan membuat mereka terlibat secara emosional. Hal ini membantu saya memahami bagaimana membangun narasi yang dapat memikat audiens, baik melalui berita, dokumenter, atau program hiburan. Kemampuan untuk menyusun cerita yang koheren dan menarik adalah aset berharga dalam dunia broadcasting, di mana cerita adalah inti dari setiap program yang sukses.

Pengalaman ini juga mengajarkan saya tentang fleksibilitas dan adaptabilitas. Dalam dunia desain board game, perubahan dan iterasi adalah hal yang biasa terjadi berdasarkan feedback yang diterima. Saya belajar untuk menerima kritik konstruktif, beradaptasi dengan cepat, dan terus mengembangkan produk saya. Sikap yang sama diperlukan dalam broadcasting, di mana feedback dari penonton dan perubahan tren media dapat mempengaruhi produksi konten. Kemampuan untuk beradaptasi dan terus memperbaiki kualitas konten sangat penting untuk tetap relevan dan menarik di industri media.

Secara keseluruhan, pengalaman sebagai perancang desain board game telah memberikan saya wawasan dan keterampilan yang berharga yang sangat relevan dengan jurusan Ilmu Komunikasi dan minor Broadcasting yang saya tekuni. Ini telah memperkaya pemahaman saya tentang berbagai aspek komunikasi, storytelling, manajemen proyek, dan teknologi, serta memperkuat kemampuan saya dalam bekerja dalam tim dan beradaptasi dengan perubahan. Pengalaman ini membentuk kesiapan saya dalam *broadcasting*, di mana kreativitas, komunikasi, dan adaptasi cepat menjadi kunci.

Pengalaman merancang desain board game ini tidak hanya memperdalam pemahaman saya tentang komunikasi dan kreativitas, tetapi juga mengasah berbagai keterampilan yang sangat relevan dalam dunia broadcasting. Dari kemampuan storytelling yang kuat, pemahaman audiens yang mendalam, hingga keterampilan manajemen proyek dan kerja tim, semuanya menjadi fondasi yang kokoh untuk karir saya di industri media. Pengalaman ini telah mengajarkan saya tentang pentingnya fleksibilitas dan adaptabilitas dalam menghadapi tantangan, serta bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman audiens. Dengan semua keterampilan dan wawasan yang diperoleh,

saya merasa lebih siap dan yakin untuk memasuki dunia broadcasting, membawa kreativitas dan inovasi dalam setiap proyek yang saya kerjakan. Pengalaman ini tidak hanya menjadi bagian dari perjalanan akademis saya, tetapi juga menjadi batu loncatan penting menuju profesionalisme di bidang komunikasi dan media.

3.2.2.2 Board Game

Perjalanan sejarah board game mencerminkan evolusi kompleks dari interaksi sosial, budaya, dan teknologi sepanjang ribuan tahun. Dari awal mula di Mesir kuno dengan Senet, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat rekreasi tetapi juga memiliki makna religius, hingga permainan Royal Game of Ur di Mesopotamia yang menunjukkan kompleksitas sosial dan spiritual pada zamannya, board game telah menjadi cerminan dari masyarakat yang menciptakannya. Di Cina, permainan Go yang muncul sekitar 500 SM menekankan pada strategi dan keseimbangan, dan tetap populer hingga saat ini, menunjukkan kekuatan tradisi dan adaptasi. Catur, yang berasal dari India pada abad ke-6, menunjukkan bagaimana permainan dapat menyebar dan berevolusi melalui perdagangan dan penaklukan, dengan modifikasi yang mencerminkan budaya baru yang mengadopsinya.

Permainan seperti *The Game of Life* dan *Monopoli* mencerminkan kapitalisme serta gaya hidup Amerika di abad ke-19 dan awal abad ke-20, merepresentasikan impian masyarakat saat itu. Kebangkitan board game modern di tahun 1990-an dengan permainan Jerman seperti *Settlers of Catan* menunjukkan perubahan fokus pada interaksi sosial dan strategi yang lebih kompleks, mengarah pada genre Eurogames yang populer di seluruh dunia. Era digital membawa inovasi baru dengan integrasi teknologi seperti aplikasi dan augmented reality, menghubungkan dunia fisik dan digital dalam pengalaman bermain yang baru dan menarik.

Platform crowdfunding seperti Kickstarter membuka pintu bagi desainer independen untuk membawa ide-ide inovatif mereka ke pasar, meningkatkan keragaman dan kreativitas dalam desain board game. Tren ini menunjukkan bahwa board game terus berkembang dan beradaptasi, mencerminkan perubahan dalam teknologi dan preferensi sosial. Melalui sejarah panjangnya, board game telah menunjukkan kemampuan luar biasa untuk beradaptasi dan tetap relevan,

menawarkan wawasan tentang nilai-nilai budaya, sosial, dan teknologi dari masa lalu hingga masa kini.

