

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam praktek kerja profesi di SML Entertainment ini, praktikan bertugas sebagai video editor dan juga sebagai kru lapangan pada beberapa produksi. *Jobdesk* yang diterima pada saat menjadi menjadi kru produksi lapangan berbeda-beda pada setiap produksi, mulai dari dokumentasi, asisten audio, operator *livestream*, asisten kamera, *camera person*, dan asisten produksi. Masing-masing *jobdesk* memiliki tanggung jawab yang berbeda. Dokumentasi memiliki tanggung jawab untuk mengambil gambar dokumentasi berbentuk video dan foto serta mengirimkannya pada pihak yang bertanggung jawab dengan *client*, asisten audio bertanggung jawab untuk membantu memenuhi kebutuhan *audio man*, operator *livestream* bertanggung jawab terhadap teknis saat pelaksanaan *livestream*, asisten kamera bertanggung jawab untuk membantu memenuhi kebutuhan kamera, *camera person* bertanggung jawab pada gambar yang diambil agar sesuai permintaan *director of photography*, dan asisten produksi bertanggung jawab langsung dibawah produser dalam mempersiapkan keperluan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja profesi pada tempat kerja praktek ini menyesuaikan dengan standar kerja profesi pada Universitas Pembangunan Jaya yaitu 400 jam. Kerja profesi ini dilaksanakan mulai dari 18 Agustus 2021 dan selesai pada 25 Oktober 2021. Dalam setiap pekerjaan yang diberikan kepada praktikan, pembimbing kerja selalu memberikan arahan dan contoh terlebih dahulu tentang bagaimana cara mengerjakan pekerjaan yang diberikan baik itu untuk pekerjaan editing video maupun saat praktikan menjadi kru produksi lapangan.

Pada setiap pengerjaan proyek kurang lebih menggunakan alur kerja yang sama yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



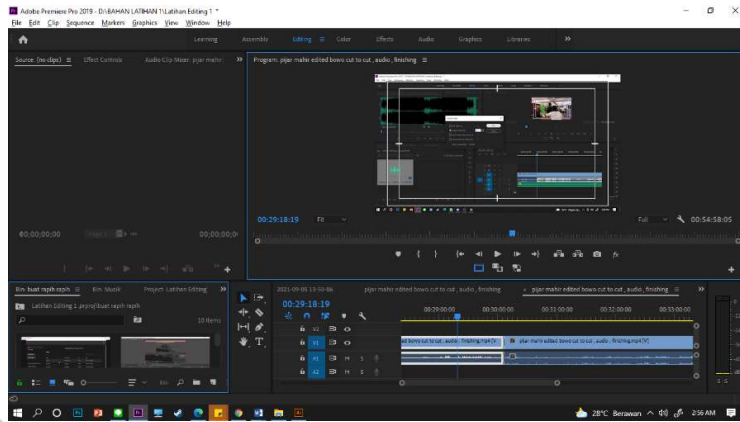
Gambar 3.1 Alur Kerja Proyek
(Sumber: Arsip Perusahaan)

3.2.1 Tahapan Pengerjaan Video Editing untuk Pijar Mahir

Pada praktek kerja ini praktikan mendapat tugas untuk membuat video pembelajaran tentang dasar video editing yang kemudian akan digunakan sebagai video pembelajaran pada program Prakerja Pijar Mahir. Praktikan tidak hanya melakukan editing terhadap bahan video yang sudah ada, melainkan membuat video pembelajaran editing dari tahap awal hingga akhir menggunakan bahan yang diberikan dan mengisi *voice over* untuk video pembelajaran tersebut. Video pembelajaran yang praktikan kerjakan harus mencapai durasi 3 jam dan mencakup semua tahapan dasar dari editing video yang kemudian akan dipecah menjadi beberapa *segment* oleh editor selanjutnya.



Gambar 3.2 Bagan Proses Editing Pijar Mahir
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.3 Proses Editing pada Software Editing
(Sumber: Arsip Pribadi)

3.2.2 Tahapan Pengerjaan sebagai *Livestream* Operator

Pada praktek kerja profesi kali ini praktikan tidak jarang juga menjadi operator untuk acara *livestream* atau *livebroadcasting*. Pekerjaan sebagai operator ini dilakukan untuk berbagai acara yaitu Live Cooking with Mamasuka, acara Jakarta International Contemporary Dance Festival, dan Live Shopping and Cooking with Mamasuka. Pembimbing kerja memberikan brief dan panduan kepada praktikan terkait dengan teknis yang akan digunakan pada setiap kegiatan *livestream*. *Livestream* yang dilaksanakan cukup bervariasi mulai dari acara yang disiarkan di sosial media seperti Youtube dan Instagram, acara berbayar atau eksklusif di aplikasi Zoom, dan *livestream* yang disiarkan pada aplikasi Shopee. Pada dasarnya teknis yang digunakan untuk setiap *livestream* itu sama sehingga praktikan dapat terbiasa dengan seiring berjalannya waktu sesi *livestream* diadakan.

