

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Upj Live adalah sebagai unit kerja fakultas Ilmu Komunikasi yang bergerak sebagai fasilitator dan sebagai program kegiatan kerja lab. Broadcasting di Universitas Pembangunan Jaya untuk memberikan kegiatan penunjang mahasiswa broadcasting di Universitas Pembangunan Jaya. Selain sebagai fasilitator Upj Live memiliki berbagai program kerja seperti Upj News, Ormas (Orbolan Mahasiswa), Eye level, dan YCT (Yuk Cari Tahu). Praktikan memiliki kesempatan untuk membuat program kerja di UPJ LIVE yang bernama UPJ TALK.

Praktikan melakukan magang sebagai seorang *Content Creator* serta seorang Produser dari sebuah Program Talkshow yaitu UPJ TALK. Menurut Coach B. yang pada tahun 2020, Content creator adalah sebuah bentuk pekerjaan atau profesi yang dimana orang tersebut mampu untuk membuat sebuah bentuk konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara maupun gabungan dari dua atau lebih elemen materi yang ada. Konten-konten tersebut dibuat tentunya untuk disebarluaskan melalui sebuah media, terutama media digital atau media sosial seperti, *Youtube, Facebook, Snapchat, Instagram, WordPress, Blogger*, dan *Website* (Saraswati, 2020). Sebagai seorang Content Creator, seseorang harus memiliki kepribadian seperti berikut (Gamedia, 2021):

- **Berpikir Kritis**

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat menggunakan logika untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan dari sebuah solusi, kejadian, informasi, kesimpulan, ataupun pendekatan permasalahan yang sedang terjadi dan sedang ditangani.

- Persuasi

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat membujuk orang lain atau target audiensinya bahkan sampai dapat mengubah pikiran serta perilakunya.

- Mengolah Ide

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat memiliki sebuah kemampuan untuk dapat menghasilkan banyak ide kreatif yang muncul dan dapat dituangkan untuk sebuah topik.

- Visualisasi

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat memiliki sebuah kemampuan dalam membayangkan bagaimana sebuah hal akan terlihat setelah diwujudkan.

- Ekspresi Tertulis

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat memiliki sebuah kemampuan dalam mengkomunikasikan sebuah pesan, informasi atau ide dengan sangat baik ke dalam bentuk tulisan ataupun bentuk lain agar orang lain dapat mengerti apa pesan atau informasi yang dimaksud dan yang ingin disampaikan.

- Orisinalitas

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat memiliki sebuah kemampuan untuk memunculkan atau mendatangkan ide-ide kreatif yang bersifat unik atau tidak biasa atau cemerlang yang berkaitan dengan sebuah topik atau situasi, dan juga kemampuan dalam mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan sebuah masalah.

- Komunikasi

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat berbicara atau berkomunikasi dengan orang lain untuk

menyampaikan sebuah informasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

- Kepekaan Sosial

Maksudnya adalah, seorang Content Creator harus dapat memiliki empati atau simpati yang lebih dalam menyadari reaksi orang lain akan sebuah kejadian atau peristiwa yang terjadi.

Menurut Karin Larasati, pengaruh content creator dalam sebuah perusahaan adalah dapat memberikan sesuatu yang berbeda yang juga tentunya kreatif dalam membantu perusahaan untuk mengembangkan perusahaan serta *Brand Awareness* perusahaan. (Larasati, Kashira, Putri, & I Nyoman, 2021) Terdapat juga beberapa alasan mengapa Content Creator dibutuhkan oleh sebuah perusahaan:

- a. Memudahkan promosi suatu produk atau jasa yang disediakan oleh sebuah perusahaan dengan konten yang menarik dan berkualitas
- b. Dapat mengembangkan *Brand Awareness* dan melakukan *branding* perusahaan dengan gaya dan ciri khasnya dalam bentuk strategi kreatif melalui hasil konten
- c. *Content creator* sangat membantu dalam menciptakan konten sesuai dengan kebutuhan pelanggan, Melalui konten yang dibuat, perusahaan dapat dipercaya oleh pelanggan.
- d. Content creator dapat memudahkan dalam melakukan proses target pasar. Jadi mudah mencapai tujuan pemasaran karena pembuatan konten sesuai dengan perencanaan yang tepat.
- e. Membantu konten yang dibuat perusahaan akan lebih mudah dikenal dan ditemukan.

Upj Talk adalah program Talkshow yang berkonsep isi informasi *variative*, memberikan game tebak gambar dan kata dan mengulik lagu yang dilakukan setiap segmen acara yang sudah diatur oleh produser dan tim produksi yang diberikan dalam setiap segmen diatur waktu

pengambilan gambar kurang lebih 10 menit dalam pengambilan footage yang akan ditampilkan untuk di publik.