3.2.2.3 Boardgame sebagai media pembelajaran

Menggunakan *boardgame* sebagai media pembelajaran dalam program mentoring adalah pendekatan yang inovatif dan interaktif. Metode ini menggabungkan elemen kesenangan dengan pembelajaran, membuat proses pendidikan menjadi lebih menarik dan efektif. Dalam konteks mentoring, boardgame dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai keterampilan dan konsep dengan cara yang dinamis dan mudah dipahami oleh peserta.

Pertama-tama, pemilihan boardgame yang tepat sangat penting. Boardgame harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, jika tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan keterampilan kerja tim dan komunikasi, permainan seperti "Pandemic" yang menuntut kerja sama intensif dan pengambilan keputusan bersama sangat ideal. Jika tujuannya adalah untuk melatih keterampilan berpikir strategis, permainan seperti "*Settlers of Catan*" atau "*Risk*" yang menuntut perencanaan dan taktik jangka panjang akan sangat berguna.

Proses mentoring dimulai dengan menjelaskan aturan permainan dan bagaimana boardgame tersebut akan membantu peserta mencapai tujuan pembelajaran. Fasilitator atau mentor harus memastikan bahwa semua peserta memahami cara bermain dan tujuan dari setiap sesi permainan. Kemudian, peserta dibagi dalam tim kecil untuk bermain. Kelompok kecil ini memungkinkan setiap peserta untuk berpartisipasi secara aktif dan menerapkan keterampilan yang mereka pelajari.

Selama permainan berlangsung, mentor berperan sebagai pengamat dan fasilitator. Mereka memantau interaksi antar peserta, memberikan panduan saat diperlukan, dan mencatat dinamika kelompok serta strategi yang digunakan. Mentor dapat memberikan umpan balik langsung, membantu peserta untuk merefleksikan keputusan mereka, dan menunjukkan bagaimana keterampilan yang dipelajari dalam permainan dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Setelah sesi permainan selesai, diadakan diskusi dan refleksi bersama. Dalam sesi ini, peserta didorong untuk berbagi pengalaman mereka selama permainan, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana mereka menerapkan

strategi serta keterampilan yang baru. Pertanyaan seperti, "Apa yang membuat strategi Anda berhasil?" atau "Bagaimana Anda mengatasi tantangan dalam permainan?" dapat memicu diskusi yang mendalam dan bermanfaat.

Menggunakan boardgame dalam mentoring memiliki banyak manfaat. Pertama, metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Kedua, boardgame mengembangkan keterampilan sosial penting seperti komunikasi, negosiasi, dan kerja tim. Ketiga, banyak boardgame mensimulasikan situasi dunia nyata, memungkinkan peserta untuk melatih keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

Selain itu, boardgame mendorong pemikiran strategis dan perencanaan jangka panjang. Peserta belajar untuk merencanakan langkah-langkah mereka dengan hati-hati, mengelola sumber daya, dan menilai risiko, keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan profesional dan pribadi. Dengan bermain bersama, peserta semakin akrab dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung.

Beberapa contoh boardgame yang efektif untuk pembelajaran meliputi "*Pandemic*" untuk kerja tim dan koordinasi, "*Settlers of Catan*" untuk strategi dan negosiasi, "*Codenames*" untuk komunikasi, dan "*Risk*" untuk perencanaan strategis. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, boardgame menjadi alat yang kuat dalam mentoring, membantu peserta belajar melalui pengalaman langsung dalam suasana yang interaktif dan kolaboratif.

3.2.2.4 Mentoring Boardgame dan pembuatan Boardgame

Mentoring pelatihan menggunakan boardgame adalah metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Boardgame tidak hanya memberikan elemen kesenangan, tetapi juga dapat memfasilitasi pembelajaran konsep-konsep penting dan keterampilan praktis dalam suasana yang mendukung dan kolaboratif. Berikut adalah cara dan manfaat menggunakan boardgame dalam program mentoring pelatihan:



**Gambar 3.1 Pelatihan boardgame
Cara Menggunakan Boardgame dalam Mentoring Pelatihan**

- 1. Pemilihan Boardgame yang Tepat**

Pilih boardgame yang sesuai dengan tujuan pelatihan. Misalnya, jika tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan keterampilan kerja tim, boardgame seperti "Pandemic" atau "Codenames" bisa digunakan. Jika tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan strategis, "Risk" atau "Settlers of Catan" bisa menjadi pilihan.
- 2. Menjelaskan Aturan dan Tujuan**

