

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

UPJ LIVE adalah salah satu unit kerja yang ada di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). UPJ LIVE termasuk dalam bidang *Broadcasting Journalism* yang bergerak pada produksi audio visual. UPJ LIVE juga menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuannya dalam dunia penyiaran dengan simulasi stasiun televisi, seperti menjalankan suatu program yang akan ditayangkan, dan bekerja dalam suatu tim produksi dalam sebuah industri kreatif. Berkaitan dengan menjadi wadah untuk mahasiswa, terdapat program acara yang ada di UPJ LIVE yang *output*-nya menghasilkan sebuah konten audio visual yang akan diunggah melalui media sosial Youtube, diantaranya UPJ News, UPJ Vox, Ormas, dan UPJ VERSE. Praktikan memilih UPJ LIVE sebagai tempat untuk melaksanakan Kerja Profesi karena merupakan salah satu unit kerja dari Universitas Pembangunan Jaya dan juga memberikan pengetahuan mengenai produksi konten audio visual kepada mahasiswa yang sesuai dengan ranah *Broadcasting Journalism* secara *taste* dalam menuangkan ide, memainkan visual, dan juga praktik penggunaan alat produksi konten.

Selama masa magang, Praktikan melakukan kegiatan Kerja Profesi sebagai *Content Creator* dalam Tim Produksi UPJ LIVE, juga Produser untuk program UPJ VERSE, yang dimana merupakan program acara yang dibuat oleh Praktikan Magang yang menjalankan kegiatan Kerja Profesi pada periode sebelumnya, yang berada dibawah naungan UPJ LIVE dan pengawasan *supervisor* Praktikan, yaitu Bapak Raymond Julius Bungaran. Mengenai *content creator* sendiri, *content creator* adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk memproduksi informasi dalam bentuk tulisan, suara/audio, dan visual/video untuk media sosial, seperti Instagram, Twitter, Youtube, TikTok, dan lainnya (Ofiwe, 2021).

Sedangkan, *content creation* adalah bentuk kegiatan produksi konten sesuai dengan konsep yang telah ditentukan secara individual atau berkelompok. Terdapat kemampuan, baik secara *soft skill* maupun *hard skill* yang harus seorang individu kuasai jika ingin menjadi *content creator* (Buttler, 2019), diantaranya:

1. Riset

Seorang *content creator* dalam membuat suatu konten harus rajin melakukan riset sebagai penunjang informasi agar sesuai dengan data.

2. *Editing*

*Editing* merupakan suatu hal yang wajib untuk dilakukan agar konten yang sudah dibuat dapat menjadi lebih menarik. Aspek yang harus diperhatikan dapat beragam, seperti *background music*, *font* tulisan, desain motion, tone warna, dan lain sebagainya.

3. Videografi dan Fotografi

Pada dasarnya, mayoritas jenis konten pada saat ini adalah berbentuk visual, yaitu berupa foto dan video. Hal ini bertujuan untuk membuat konten yang dibuat menjadi lebih menarik dari segi teknis, seperti pengambilan *angle*, *camera movement*, dan foto pendukung.

4. Copywriting

Sebelum membuat suatu konten dalam bentuk audio visual, seorang *content creator* pastinya akan membutuhkan *script* sebagai panduan dalam membuat konten tersebut agar proses produksi berjalan lancar dan sesuai konsep. Copywriting ini juga berfungsi sebagai pendukung untuk *caption* agar konten dapat menjadi lebih menarik.

## 5. Manajemen Waktu

Seseorang berperan sebagai *content creator* harus memiliki manajemen waktu yang baik agar pekerjaan yang akan dilakukan dapat terselesaikan secara terjadwal karena dalam proses tahapannya terdapat pra-produksi, produksi, dan post produksi. Lalu seorang *content creator* harus bisa bekerja sama dalam tim agar proses tahapan produksi dapat berjalan dengan baik.

Lalu untuk menjadi seorang *content creator*, seorang individu harus memiliki kepribadian yang dapat menunjang kegiatan dari *content creation* itu sendiri (Gamedia, 2021), diantaranya:

### 1. Orisinalitas

Seseorang yang melakukan aktivitas *content creation* pastinya akan berusaha untuk membuat, menampilkan, dan juga mengaplikasikan ide baru pada saat membuat konten yang berkaitan dengan topik tertentu.