Praktikan selaku Produser dalam program UPJ TALK mengatur jalan acara yang sudah disiapkan praktikan mengajak beberapa mahasiswa dari mahasiswa aktif dan mahasiswa baru Ilmu Komunikasi untuk masuk kedalam program UPJ TALK sebagai tim produksi kegiatan. Mulai dari alat-alat produksi, mengatur titik angle yang akan diambil mulai dari pengambilan host dan bintang tamu yang ada.

Dalam tim produksi praktikan mengajak mahasiswa dari Universitas Pembangunan Jaya untuk mengikuti program yang sudah dibuat praktikan dan sudah dilaksanakan oleh praktikan dalam merancang kegiatan dengan matang dan dibantu oleh laboran selaku penanggung jawab program UPJ Talk dalam memberikan arahan mengenai atur tata letak cahaya,tempat produksi, dan memberikan peminjaman alat produksi.

### **3.1.1 Perencanaan Konten Digital**

Selama masa magangnya, Praktikan menjadi seorang *Content Creator* khususnya dalam bentuk *Digital Content* yang dimana dalam hal ini Praktikan bertugas dan bertanggung jawab dalam menghasilkan konten-konten yang berbentuk digital baik dalam bentuk tulisan, visual, video, foto, dan lainnya. Seperti yang juga sudah dipelajari oleh Praktikan selama masa perkuliahan, sebagai seorang *Public Relations* haruslah menerapkan strategi *Public Relations* dimana Praktikan harus dapat memanfaatkan media sosial untuk mengoptimalkan penyampaian pesan, namun dalam menyampaikan pesan haruslah dapat menarik perhatian para audiensi. Selama menjadi seorang *Content Creator*, praktikan menerapkan hal-hal yang sudah dipelajari sehingga Praktikan dapat membuat konten digital dengan baik.

Sebagai seorang *Content Creator*, Praktikan tentunya harus membuat sebuah konten yang dapat meningkatkan *brand awareness*

untuk menarik minat dan perhatian dari para calon target audiensi sehingga UPJ TALK yang merupakan sebuah program baru yang dibuat oleh Praktikan dan rekan kerja dapat dikenal dan memiliki penonton yang semakin bertambah. *Brand awareness* sendiri menurut Keller (2008) adalah sebuah kekuatan dari suatu brand di dalam memori seseorang atau seberapa mudah bagi konsumen untuk mengingat suatu brand tersebut (Walid, 2018). Dan untuk meningkatkan *Brand Awareness* pada Program UPJ TALK, Praktikan lebih memilih untuk menggunakan platform media sosial.

### 3.1.2 Content Writer

*Content Writer* merupakan salah satu jenis pekerjaan yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam membuat konten digital yang dapat berupa tulisan seperti konten informasi yang umumnya dalam sebuah tulisan yang dibuat harus sesuai dengan tema atau isu yang diminta oleh atasan. Seseorang yang bertugas untuk melakukan *Content Writer* memiliki tujuan yaitu untuk membuat sebuah tulisan seperti artikel yang mampu membuat para pembaca menjadi tertarik pada konten tersebut dan dapat menarik para pembaca menjadi konsumen atau target audiensi (ARDISAVIRA, 2020). Dalam tulisan yang dibuat oleh *Content Writer* harus berisikan hal yang informatif, sesuai dengan tema yang diberikan, dan harus dapat menarik perhatian para pembacanya.

Dalam membuat sebuah tulisan, *Content Writer* disini juga harus memiliki pemikiran yang kreatif dan memiliki keterampilan menulis dimana dirinya dapat menyusun gagasan dengan baik dan menuangkannya ke dalam kata-kata secara runut dengan logika yang jernih serta adanya kemampuan untuk mempersuasi. Pada program UPJ TALK ini, seorang *Content Writer* membuat konten berupa tulisan informatif yang di sebarakan melalui sebuah media sosial pribadi dari UPJ TALK. Seorang *Content Writer* tidak hanya bertanggung jawab untuk membuat sebuah tulisan saja melainkan bertanggung jawab juga untuk

memastikan apakah website atau platform yang digunakan, gambar yang dicantumkan dalam sebuah artikel, serta tulisan dan judul yang ada dalam artikel saling berkesinambungan. (Wassananta, 2021).

Menurut (Widyaningrum, 2019), seorang *Content Writer* harus melakukan empat proses atau tahapan sebelum akhirnya dapat menulis sebuah tulisan yaitu diantaranya, seorang *Content Writer* harus dapat memikirkan dan mencari ide kreatif yang dapat menarik para pembaca dalam tulisannya tersebut, lalu mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber informasi yang terpercaya, dapat merangkum dan menarik point penting dari hasil informasi dan data yang sudah dikumpulkan sebelumnya, dan yang terakhir menulis sebuah artikel dengan judul yang juga dapat menarik minat dari para pembaca sehingga dapat memunculkan perhatian lebih atau *awareness* kepada para target audiensi dari UPJ TALK. Umumnya tulisan atau artikel yang dibuat oleh Praktikan serta tim sebagai *Content Creator* akan disebarluaskan melalui media sosial yaitu Instagram UPJ TALK. Tulisan yang dibuat oleh *Content Writer* ini biasanya dipublikasikan melalui platform media yang bisa dibaca dengan waktu yang singkat dan dapat menarik perhatian dari para audiensi sesuai target audiensi yaitu Instagram.