Sebelum memulai permainan, pastikan semua peserta memahami aturan main dan tujuan dari boardgame tersebut. Berikan penjelasan yang jelas tentang bagaimana permainan ini akan membantu mereka belajar keterampilan tertentu.
- 3. Membagi Peserta ke Dalam Kelompok**

Bagi peserta ke dalam tim kecil agar semua dapat berpartisipasi aktif dalam *boardgame*.
- 4. Fasilitasi dan Observasi**

Mentor atau fasilitator harus berperan aktif dalam mengamati interaksi peserta selama permainan. Mereka dapat memberikan bimbingan dan umpan balik secara real-time, membantu peserta untuk merefleksikan keputusan mereka dan melihat bagaimana keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan dalam konteks nyata.
- 5. Sesi Diskusi dan Refleksi**

Setelah permainan selesai, adakan sesi diskusi dan refleksi. Ajukan pertanyaan kepada peserta seperti, "Apa yang Anda pelajari dari

permainan ini?" atau "Bagaimana strategi yang Anda gunakan dalam permainan dapat diterapkan di tempat kerja?"

Manfaat Menggunakan Boardgame dalam Mentoring Pelatihan

1. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif

Boardgame membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Peserta cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar melalui pengalaman langsung.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial

Boardgame biasanya membutuhkan kerja sama tim, komunikasi, dan negosiasi. Ini membantu peserta mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam lingkungan kerja.

3. Simulasi Situasi Nyata

Boardgame sering kali mensimulasikan situasi nyata yang membutuhkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Ini memungkinkan peserta untuk melatih keterampilan ini dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

4. Mendorong Pemikiran Strategis

Banyak boardgame yang menuntut pemain untuk merencanakan dan membuat strategi jangka panjang. Ini membantu peserta mengasah kemampuan berpikir strategis mereka.

5. Peningkatan Kerja Tim

Melalui boardgame, peserta belajar pentingnya kerja sama dan bagaimana bekerja efektif sebagai bagian dari tim. Ini sangat berguna dalam pengaturan profesional di mana kolaborasi tim sangat penting.

Contoh Boardgame yang Bisa Digunakan

1. Pandemic: Mendorong kerja sama tim dan pemecahan masalah.
2. Ettlars Of Catan: Mengajarkan Strategi Dan Negosiasi.
3. Odenames: Meningkatkan keterampilan komunikasi.
4. Risk: Fokus pada perencanaan strategis dan pengambilan keputusan.



Gambar 3.2 Contoh part boardgamev untuk pelatihan

Menggunakan boardgame dalam mentoring pelatihan menawarkan pendekatan yang unik dan efektif untuk pengembangan keterampilan. Dengan menggabungkan elemen permainan, peserta dapat belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan keterlibatan dan retensi materi pelatihan.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam dunia kerja, tantangan pasti ada. Selama tiga bulan KP di Divisi *Creative Assistant & Video Editor*, Praktikan juga menemui beberapa hambatan. Selama menjalani magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi, saya menghadapi sejumlah kendala yang menantang dan memperkaya pengalaman saya sebagai praktikan. Salah satu kendala utama adalah adaptasi terhadap teknologi dan perangkat lunak yang digunakan di perusahaan. Meskipun di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), Prodi Ilmu Komunikasi dengan minor Broadcasting, saya telah mempelajari dasar-dasar editing video dan produksi digital melalui mata kuliah, perangkat yang digunakan di PT. Mercusuar sering kali lebih canggih dan berbeda. Perangkat lunak editing yang mereka gunakan, misalnya, memiliki fitur-fitur yang lebih kompleks yang belum saya kuasai sepenuhnya. Tantangan ini memaksa saya untuk belajar cepat dan menyesuaikan diri dengan alat-alat baru dalam waktu singkat, sesuatu yang mungkin kurang ditekankan dalam lingkungan kelas yang lebih terstruktur.

Selain itu, tekanan deadline di PT. Mercusuar jauh lebih intens daripada yang biasa saya hadapi di kampus. Dalam mata kuliah seperti "Management," kami diajarkan bagaimana mengelola proyek dengan tenggat waktu yang ketat,

tetapi di lingkungan kerja nyata, tekanan untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu singkat sambil menjaga kualitas hasil kerja memberikan pengalaman yang sangat berbeda. Di sini, saya harus belajar mengatur waktu dengan lebih efisien, mengatasi stres, dan tetap produktif di bawah tekanan, keterampilan yang sangat berharga tetapi sulit diperoleh hanya melalui teori di kelas.