### 2. Mengolah Ide

Dalam proses *content creation*, baik dalam tahap pra produksi, produksi, dan post produksi, seorang *content creator* dapat mengolah dan mengembangkan ide nya agar konten yang diproduksi menjadi lebih menarik dan tidak terpaku dengan *script*.

### 3. Berpikir Kritis

Dalam proses *content creation*, pastinya individu yang terlibat akan berpikir secara logis, serta mengimbangkan idealis dan realistik terhadap konsep yang telah ditentukan, juga informasi yang akan disajikan.

### 4. Visualisasi

Seorang *content creator* harus memiliki imajinasi untuk memvisualisasi dalam melakukan *content creation* yang

berfungsi sebagai pedoman agar sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

#### 5. Komunikasi

Seseorang yang melakukan aktivitas *content creation* harus dapat mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks penyampaian suatu informasi agar dapat tersampaikan dengan benar, baik secara individual maupun tim.

Dalam suatu Tim Produksi, pastinya membutuhkan kerja sama antar individu yang terlibat agar dapat menghasilkan konten yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. Perlu diperhatikan juga aspek-aspek teknis yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dari aktivitas *content creation* yang menjadi kewajiban dan tanggung jawab dari suatu Tim Produksi, seperti peran Produser, Asisten Produser, Pembawa Acara (*Host*), Kameramen, dan Tim Kreatif. Peran-peran ini menjadi sangat penting karena mereka yang bertanggung jawab dalam setiap tahapan produksi konten, baik dalam pra-produksi, produksi, dan post-produksi.

Praktikan sebagai Produser yang merupakan bagian dari Tim Produksi program acara UPJ VERSE memiliki tanggung jawab untuk membuat, mengawasi, mengontrol, serta memastikan setiap tahapan produksi berjalan dengan baik. Praktikan juga bertanggung jawab terhadap ide konten yang akan diimplementasikan di setiap episode, yaitu dari bagian *brainstorming* bersama tim, *script writing*, audio dan *video editing*, serta *thumbnail design* untuk *cover*. Praktikan sebagai Produser juga bertugas untuk mengarahkan Pembawa Acara (*Host*) pada tahap produksi agar komunikasi dan improvisasi antar *Host* menjadi lancar dan tidak tumpang tindih, serta informasi konten yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Selain *Host*, Produser juga berperan untuk mengarahkan Kameramen agar dapat mengambil gambar yang sesuai dengan SOP dalam dunia *Broadcasting* dan audio visual.

UPJ VERSE merupakan program acara yang dibuat oleh Praktikan Magang yang menjalankan kegiatan Kerja Profesi pada periode sebelumnya di tahun 2022. UPJ VERSE juga merupakan sebuah program acara yang berada dibawah naungan UPJ LIVE, yang dikhususkan sebagai wadah untuk para magang (Praktikan) dalam membuat karya dan/atau konten audio visual yang dimana tidak terlepas dari bidang *Broadcasting Journalism*. Kategorisasi dari UPJ VERSE merupakan sebuah program "feature" yang menyajikan informasi dan membahas terkait dunia *entertainment*, yaitu musik, film, dan *social trending* yang disajikan melalui unsur komedi semi-formal dalam pesan yang dikomunikasikan.

Praktikan sebagai Produser mengajak mahasiswa dari Universitas Pembangunan Jaya untuk mengikuti program acara UPJ VERSE, yang dimana tujuan Praktikan sendiri adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa ikut serta dalam proses produksi suatu konten dari program acara. Hal ini juga dapat sangat membantu Praktikan dan rekan kerja dalam mempersiapkan serta mengerjakan konten-konten tersebut.

Selain bertanggung jawab untuk membuat konten UPJ VERSE, Praktikan juga memiliki tugas untuk melakukan dokumentasi pada berbagai acara offline yang diadakan di UPJ. Dalam melakukan dokumentasi tersebut, Praktikan menggunakan kamera yang dimana membutuhkan *skill* fotografi dan videografi untuk menghasilkan visual yang baik. Hal ini merupakan kewajiban dari seorang video *maker* atau videografer untuk setidaknya memahami alat kamera yang digunakan pada saat merekam. Maka karena itu, pengetahuan tentang video sangat dibutuhkan oleh seorang *Content Creator*, jadi sebelum mulai membuat video sebaiknya mulai mengenali berbagai macam genre video beserta fungsinya, agar video yang diciptakan dapat memiliki hasil yang maksimal. Setiap jenis video memiliki ciri-ciri berbeda-beda dalam perancangan pembuatan naskah setidaknya seorang videografer dapat mengenali video yang menjadi referensi mereka.