### **3.1.3 Desain Grafis**

Desain grafis merupakan bentuk dari cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan sebuah informasi atau pesan yang dituangkan dalam sebuah bentuk, dari bentuk yang sangat sederhana sampai ke bentuk yang kompleks agar sebuah informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya oleh para audiens (Permana, 2008). Desain grafis sendiri memiliki beberapa elemen khusus yaitu seperti kumpulan garis, huruf, bentuk dan tekstur yang dimana kemudian kumpulan elemen tersebut dituangkan dengan prinsip desain yang akurat dalam proses penempatan atau *layout* -nya.

Secara khusus, desain grafis merupakan sebuah bentuk keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dapat dimengerti public atau masyarakat. Bidang profesi desain grafis ini sendiri juga menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain sesuai dengan tujuan dari komunikasi, dan mengawasi produksi (Leonardo Adi Dharma Widya, 2016).

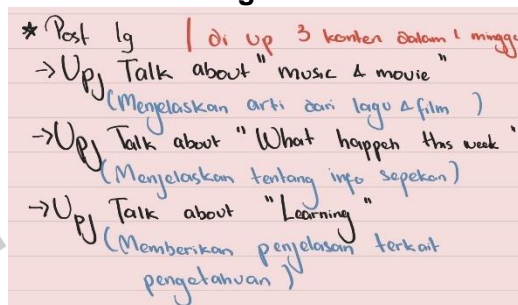
#### 3.1.4 Media Sosial

Dalam buku (Nasrullah, 2015), Meike dan Young media sosial memiliki arti yaitu sebagai bentuk konvergensi antara komunikasi personal atau komunikasi yang terjadi dari seorang individu ke individu lainnya dan media publik untuk membagikan komunikasi serta informasi kepada khalayak luas. Media sosial juga merupakan suatu media di internet yang memungkinkan para pengguna baik individu maupun perusahaan dalam merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan para pengguna lain, serta membentuk ikatan atau relasi sosial secara virtual (Nasrullah, 2015). Sebuah *platform* media sosial mampu mengajak siapa saja yang tertarik untuk dapat berpartisipasi secara langsung dengan cara memberikan kontribusi serta *feedback* secara terbuka, seperti memberi komentar, serta membagikan pesan atau informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Media sosial juga merupakan sebuah media yang memiliki kekuatan sosial yang sangat besar karena dapat mempengaruhi opini publik yang sedang berkembang di masyarakat. Penggalangan dukungan atau sebuah bentuk gerakan massa dapat muncul dan terbentuk karena adanya kekuatan media online yang dimana hal ini dikarenakan apa yang ada di dalam sebuah media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap serta perilaku dari publik atau masyarakat (Watie, 2011).

## 3.2 Pelaksanaan Kerja

### 3.2.1 Perencanaan Konten Digital



Gambar 3. 1 Rubrik Media Instagram

Selama masa maganginya, Praktikan menjadi seorang *Content Creator*. Hal ini membuat praktikan sebagai seorang pembuat konten tentunya haruslah membuat perencanaan agar konten yang diunggah nantinya dapat membuat para target audiensi menjadi tertarik pada program tayangan UPJ TALK yang merupakan program yang dibuat oleh praktikan dengan rekan kerja praktikan selama masa maganginya. Selama melaksanakan Kerja Profesi di UPJ LIVE dalam program UPJ TALK ini tentunya Praktikan bertanggung jawab penuh untuk menghasilkan konten-konten yang berbentuk digital baik dalam bentuk tulisan, visual, video, foto, dan lainnya. Untuk meningkatkan Brand Awareness dari Program UPJ TALK, Praktikan membuat perencanaan digital sehingga konten dapat tertata rapih dan lebih menarik.

Dalam membuat sebuah konten tentunya seperti yang telah dipelajari oleh Praktikan selama menjadi mahasiswa dengan minor *Public Relations* di Universitas Pembangunan Jaya, terdapat beberapa tahapan dalam membuat konten seperti membuat gambaran konten yang dimana Praktikan harus dapat memikirkan gambaran ide konten secara luas, lalu melakukan riset untuk mengetahui informasi lebih banyak lagi terkait konten yang akan disebarkan tersebut, lalu Praktikan juga membuat kalender konten untuk mengetahui apa saja



yang perlu diunggah sesuai dengan rubrik yang telah dibuat oleh Praktikan yang dimana dalam media sosial Instagram UPJ TALK sendiri terdapat 3 rubrik konten yang juga dapat dilihat pada gambar diatas yaitu terkait musik dan film, hal yan sedang terjadi atau viral, serta edukasi. Ketiga rubrik tersebut diharapkan dapat menarik perhatian audiensi dan memunculkan *Brand Recognition* dari program UPJ TALK sendiri.