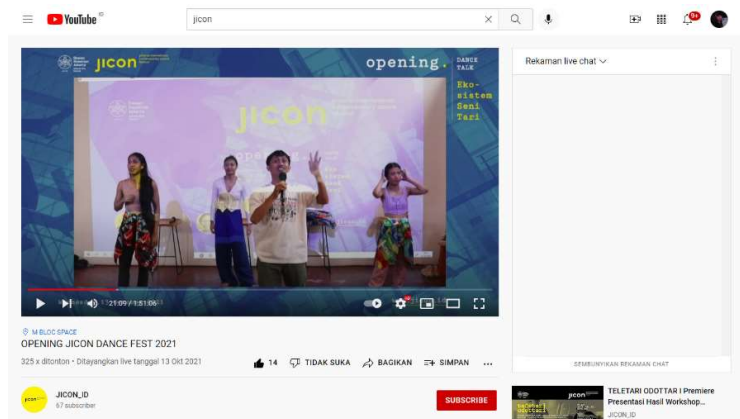


Gambar 3.4 Bagan Proses Livestream
(Sumber: Arsip Perusahaan)

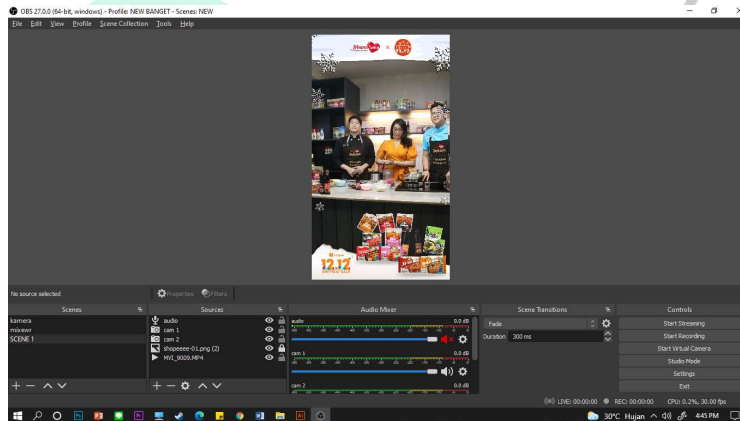
Pada saat pengerjaan *livestream* praktikan diberi tugas sebagai operator utama. Operator utama bertanggung jawab untuk menjalankan semua hal yang berhubungan dengan teknis pada saat siaran seperti penyusunan materi, pengaturan kamera dan audio, koneksi internet, komputer utama dan juga komputer pendukung. Selain teknis peralatan operator utama juga bekerja sama dengan program *director* untuk mengatur alur dari *livestream* tersebut. Pada awalnya praktikan didampingi oleh pembimbing kerja secara langsung dilapangan. Namun dengan seiringnya berjalan waktu, pembimbing kerja memberikan kesempatan penuh kepada praktikan untuk menjalani langsung sebagai operator utama secara mandiri dan pembimbing kerja mendampingi praktikan secara daring.



Gambar 3.5 Operator dalam Live Cooking Mamasuka
(Sumber: Instagram Mamasuka)



Gambar 3.6 Operator dalam Live JICON Dance Fest
(Sumber: Youtube JICON)

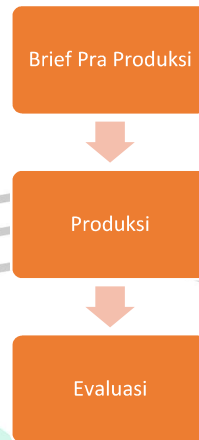


Gambar 3.7 Penyusunan Materi Livestreaming pada Software
(Sumber: Arsip Pribadi)