Lalu, sama halnya dengan fotografi yang dapat menghasilkan karya foto yang baik. Karya foto merupakan rekaman visual atas benda, hal, kejadian atau peristiwa melalui teknik fotografi. Karya foto selain memberi informasi yang cermat, otentik, juga memiliki nilai dokumenter yang tinggi (Wibowo, 2015). Fotografi adalah media seni yang memiliki kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan media seni lainnya. Foto dapat digunakan untuk membuat sesuatu yang tadinya biasa saja menjadi sebuah karya visual yang berbeda dan menarik. Seperti cabang seni lainnya, fotografi juga memperhatikan berbagai hal, yaitu aspek teknis dan dukungan peralatan yang juga diperkaya dengan adanya ekspresi, makna, dan fungsi (Wibowo, 2015). Dalam dokumentasi acara offline, Praktikan juga berkesempatan untuk mengasah skill fotografi dengan menggunakan kamera pada saat acara berlangsung. Praktikan bertugas untuk menangkap gambar yang berisi objek yang berkaitan dengan acara tersebut, yaitu memotret orang-orang yang terlibat. Dalam fotografi terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, seperti ISO, *shutter speed*, dan aperture dari kamera yang dipakai, sehingga foto yang diambil dapat sesuai dengan kondisi pada acara tersebut.

Sebuah karya visual dapat dikatakan sebagai karya seni jika di dalamnya tidak hanya sekedar menampilkan gambar saja, akan tetapi juga harus dilandasi dengan gagasan atau pikiran yang ditangkap oleh seorang videografer atau fotografer ke dalam bentuk yang artistik. Oleh karena itu, videografi dan fotografi mempunyai persamaan yang selaras, sehingga seorang *Content Creator* jika memiliki kemampuan tersebut dapat menghasilkan karya visual yang baik.

Selain dokumentasi, Praktikan juga berkesempatan untuk menjadi pembawa acara (Host) dalam konten P.O.V atau Podcast on Video yang diadakan oleh Marketing/Event dan Promosi UPJ. Menjadi seorang Host merupakan tanggung jawab yang cukup besar karena seorang Host akan menjadi representasi dari suatu program acara. Seorang pembawa acara harus memahami bagaimana gaya dari program acara tersebut dan bisa menyesuaikan aspek-aspek yang dimiliki oleh mereka, seperti intonasi suara, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan lain sebagainya.

Menjadi seorang pembawa acara juga harus memiliki kemampuan sosial yang cukup, terlebih lagi jika program acara tersebut mengundang seorang narasumber, yang dimana hal ini juga menjadi salah satu tantangan yang dirasakan oleh pembawa acara. Contohnya, pembawa acara harus bisa membuat narasumber merasa nyaman pada saat mereka mulai berbincang, pembawa harus merespon dengan jawaban yang sesuai, pembawa acara harus bisa membuat program acara menjadi lebih “hidup”, lalu pembawa acara dapat melakukan improvisasi jika sesuatu hal yang tidak diinginkan terjadi. Jadi menjadi seorang pembawa acara harus memiliki kelebihan ekstra yang mungkin tidak semua orang punya.

### **3.1.1 Content Creation**

Dilansir dari Hootsuite, *content creation* adalah istilah yang digunakan untuk mendefinisikan sebuah proses dalam membuat suatu konten visual dalam bentuk tulisan, grafis, foto, dan video yang berisi informasi dan dapat menghibur yang nantinya akan diunggah di media sosial (Newberry, 2022). Konten media sosial memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan, seperti berapa pixel, ukuran gambar, font, dan berapa kata yang bisa digunakan oleh seorang *content creator* agar konten yang dibuat dapat sesuai, baik secara teknis maupun target audiens. Hal ini memberikan seorang *content creator* lebih leluasa dalam membuat konten sesuai dengan konsep yang dibuat.