Lalu untuk media sosial Youtube, Praktikan juga harus membuat perencanaan konten yang dimana Praktikan harus mempersiapkan ide-ide untuk program tayangan dari UPJ TALK, memikirkan narasumber yang harus dihadirkan sesuai dengan temann yang bersangkutan dan lain sebagainya.

### 3.2.2 Content Writer



**Gambar 3. 2 Contoh Gambar Konten dari Informasi**

Menurut Efira (ARDISAVIRA, 2020), tulisan yang menarik dapat dihasilkan oleh seorang content writer melalui beberapa cara, yaitu:

- Isi tulisan harus sesuai dengan judul dan main keyword.
- Judul harus singkat dan padat, serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu calon pembaca.
- Membuat tulisan yang ideal.

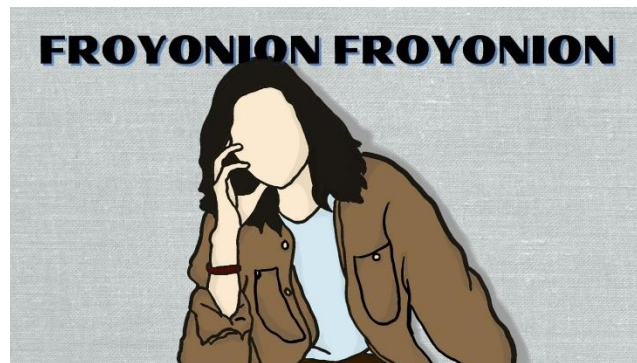
- d. Memperhatikan reversed pyramid (piramida terbalik) dalam kaidah jurnalistik.
- e. Disarankan untuk menyertakan video atau pun infografis agar tampilan lebih segar

Menurut Efira, jika judul artikel dapat menempati golongan atau kelompok posisi teratas di dalam sistem pencarian seperti Google, maka artikel yang telah dibuat dan diunggah tersebut dapat dikatakan memiliki peluang yang sangat besar untuk segera dibaca dan dilihat oleh para target audiensi dan meningkatkan *brand awareness* serta *traffic* pengunjung blog atau website juga dapat mengalami perkembangan. Sehingga, dapat dikatakan juga bahwa seorang *Content Writer* memiliki peran yang sangat penting dalam menyukseskan *digital marketing* sebuah perusahaan.

Semua proses yang saling berkesinambungan tersebut tidak lain demi menghasilkan *digital content*. Dengan menghasilkan konten yang bersifat informatif dan edukatif serta tidak membosankan tersebut dapat meningkatkan *Brand Recognition* dan memunculkan *Brand Recall*. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh Praktikan :

- Mencari referensi
- Sesuaikan konten dengan rubrik
- Memperhatikan *planning*
- Melakukan *brainstorming*
- Mencari informasi terkait hal atau kejadian terbaru
- Melakukan riset

### 3.2.3 Desain Grafis



Gambar 3. 3 Desain Thumbnail Untuk Youtube

Pekerjaan berikutnya adalah desain grafis yang dimana selama masa magangnya di UPJ LIVE dalam Program UPJ TALK, Praktikan yang magang sebagai seorang Content Creator juga membuat desain grafis berupa poster pengumuman, poster mengenai hari besar, pembuatan logo baru serta desain untuk *thumbnail* Youtube dan juga media sosial Instagram dari UPJ TALK.

Desain grafis sendiri merupakan sebuah bentuk kegiatan yang sudah diketahui sejak abad ke-17 yang berjalan seiringan dengan mulai digunakannya mesin cetak yang digunakan oleh pemerintah Hindia-Belanda. Akan tetapi istilah desain grafis sendiri kemungkinan justru baru mulai dikenal di Indonesia pada awal tahun 1970-an yang dimana saat itu terdapat dua sekolah yang termasuk sekolah seni rupa tertua di Indonesia yaitu ITB dan STSRI Asri yang memisahkan jurusan desain grafis atau *graphic design* dari seni grafis (Permana, 2008).

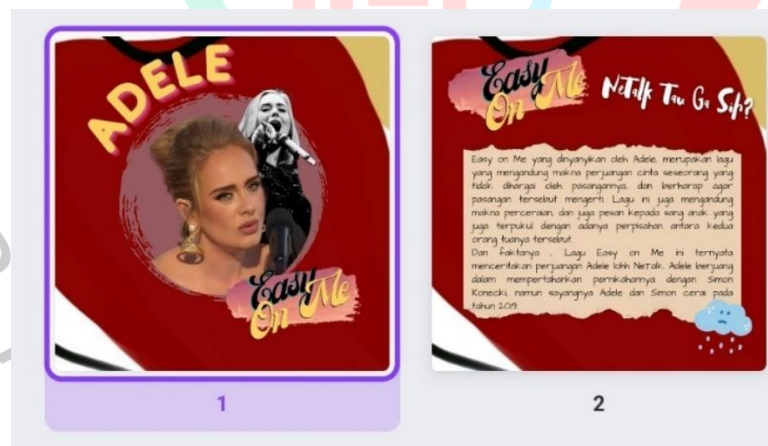
Praktikan dalam membuat desain grafis untuk UPJ LIVE dalam program UPJ TALK ini juga menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan yaitu pesan (pesan apa yang ingin disampaikan dari hasil desain grafis yang dibuat oleh Praktikan), lalu audiens (siapa saja yang menjadi target audiens yang ingin dijangkau), dan yang terakhir adalah *feedback* (apa yang diharapkan oleh Praktikan serta tim dari para audiens yang melihat hasil desain grafis yang telah dibuat) dan oleh karena itulah seorang *Content Creator* harus memiliki pemikiran ide yang kreatif agar dapat menuangkan sebuah hal ke dalam seni yang dapat menarik perhatian para target audiensi.