3.2.3 Tahapan Pengerjaan sebagai Kru Produksi

Pada praktek kerja profesi kali ini praktikan juga menjadi kru produksi pada beberapa kegiatan produksi baik itu saat kegiatan *shooting talkshow*, *company profile*, foto produk, tur virtual, beberapa program acara, dan beberapa kegiatan *shooting* media audio visual lainnya. Pekerjaan yang diberikan kepada praktikan pada setiap kegiatan produksi berbeda-beda sehingga praktikan mendapat pengalaman bagaimana jalannya kegiatan produksi dari sudut pandang departemen yang beraneka ragam. *Jobdesk* yang dilaksanakan oleh praktikan diantaranya adalah juru kamera, asisten juru kamera, asisten audio, dokumentasi, dan asisten produksi. Pembimbing kerja pada saat pra produksi memberikan arahan lengkap kepada praktikan tentang bagaimana cara kerja setiap

departemen yang akan praktikan kerjakan dan tidak jarang juga pembimbing memberikan arahan pada saat produksi.



Gambar 3.8 Bagan Proses Produksi
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Sebagai asisten produksi praktikan bertanggung jawab untuk membantu memenuhi segala kebutuhan produksi baik dari kelengkapan peralatan, memastikan kebutuhan kru, dan segala keperluan produksi lainnya baik secara teknis maupun non teknis. Praktikan menjadi asisten produksi pada kegiatan produksi sebuah program yang akan tayang pada televisi digital Mola TV yang berjudul “Indonesia Punya Nama Road to Kudus”. Program ini bercerita tentang kehidupan atlet muda dan atlet legenda dari Perkumpulan Bulu Tangkis Djarum seperti Sigit Budiarto, Vitta Marissa, Antonius Budi Ariantho dan Dionysius Hayom Rumbaka. Tidak jarang juga beberapa tokoh besar perusahaan Djarum seperti bapak Thomas Budi Santoso dan Yopy Rosimin menjadi narasumber untuk beberapa episode untuk program ini. Sebagai asisten produksi pada program ini praktikan bertugas membantu produser, sutradara, dan manager unit produksi untuk memastikan seluruh urusan produksi seperti kru, kelengkapan alat, jadwal produksi, akomodasi semua pihak, dan hal lain yang bersangkutan dengan produksi. Produksi untuk program ini dilaksanakan selama 10 hari yang mengambil lokasi di kota Kudus dan juga gedung-gedung olahraga dari PB Djarum.



Gambar 3.9 Footage Program “Indonesia Punya Nama”
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.10 Footage Program “Indonesia Punya Nama”
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

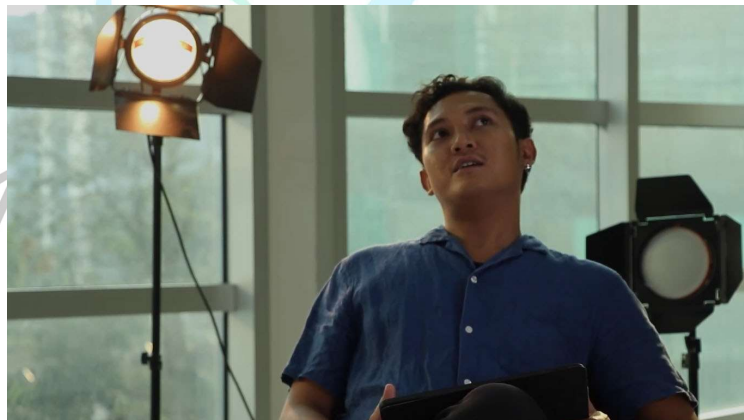
Selain menjadi asisten produksi praktikan juga pernah diberikan tugas sebagai juru kamera dan asisten kamera. Sebagai juru kamera praktikan bertanggung jawab untuk melakukan pengambilan gambar sesuai dengan arahan sutradara atau *director of photography* sedangkan asisten kamera bertanggung jawab untuk membantu juru kamera terkait teknis seperti pemasangan kamera, aksesoris pelengkap kamera, memindahkan kamera dan alat pendukung visual lainnya pada posisi yang telah ditetapkan. Praktikan menjadi juru kamera pada kegiatan produksi sebuah konten digital pada acara Jakarta International Contemporary Dance Festival yang berjudul “Josh Marcy – Dance Talk” yang tayang pada kanal Youtube JICON. Produksi untuk program ini dilaksanakan selama

satu hari di Gedung Kesenian Jakarta. Praktikan bekerja sama dengan 2 juru kamera lainnya untuk mengatur posisi kamera dan juga pencahayaan lokasi sesuai arahan dari sutradara.