Dikarenakan suatu ide konten dapat dijadikan dalam berbagai bentuk, seperti unggahan blog, video, infografik, iklan, dan bahkan ebook. Maka dari itu, dalam membuat konten tersebut, diperlukannya proses perencanaan yang matang dan persetujuan antar pihak/individu yang terlibat sebelum mempublikasikan konten yang sudah direncanakan di media sosial (Conductor, 2022). Dalam media sosial itu sendiri, terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh seorang *content creator* untuk memperbanyak jenis konten yang bisa diaplikasikan. Contoh media sosial atau *platform* online sering digunakan oleh *content creator* pada saat ini antara lain Instagram, TikTok, Twitter, dan Youtube.

*Content creator* sendiri adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab untuk merencanakan, membuatkan, serta mendistribusikan sebuah konten yang akan menghubungkan antara suatu brand dengan target audiens (Conductor, 2022). Konten yang dimaksud pastinya harus berisi pesan yang berjenis informatif, edukatif, dan menghibur untuk para audiensnya. Seorang *content creator* juga sangat bergantung dengan istilah “eksistensi” mereka di lingkungan sosial, karena mereka membutuhkan angka *engagement* dari konten-konten yang mereka buat di media sosial untuk tetap memiliki eksistensi tersebut.

*Engagement* yang dimaksud adalah berupa bentuk *feedback* dari audiens yang telah menyaksikan konten dari *content creator* tersebut. Bentuk *feedback* dari audiens di media sosial dapat berupa *views* (tayangan), *likes* (suka), *comments* (komen), *shares* (bagikan), *saves* (menyimpan), *subscribe* (berlangganan), *follow* (ikuti), dan juga *donate* (donasi). *Feedback-feedback* tersebut sangat dapat mempengaruhi eksistensi dari seorang *content creator*. Maka dari itu, seorang *content creator* perlu membentuk “*personal branding*” dalam konten mereka.

Seorang *content creator* yang memiliki “*personal branding*”nya tersendiri, akan sangat mudah dikenal oleh khalayak. Alasan tersebut karena dengan “*personal branding*” yang mereka miliki, mereka melahirkan suatu ciri khas atau identitas unik yang dapat mudah diingat oleh audiens mereka, dan juga dapat mempengaruhi *engagement* yang dimana bertujuan untuk mendatangkan audiens baru sehingga *market/traffic* dari seorang *content creator* tersebut menjadi lebih luas. Selain itu, diperlukannya juga tindakan evaluasi konten dengan tujuan untuk mengetahui jenis konten apa yang cocok dan tidak cocok untuk audiens dari *content creator* tersebut.

Jika disimpulkan, tugas dari seorang *content creator* secara umum adalah menciptakan ide konsep dan riset informasi untuk dijadikan bahan untuk konten yang akan dibuat. Lalu, seorang *content creator* juga dituntut untuk mengikuti tren yang sedang terjadi di masyarakat, memiliki keberanian terhadap *public speaking*, tetap *up to date* berita, dan paham dengan *tools* untuk produksi juga teknologi beserta cara penggunaannya.



Dalam masa magang, Praktikan memiliki posisi sebagai *Content Creator* yang dimana bertugas membuat konten untuk media sosial UPJ LIVE, yaitu Youtube dan Instagram. Selain itu, juga untuk kanal Youtube UPJ Bintaro yang dimana Praktikan ikut berpartisipasi sebagai pembawa acara pada salah satu konten *podcast* di kanal tersebut.

### 3.1.2 Mengawasi Produksi Konten Program Acara

Dalam proses produksi konten pada suatu program acara, terdapat beberapa divisi yang berperan penting dalam produksi tersebut. Akan tetapi, perlu diingat bahwa setiap divisi memiliki tanggung jawab terhadap posisi yang ditempati dan juga kelancaran dari proses produksi konten tersebut. Salah satu divisi yang dimaksud adalah peran seorang Produser dalam produksi konten program acara. Produser merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab untuk mengawasi sekaligus terlibat dalam proses produksi suatu program acara, film, maupun video dari tahap pra produksi, produksi, dan post produksi (Gamedia, 2021).