Kendala lain yang saya hadapi adalah komunikasi dan kolaborasi dengan tim yang terdiri dari individu yang lebih berpengalaman. Di kampus, mata kuliah seperti "Komunikasi Interpersonal" membantu saya memahami dasar-dasar komunikasi efektif, namun praktik sehari-hari dalam tim kerja yang nyata di PT. Mercusuar menuntut lebih banyak adaptasi dan keterampilan interpersonal. Berkolaborasi dengan rekan kerja senior yang memiliki harapan dan standar kerja yang tinggi, serta belajar memahami dinamika tim yang kompleks, menjadi tantangan tersendiri. Saya harus belajar bagaimana memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif, menyelaraskan ide-ide saya dengan visi tim, dan beradaptasi dengan gaya kerja yang berbeda.

Lebih jauh, meskipun mata kuliah seperti "Broadcast Journalism" memberikan dasar-dasar yang solid dalam penulisan naskah dan produksi konten, di PT. Mercusuar, saya menemukan bahwa standar dan format penulisan yang mereka gunakan bisa sangat berbeda. Hal ini menuntut saya untuk menyesuaikan gaya penulisan saya dengan kebutuhan spesifik perusahaan, sambil tetap mempertahankan kreativitas dan kualitas jurnalistik yang telah saya pelajari.

Selain kendala teknis dan adaptasi terhadap teknologi baru, saya juga menghadapi tantangan dalam hal kreativitas dan inovasi. Di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi, saya sering kali dihadapkan dengan proyek-proyek yang membutuhkan ide-ide segar dan solusi kreatif. Meskipun mata kuliah seperti "Creative Thinking and Problem Solving" di UPJ telah membekali saya dengan berbagai teknik untuk merangsang kreativitas, menerapkannya dalam lingkungan kerja yang dinamis dan penuh tekanan memerlukan tingkat fleksibilitas dan keuletan yang lebih tinggi. Saya harus belajar berpikir di luar kebiasaan dan mencari inspirasi dari berbagai sumber secara cepat dan efisien.

Di sisi lain, kendala yang tidak kalah penting adalah penyesuaian terhadap budaya kerja di PT. Mercusuar. Setiap perusahaan memiliki budaya dan etos kerja yang berbeda. Di PT. Mercusuar, budaya kerja yang cepat dan kolaboratif membutuhkan adaptasi yang cepat dari saya. Di universitas, mata kuliah seperti

"Organizational Communication" memberikan pemahaman tentang dinamika organisasi dan komunikasi internal, namun mengalaminya secara langsung dan beradaptasi dengan nilai-nilai, norma, dan harapan spesifik perusahaan adalah proses yang menantang. Saya harus belajar untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan budaya perusahaan sambil tetap berusaha menonjolkan diri sebagai individu yang berkontribusi positif.

Semua kendala ini, meskipun menantang, memberikan kesempatan berharga untuk mengaplikasikan pengetahuan teoretis yang saya peroleh selama studi saya di UPJ ke dalam praktik nyata. Pengalaman ini memperkaya pemahaman saya tentang dunia kerja profesional di bidang komunikasi dan broadcasting, membantu saya mengembangkan keterampilan praktis dan soft skills yang esensial untuk karier masa depan. Melalui proses ini, saya menyadari bahwa meskipun pendidikan formal memberikan dasar yang kuat, pengalaman langsung di lapangan adalah kunci untuk benar-benar memahami dan menguasai bidang ini.

Pada akhirnya, semua kendala yang saya hadapi selama magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi memberikan pelajaran berharga yang tidak hanya memperkaya pengetahuan teoretis saya tetapi juga mengasah keterampilan praktis dan soft skills yang esensial. Pengalaman ini mengajarkan saya bahwa dunia kerja penuh dengan tantangan yang memerlukan adaptasi cepat, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja di bawah tekanan. Meskipun pendidikan di Universitas Pembangunan Jaya memberikan fondasi yang kuat, pengalaman langsung di lapangan melalui magang ini adalah kunci untuk memahami sepenuhnya dan siap menghadapi dunia profesional di bidang komunikasi dan broadcasting.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam tiga bulan KP sebagai *Creative Assistant (Video Editor)*, Praktikan menemukan cara mengatasi berbagai tantangan.