Secara umum dapat dikatakan fungsi desain grafis pada program UPJ TALK yang dilakukan oleh Praktikan serta timnya tersebut adalah untuk menyampaikan pesan secara informatif, persuasif dan atraktif dengan sehingga dapat menarik perhatian atau *awareness* dari para target audiensi. Hasil dari desain grafis yang dibuat oleh Praktikan lalu diunggah atau disebarakan melalui platform yaitu media sosial dari UPJ TALK seperti *Instagram*, dan media sosial lain untuk bantu menyebarkan konten.

Terdapat beberapa hal yang Praktikan lakukan :

- Mencari referensi gambar atau desain
- Membuat sketsa digital
- Membuat gambar atau desain
- Membuat gambar digital melauai aplikasi PicsDraw dan Medibang
- Membuat atau menambahkan efek desain melalui aplikasi Canva
- Melakukan revisi

#### 3.2.4 Media Sosial



Gambar 3. 4 Konten IG

Selama masa magangnya, Praktikan juga memegang salah satu media sosial dari UPJ TALK dan bertanggung jawab untuk memantau serta mengembangkan media sosial agar lebih aktif lagi sehingga dapat meningkatkan komunikasi baik internal maupun eksternal Unit

Kerja dan dapat meningkatkan *brand awareness* dari media sosial perusahaan.

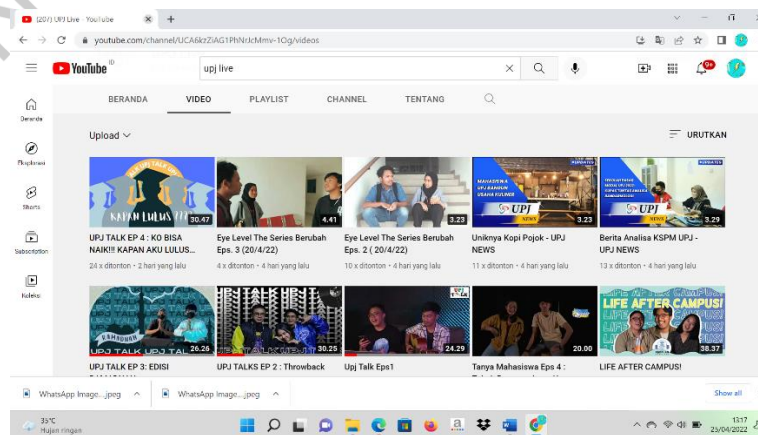
Program UPJ TALK sendiri fokus kepada dua media sosial yang menurut Program ini merupakan media sosial yang paling efektif dalam membantu tim untuk membagikan informasi, berkomunikasi dengan para audiensi dan pihak internal maupun eksternal Unit Kerja sehingga dapat mengembangkan perusahaan dan meningkatkan *brand awareness* dari Unit Kerja UPJ LIVE dalam Program UPJ TALK ini. Media sosial yang digunakan perusahaan UPJ LIVE program UPJ TALK untuk menyebarkan informasi kepada eksternal dan internal perusahaan adalah melalui media sosial Instagram dan Youtube.

Dan selama masa magangnya, Praktikan ikut bertanggung jawab terhadap konten yang akan diunggah dan disebar di kedua media sosial tersebut dan Praktikan juga ikut bertanggung jawab dalam memegang dan memantau media sosial dari Unit Kerja UPJ LIVE dalam Program UPJ TALK yaitu Instagram dan Youtube. UPJ LIVE program UPJ TALK memilih Youtube dan Instagram sebagai platform media sosial yang utama karena menurut UPJ LIVE kedua media sosial tersebut merupakan media sosial yang memiliki banyak penggunanya serta para target audiensi atau sasaran audiensi dari UPJ TALK sendiri lebih banyak menggunakan kedua media sosial tersebut serta kedua media sosial tersebut dapat memberikan informasi dengan kemasan yang unik seperti video, gambar serta tulisan sehingga diharapkan juga dapat memberikan pengetahuan yang luas kepada para audiensi yang melihatnya dan menjadi tertarik dengan Program UPJ TALK.