Program ini merupakan salah satu dari rangkaian acara JICON yang merupakan sebuah *talk show* yang dibawakan oleh Josh Marcy sebagai pembawa acara dan mengundang narasumber para peserta dari satu rangkaian acara dari JICON yaitu Digital Dance Lab. Digital Dance Lab sendiri merupakan acara dengan konsep menggabungkan antara seni tari dan juga media digital sehingga menghasilkan output yang baru.



Gambar 3.11 Komposisi Master Kamera 1 “Josh Marcy – Dance Talk”
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



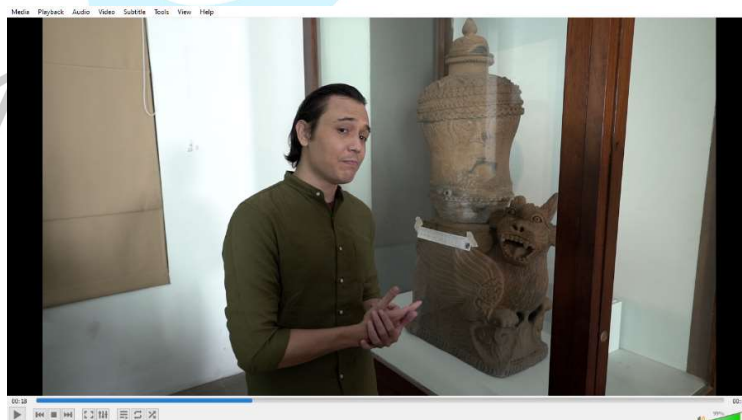
Gambar 3.12 Komposisi Detail Kamera 2 “Josh Marcy – Dance Talk”
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.13 Komposisi Detail Kamera 3 “Josh Marcy – Dance Talk”

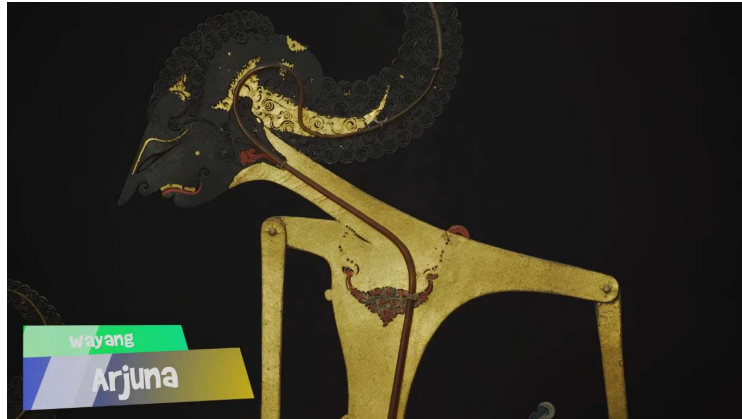
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

Praktikan juga melaksanakan tugas sebagai asisten juru kamera pada kegiatan produksi *virtual tour* Museum Nasional Indonesia. Ada 4 tema yang diangkat pada program ini yang dibagi menjadi 1 episode setiap tema. Tema yang diangkat adalah koleksi tentang naga, jejak superhero nusantara, koleksi kriya Islam dan Kristen, dan kemilau regalia pekinangan nusantara. Program ini dapat disaksikan di kanal Youtube Museum Nasional Indonesia. Produksi untuk program ini dilaksanakan selama 2 hari yang berlokasi di Museum Nasional Indonesia. Selama mengerjakan program ini praktikan bekerja sama dengan juru kamera dalam membantu mempersiapkan segala kebutuhan juru kamera secara teknis.



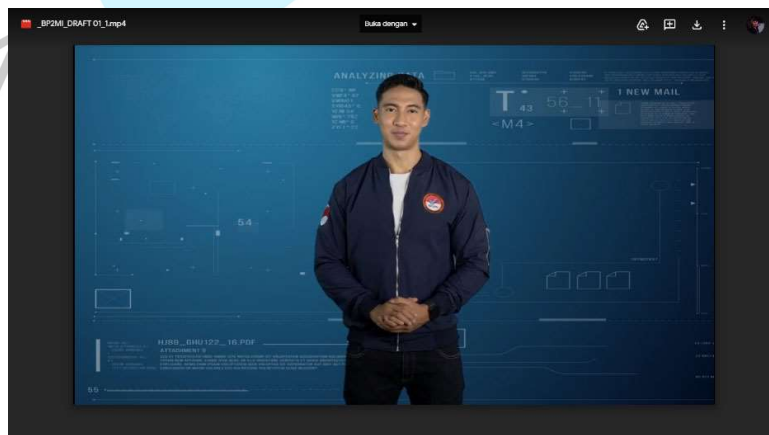
Gambar 3.14 Footage Presenter Virtual Tour Museum Nasional