Selama magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi, saya sebagai praktikan menghadapi berbagai kendala yang menantang dan mengharuskan saya untuk mengembangkan keterampilan baru serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah saya peroleh selama studi di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Salah satu kendala utama adalah adaptasi terhadap teknologi dan

perangkat lunak baru. Di PT. Mercusuar, saya dihadapkan dengan perangkat lunak editing video yang lebih canggih dan berbeda dari yang digunakan di kampus. Untuk mengatasi hal ini, saya memanfaatkan keterampilan dasar yang saya pelajari dalam mata kuliah seperti "Video Production" dan "Digital Media Production." Selain itu, saya mengikuti tutorial online dan meminta bimbingan dari rekan kerja yang lebih berpengalaman. Pendekatan ini membantu saya menguasai perangkat lunak baru dengan cepat dan memperkuat kemampuan belajar mandiri yang sangat penting di dunia kerja profesional.

Menghadapi tekanan deadline yang ketat di PT. Mercusuar merupakan tantangan lain yang memerlukan strategi manajemen waktu yang efektif. Mata kuliah "Project Management" di UPJ mengajarkan teknik-teknik dasar manajemen proyek, seperti penjadwalan dan prioritas tugas. Namun, di lingkungan kerja nyata, saya harus mengimplementasikan teknik ini dengan lebih disiplin. Saya mulai dengan memprioritaskan tugas-tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya, serta menetapkan jadwal kerja yang realistis. Menyederhanakan tugas dan mengatur waktu istirahat membantu menghindari kelelahan, pada akhirnya meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja di bawah tekanan.

Komunikasi dan kolaborasi dengan tim yang lebih berpengalaman juga menjadi kendala yang harus diatasi. Meskipun mata kuliah seperti "Interpersonal Communication" memberikan dasar yang baik dalam komunikasi efektif, praktik sehari-hari dalam tim kerja yang nyata menuntut adaptasi yang lebih besar. Saya berusaha mendengarkan secara aktif, menghargai setiap pendapat anggota tim, dan terbuka terhadap kritik konstruktif. Interaksi yang jelas dan hubungan baik dengan senior mendukung adaptasi serta peran saya dalam tim.

Selain itu, penyesuaian terhadap budaya kerja perusahaan merupakan tantangan yang memerlukan pemahaman mendalam tentang dinamika organisasi. Di kampus, mata kuliah "Organizational Communication" memberikan wawasan tentang bagaimana organisasi berfungsi, tetapi di PT. Mercusuar, saya harus mempelajari dan menyesuaikan diri dengan nilai-nilai, norma, dan etos kerja yang spesifik. Saya mengamati dan berusaha menyesuaikan perilaku dan sikap saya agar selaras dengan budaya perusahaan, sambil tetap mempertahankan identitas dan kreativitas saya. Pendekatan ini membantu saya beradaptasi lebih cepat dan bekerja lebih efektif dalam lingkungan yang baru, yang pada gilirannya meningkatkan kinerja saya secara keseluruhan.

Untuk mengatasi kendala dalam kreativitas dan inovasi, saya menerapkan teknik-teknik yang saya pelajari dalam mata kuliah "Creative Thinking and Problem Solving." Brainstorming, mind mapping, dan teknik berpikir lateral menjadi alat utama saya dalam mencari solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi. Saya juga mencari inspirasi dari berbagai sumber, seperti literatur, internet, dan diskusi dengan rekan kerja, untuk memperkaya ide-ide saya. Terbuka terhadap umpan balik dan kritik juga membantu saya untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas karya saya. Secara keseluruhan, pengalaman magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi memberikan kesempatan berharga untuk menerapkan teori yang saya pelajari di UPJ dalam konteks dunia nyata, memperkaya pemahaman saya tentang bidang komunikasi dan broadcasting, serta mempersiapkan saya lebih baik untuk tantangan karier masa depan.

Secara keseluruhan, pengalaman magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi memberikan kesempatan berharga untuk menerapkan teori yang saya pelajari di Universitas Pembangunan Jaya dalam konteks dunia nyata. Meskipun menghadapi berbagai kendala, pendekatan yang proaktif dan adaptif, didukung oleh pengetahuan akademis yang solid, memungkinkan saya untuk mengatasinya dengan sukses. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pemahaman saya tentang bidang komunikasi dan broadcasting tetapi juga mempersiapkan saya lebih baik untuk tantangan karier masa depan.

Melalui proses menghadapi dan mengatasi berbagai kendala selama magang di PT. Mercusuar Creative Cipta Solusi, saya belajar pentingnya fleksibilitas, ketekunan, dan pembelajaran berkelanjutan. Pendekatan proaktif dalam mencari solusi, baik melalui bimbingan dari rekan kerja maupun belajar mandiri, menjadi kunci keberhasilan saya.