Program UPJ TALK juga berperan sebagai *media partner* dalam kegiatan Sedekah On The Road atau yang lebih dikenal sebagai SOTR. SOTR ini sendiri merupakan sebuah gerakan atau kegiatan dari para pemuda untuk melakukan kegiatan yang positif yaitu berbagi atau bersedekah kepada para masyarakat yang lebih membutuhkan. kampanye berdonasi yang digagas langsung oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam pembuatan kampanye untuk kegiatan donasi kepada khalyak banyak diluar sana. Adapun

penjelasan dari pekerjaan yang praktikan selama Kerja Profesi, Antara lain:

1. Praktikan membuat ( Konsep dan *Caption*) untuk media sosial di Instagram UPJ Talk
2. Praktikan mengatur alur dari kegiatan yang sudah dirancang oleh tim produksi di UPJ Talk selama pelaksanaan
3. Praktikan membantu menghubungi narasumber yang akan diajak dalam kegiatan program di Upj Talk



**Gambar 3. 5 Konten Youtube**

YouTube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video mereka sendiri, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip music dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas dan masih banyak lagi (NesabaMedia,2022). Upj Talk mengunggah program Talkshow yang sudah diproduksi oleh Tim Produksi UPJ Talk dengan berbagai proses produksi sebuah kegiatan. Untuk tahapan terdiri dari tiga tahapan yaitu:

#### A. Pra produksi

Tahap pra produksi merupakan sebuah bentuk tahap dalam pencarian data awal yang menjadi sebuah bahan awal atau ide gagasan

melakukan tahap produksi. Data yang sudah praktikan dapatkan kemudian dijadikan sebagai bahan acuan dalam menentukan alur dari kegiatan yang akan dibuat. Selama masa kerja profesi di UPJ LIVE dan program UPJ Talk Universitas Pembangunan Jaya, praktikan masa pra produksi untuk semua kegiatan dilakukan oleh tim produksi dan praktikan demi memenuhi kebutuhan kegiatan yang berlangsung di kanal You Tube UPJ Live Universitas Pembangunan Jaya. Selama masa Pra Produksi, Praktikan harus melakukan sebuah bentuk brainstorming, pengumpulan data berupa riset dan bertanya kepada atasan terlebih dahulu terkait konten yang akan diunggah. Terdapat beberapa poin tugas seperti :

- Pembuatan Ide Konten
- Brainstorming
- Riset data
- Pencarian informasi
- Membuat rangkaian atau rundown acara shooting
- Membuat konsep
- Mencari narasumber

#### B. Produksi

Tahap produksi merupakan menciptakan, menghasilkan dan membuat suatu produksi. Dalam tugas produksi memeriksa jadwal yang sudah ada pada shooting schedule. Apakah sudah berjalan dengan sesuai jadwal atau keluar jadwal yang sudah dibuat. Selama Kerja profesi di program Upj Talk menyiapkan tim produksi mulai bahan - bahan produksi seperti kamera, tripod, dan lighting yang akan digunakan, praktikan mempersiapkan materi materi yang akan disampaikan mulai game, informasi dan kulik lagu.

Dalam tahapan produksi, Praktikan harus mengatur jalannya produksi atau proses shooting dari sebuah program UPJ TALK yang kemudian harus melihat secara detail kebutuhan para tim dari program

ayangan selama shooting berlangsung. Terdapat beberapa poin tugas seperti :

- Merapihkan studio sesuai konsep
- Mengatur jalannya *shooting*
- Mengarahkan alur
- Memberikan ide jika tim kesulitan
- Menjadi pembawa acara
- Membantu tim

#### C. Pasca produksi

- Tahap pasca produksi yang dilakukan setelah dilakukan produksi. Biasanya dalam tahapan ini pasca produksi ini terlibat dalam editing, color grading, efek suara dan kebutuhan-kebutuhan yang memang diinginkan untuk mencapai sebuah hasil yang akan diharapkan. Adapun dalam tahapan ini seorang Praktikan harus melakukan evaluasi ulang terkait konten yang sudah praktikan buat sehingga dapat menilai apakah konten yang sudah dibuat tersebut bernilai informasi dan baik untuk diunggah atau belum. Terdapat beberapa poin tugas seperti :

- Melakukan *editing*
- Melakukan evaluasi
- Mencatat evaluasi dan kekurangan
- Melakukan rapat
- Menyiapkan konten selanjutnya
- Memberikan kata motivasi kepada para tim

#### 3.2.5 Pekerjaan Tambahan



Selama masa magangnya, Praktikan juga memiliki tugas dan tanggung jawab untuk membantu para Laboran dalam mengerjakan tugas dan kewajibannya seperti dalam melakukan *editing* dokumen, surat menyurat, memeriksa sebuah dokumen dan dalam melakukan editing sebuah foto atau gambar yang harus diperbaiki untuk dapat dimasukkan kedalam sebuah dokumen.