(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.15 Footage Koleksi Virtual Tour Museum Nasional
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

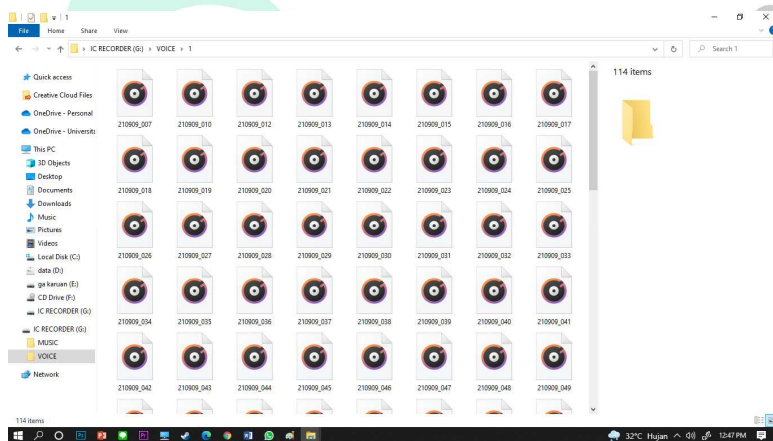
Selanjutnya praktikan juga menjadi kru departemen audio yaitu sebagai asisten juru audio pada kegiatan produksi *company profile* untuk BP2MI atau Badan Perlindungan Pekerja Migran Indonesia. Kegiatan produksi dilaksanakan selama 2 hari yang dibagi 2 sesi. Sesi pertama dilaksanakan untuk produksi video *presenter* yang dilaksanakan di studio Roomio. Dan sesi kedua dilaksanakan untuk produksi adegan ilustrasi dari program BP2MI yang dilaksanakan di kantor pusat BP2MI. Sebagai asisten juru audio, praktikan bertugas untuk membantu juru audio khususnya dalam teknis lapangan seperti pemasangan tiap komponen dari peralatan audio, melakukan pencatatan, dan pemeliharaan alat saat kegiatan produksi. Selain sebagai pembantu teknis, tidak jarang juga praktikan menjadi operator *boom mic* secara bergantian dengan juru audio.



Gambar 3.16 Footage Presenter Profile BP2MI
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.17 Footage Reka Adegan Profile BP2MI
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

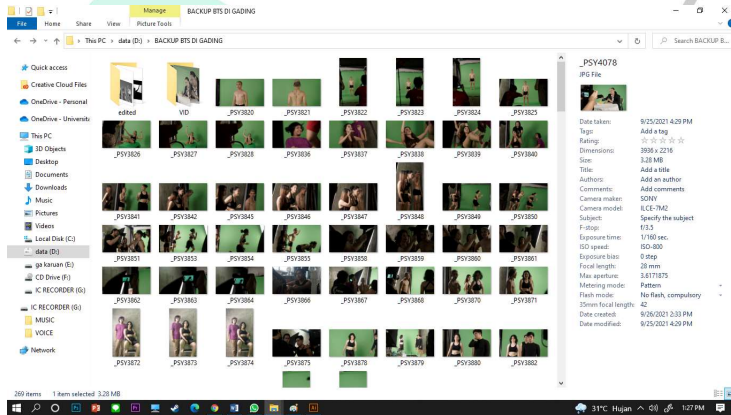


Gambar 3.18 Arsip Audio Profile BP2MI
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