Selain itu, praktikan juga melaksanakan kegiatan *event* PHA *marketing* Univeristas Pembangunan Jaya, Pengabdian Masyarakat, *Event* Lsp (Lembaga Sertifikasi Profesi), *maintenance* alat-alat studi Lab. Broadcasting mulai dari (Kamera, *lighting*, *switcher*, dan tripod) praktikan mendesain flayer, background zoom FHB dan poster untuk kebutuhan UPJ LIVE, praktikan melaksanakan *stock opname* perbulan untuk mencatat alat-alat yang ada diruangan Lab. Broadcasting digedung B dan UPJ LIVE praktikan melaksanakan kegiatan *Live Streaming* dan kegiatan seminar dalam berkerja sama dengan UPJ LIVE sebagai fasilitator dan Lembaga penyiaran Universitas dalam memberikan wadah kepada unit dan mahasiswa di Universitas Pembangunan Jaya.

Praktikan juga membantu para Laboran dalam membuat sebuah dokumentasi sebuah acara yang terkait dengan sebuah program kerja sama yang akan dilakukan oleh pihak UPJ LIVE dengan pihak lain dengan pengetahuan yang praktikan miliki selama masa perkuliahan Praktikan di Universitas Pembangunan Jaya. Terdapat beberapa poin tugas tambahan yang dilakukan oleh Praktikan selama masa magangnya :

- Membuat Surat Teguran
- Membuat Berita Acara terkait Studio Lab. Broadcasting
- Melakukan Desain *Flyer* untuk Seminar Internasional
- Melakukan pendataan alat Studio
- Merapihkan Surat JSDP UPJ LIVE
- Membuat data terkait Peminjaman Ruang Studio
- Menjaga kerapihan dan kebersihan dari Studio

- Membantu acara yang berjalan di dalam ruang Studio
- Membantu dokumentasi acara Internal Universitas Pembangunan Jaya
- Membuat revisi dokumen

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam masa magangnya di sebagai *Content Creator*, Praktikan menghadapi beberapa kendala yang tentunya sempat menghambat proses kinerja Praktikan dalam menjalankan tugasnya. Kendala yang Praktikan hadapi ini juga muncul karena beberapa faktor yaitu faktor internal atau dari diri Praktikan sendiri dan faktor eksternal seperti :

#### 1. Kurangnya Koordinasi Antara Pihak Internal UPJ TALK dengan UPJ LIVE

Pada awal masa magangnya sebagai Produser dari Program UPJ TALK, Praktikan sempat merasa kesulitan untuk melakukan kegiatan syuting yang dimana hal ini dikarenakan munculnya kesalahpahaman antara Pihak Laboran, Ex-Produser UPJ LIVE dan Produser UPJ TALK. Kesalahpahaman ini muncul karena adanya pihak yang kurang merasa nyaman dengan kehadiran program baru yaitu UPJ TALK.

#### 2. Kurangnya Koordinasi Terkait Pembagian Kerja

Selama masa magangnya sebagai seorang Tim Produksi serta *Content Creator*, Praktikan juga sering kali merasa kesulitan dalam memberikan pembagian tugas kerja kepada rekan kerja Praktikan dikarenakan rekan kerja Praktikan sering merasa kesulitan dan tidak dapat memberikan hasil yang maksimal dalam kegiatan atau tugasnya sehingga Praktikan harus dapat

mengerjakan sebagian dari tugas rekan kerja Praktikan agar dapat terselesaikan dengan lancar. Kurangnya koordinasi juga membuat Praktikan dan Rekan kerja Praktikan beradu argumentasi terkait hal yang dikerjakan.

### **3. Praktikan Lebih Banyak Menjalankan Masa Magangnya Dengan Sistem *Work From Home* Sehingga Merasa Kesulitan Untuk Mendapatkan Akses Dokumen**

Selama masa magangnya di UPJ LIVE ini, Praktikan lebih banyak menghabiskan masa magangnya dengan melakukan pekerjaan Praktikan sebagai seorang *Content Creator* di rumah saja karena adanya sistem *Work From Home* yang diterapkan. Hal ini membuat Praktikan sempat merasakan kesulitan karena terdapat beberapa hal yang masih kurang Praktikan pahami terkait tugas yang diberikan dan membuat Praktikan tidak dapat bertanya secara langsung. Serta jaringan internet yang sering kali hilang juga membuat Praktikan merasa kesulitan dalam menjalankan tugasnya. Praktikan juga merasa kesulitan dikarenakan Praktikan tidak dapat membuka akses dokumen yang perlu dikerjakan oleh Praktikan selama melakukan pekerjaan di rumah.

### **4. Hambatan Selama Syuting Di Luar Lab Broadcasting**

Praktikan sering merasakan kesulitan dalam melakukan syuting diluar ruangan Lab Broadcasting. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa syarat dan kebijakan dari para Laboran untuk sebaiknya tidak melakukan syuting diluar ruangan. Selain itu, Praktikan juga merasakan kesulitan karena tidak adanya fasilitas yang dapat digunakan atau dipinjamkan untuk melakukan syuting diluar Gedung Universitas Pembangunan Jaya.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Walaupun kendala yang dimiliki oleh Praktikan cukup banyak sebagai seorang *Content Creator*. Praktikan tetap mampu untuk mengatasi kendala yang Praktikan hadapi selama masa magangnya seperti:

#### **1. Kurangnya Koordinasi Antara Pihak Internal UPJ TALK dengan UPJ LIVE**

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan selaku Produser melakukan rapat internal dengan para pihak yang bersangkutan untuk menjelaskan Program UPJ TALK sendiri dan memberikan pemahaman serta bertukar pendapat dengan para pihak yang bersangkutan sehingga kesalahpahaman yang terjadi dapat teratasi.

#### **2. Kurangnya Koordinasi Terkait Pembagian Kerja**

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan dan rekan kerja Praktikan membuat beberapa perjanjian agar dapat saling menyelesaikan tugas dan kewajibannya dengan bertanggung jawab penuh. Praktikan juga berusaha untuk membuat pembagian kerja sesuai dengan kemampuan dari Praktikan dan rekan kerja Praktikan sehingga tugas dan kewajiban dapat dijalankan dengan lancar.

#### **3. Praktikan Lebih Banyak Menjalankan Masa Magangnya Dengan Sistem *Work From Home* Sehingga Merasa Kesulitan Untuk Mendapatkan Akses Dokumen**

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan tentunya akan pergi ke kantor atau melakukan *Work From Office* jika Praktikan merasa sangat kesulitan dalam menjalankan tugasnya. Praktikan juga sering menjalankan tugasnya dengan pergi ke sebuah tempat yang menurut Praktikan memiliki jaringan atau sinyal yang jauh lebih stabil sehingga dapat mendukung kinerja Praktikan. Dan jika Praktikan memiliki kesulitan yang harus membuat Praktikan bertanya secara langsung kepada pihak terkait maka Praktikan akan bertanya secara langsung namun melalui panggilan telepon akan tetapi tentunya dengan prosedur serta etika yang dimana sebelum melakukan panggilan telepon, Praktikan akan bertanya terlebih dahulu apakah pihak terkait sedang sibuk atau tidak sehingga Praktikan tidak mengganggu pihak terkait, setelah itu Praktikan akan bertanya apakah Praktikan diberikan izin untuk melakukan panggilan telepon dengan pihak terkait mengenai sebuah tugas dan barulah jika diizinkan Praktikan melakukan panggilan telepon dengan pihak terkait.

#### **4. Hambatan Selama Syuting Di Luar Lab Broadcasting**

Praktikan dan rekan kerja Praktikan akan meminimalisir kegiatan syuting diluar ruangan Lab Broadcasting serta jika memang terdapat halangan yang mengharuskan untuk melakukan kegiatan syuting di luar UPJ maka, Praktikan dan rekan kerja Praktikan akan mencari peminjaman alat syuting dan menggunakan alat syuting yang dimiliki oleh Praktikan dan rekan kerja Praktikan.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Selama masa magangnya sebagai seorang *Content Creator* serta Produser dalam Program tayangan yang berkonsep Talkshow bertema Musik ini, Praktikan tentunya mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman baru. Utamanya sebagai seorang *Content Creator*, Praktikan dalam program UPJ TALK yang masih tergolong sangat baru dan belum dikenal oleh para audiensi ini tentunya menjadi kesulitan tersendiri bagi Praktikan untuk membangun sebuah *Brand Awareness*. Oleh karena itulah, Praktikan sebagai *Content Creator* membuat sebuah konten yang harus dapat menarik perhatian dari para target audiensi. Dari adanya Kerja Profesi ini juga Praktikan sebagai *Content Creator* mendapat pandangan baru bagaimana sulitnya membuat perencanaan konten, membuat desain konten, membuat isi konten bahkan mengundang narasumber.

Dari Kerja Profesi sebagai *Content Creator* ini juga membuat Praktikan lebih memahami 3 tahapan dari *Brand Awareness* yang harus dilalui yaitu *Brand Recognition* atau pengenalan merek, *Brand Recall* atau Peningkatan Kembali terkait Merek serta *Top Of Mind* yaitu puncak pikiran. Untuk membuat UPJ TALK menjadi *Top Of Mind* dalam tingkatan *Brand Awareness* ini, Praktikan harus membuat konten-konten yang memiliki sebuah ciri khas yang dapat membedakan program tayangan UPJ TALK dengan program tayangan UPJ LIVE yang lain. Selama masa magangnya, Praktikan juga memiliki pencapaian yang menjadi sebuah prestasi dimana Praktikan mampu mengundang seorang Narasumber yang berasal dari Eksternal UPJ yaitu Niky R. Putra yang merupakan seorang musisi yang cukup terkenal serta menjadi saudara dari seorang penyanyi yaitu Raisa, yang dimana sebelumnya dalam program UPJ LIVE yang lain belum ada yang dapat mengundang Narasumber yang berasal dari eksternal UPJ.