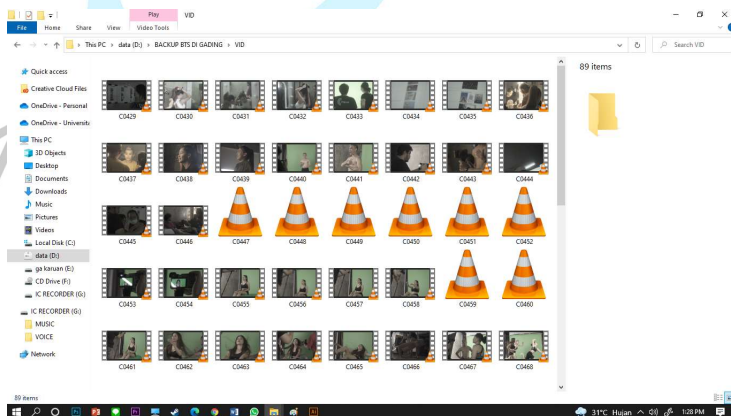
Terakhir praktikan juga berkesempatan menjadi tim dokumentasi sebuah kegiatan produksi konten digital yaitu Dancelab. Dancelab sendiri merupakan salah satu rangkaian kegiatan dari acara JICON. Kegiatan sebagai tim dokumentasi ini dilaksanakan selama 1 hari mengikuti produksi dari tim produksi kegiatan ini. Sebagai tim dokumentasi, praktikan bertugas dan bertanggung jawab untuk mendokumentasikan kegiatan produksi berbentuk video dan foto lalu mengirimkannya kepada pihak yang bertanggung jawab kepada klien.



Gambar 3.19 Dokumentasi Shooting Dancelab
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.20 Arsip Foto Shooting Dancelab
(Sumber: Arsip SML Entertainment)



Gambar 3.21 Arsip Video Shooting Dancelab
(Sumber: Arsip SML Entertainment)

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada kegiatan kerja profesi ini praktikan tidak luput dari menghadapi kendala meliputi:

a. Miskomunikasi

Tidak jarang praktikan melihat bahkan mengalami salah mengartikan brief atau pesan apa yang disampaikan baik itu dari pembimbing kerja maupun kru lain yang sedang bertugas bersama sehingga menimbulkan masalah yang menghambat kegiatan produksi dan proses kerja.

b. Pergerakan kerja yang cepat

Intensitas dan target yang harus dicapai dalam waktu yang cukup singkat membuat kegiatan baik produksi maupun editing harus dikerjakan secara cepat yang dimana praktikan masih susah untuk mengimbangi kecepatan produksi yang ada.

c. Pembagian waktu dengan perkuliahan

Kewajiban praktikan sebagai mahasiswa aktif tidak lepas dari kegiatan perkuliahan yang sedang berjalan yang sering kali bertabrakan dengan waktu kerja profesi yang mengakibatkan kurang fokusnya praktikan dalam mengikuti perkuliahan maupun pekerjaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Agar kegiatan kerja profesi dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal maka praktikan perlu menemukan solusi untuk memperbaikinya. Sehingga hal ini tidak mengganggu baik dari segi kegiatan kerja profesi maupun perkuliahan. Untuk memperbaiki komunikasi dan menghindari miskomunikasi maka praktikan lebih sering melakukan konfirmasi dan meminta penjelasan ulang apabila praktikan merasa bahwa informasi yang didapat terasa janggal atau merasa kurang jelas dengan pesan yang disampaikan.

Untuk masalah pergerakan kerja yang cepat, praktikan mau tidak mau harus melakukan adaptasi terhadap hal ini, namun praktikan memutuskan untuk lebih terbuka kepada pembimbing kerja dan tidak segan untuk meminta bantuan baik kepada pembimbing kerja maupun kru lain yang sedang bertugas. Begitu juga praktikan menjadi lebih memperhatikan kegiatan produksi dari sudut pandang semua departemen

yang terlibat dan lebih inisiatif untuk membantu kru dari departemen lain meskipun bukan bagian dari tugas pokok yang harus dikerjakan oleh praktikan. Dan terakhir untuk kendala perkuliahan praktikan tidak jarang harus bernegosiasi baik kepada pihak dosen ataupun pihak perusahaan apabila terjadi bentrok jadwal dan melihat urgensi mana yang lebih genting untuk dikerjakan dan diprioritaskan terlebih dahulu.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pelaksanaan kerja profesi di SML Entertainment merupakan pengalaman yang berkesan bagi praktikan. Praktikan bukan hanya mendapat pembelajaran tentang bagaimana kegiatan produksi yang baik dan benar di dunia kerja berjalan tapi juga tentang pentingnya bagaimana memperlakukan kru dan sesama tim untuk saling bahu-membahu untuk kelancaran sebuah produksi merupakan hal yang sangat penting dan sangat berdampak pada proses produksi yang dilaksanakan. Praktikan juga dilibatkan dalam pertemuan dengan klien sehingga praktikan dapat mempelajari bagaimana cara menghadapi klien secara tepat.