Produser juga berperan untuk *men-encourage crew* yang terlibat dalam proses produksi konten tersebut yang dimana sangat berpengaruh terhadap kelangsungan dan kelancaran selama produksi. Dilansir dari situs *glints.com*, terdapat beberapa tanggung jawab yang harus dilakukan oleh seorang Produser pada saat produksi, yaitu berpartisipasi dalam membuat rangkaian konsep dan ide pada skrip yang akan diimplementasikan pada konten, mengawasi dan memastikan kinerja *crew* sesuai dengan *jobdesc*, menjadi *floor director* pada saat produksi konten, dan mengawasi proses pada post produksi (Oliver, 2022). Maka dari itu, Produser memiliki peran penting dalam suatu produksi konten atau program acara, karena dialah sosok yang mempunyai "*power*" untuk membuat berbagai keputusan, khususnya bagi tim produksi.

Dalam masa magang, Praktikan merupakan seorang Produser yang bertanggung jawab untuk memastikan keberlangsungan konten program acara yang sudah ditentukan. Praktikan bertugas untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab pada setiap tahapan produksi. Lalu, sebagai Produser program UPJ VERSE, Praktikan memiliki ide, yaitu

mengajak mahasiswa untuk bergabung dan ikut berpartisipasi, yang dimana Praktikan ingin memberikan kesempatan kepada mahasiswa tersebut agar mereka dapat mempelajari terkait proses produksi konten, khususnya program *feature*.

### 3.1.3 **Video Editing**

Terdapat bagian yang berperan sangat penting pada tahapan post-produksi, yaitu *editing*. Definisi dari istilah "*editing*" itu sendiri adalah suatu proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar yang sudah diambil atau direkam sehingga menghasilkan sebuah karya yang berbentuk film, tayangan, atau program acara (Hartanto, 2017). Proses penggabungan gambar ini dilakukan oleh seseorang yang bertanggung jawab sebagai *Editor*. Seorang *Editor* memiliki peran yang sangat penting pada proses post-produksi, karena mereka yang menentukan gambar-gambar yang akan digunakan sebelum masuk ke publikasi dan distribusi konten.

Selain dari gambar-gambar yang akan digunakan, seorang *Video Editor* juga memiliki wewenang untuk menggunakan berbagai bahan materi sebagai penunjang dalam proses *editing*. Materi tersebut dapat berupa *sound effect*, *motion grafis*, *background music*, dialog, dan *footages* (Gramedia, 2021). Untuk bahan materi ini, perlu dicatat bahwa seorang *Video Editor* tidak bisa sembarangan dalam menggunakannya karena terdapat lisensi (jika ada) dari seseorang yang membuat materi tersebut. Maka dari itu, seorang *Video Editor* harus memperhatikan aspek-aspek yang dapat mempengaruhi suatu konten yang akan dipublikasi.

Seorang video editor memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap konten yang mereka buat agar dapat menampilkan visualisasi yang baik dan berkualitas, yaitu menggabungkan *footage* agar menjadi satu alur, menyaring *footage* yang akan dipakai, mengolah audio dengan menambahkan *background music* dan *sound effect* agar konten menjadi lebih menarik, membuat teks yang dapat membantu pemahaman cerita/pesan oleh audiens terkait konten yang akan dibuat, dan yang

terakhir adalah setelah video atau konten sudah di-*export*, seorang *Video Editor* akan menyaksikan kembali konten tersebut untuk memastikan aspek yang harus diperhatikan dapat tersusun dengan baik sesuai konsep yang telah ditentukan (Alula, 2023).

Menjadi *Video Editor* pastinya memerlukan latihan dan mempelajari teori-teori terkait *video editing*. Oleh karena itu dalam proses produksi suatu konten, *video editing* merupakan salah satu hal yang sangat penting. Secara garis besar, kegiatan "*editing*" dalam konteks untuk berbagai media massa, merupakan salah satu kunci sukses suatu karya atau konten tersebut dapat dilihat baik oleh audiens (ISI DPS, 2011).

Dalam masa magang, Praktikan berperan juga sebagai *Video Editor* untuk konten video program acara UPJ VERSE, dan Podcast on Video Marketing UPJ. Sebagai *Video Editor*, Praktikan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan berusaha untuk membuat konten video yang diproduksi menjadi menarik, juga menghibur audiens saat menonton konten tersebut.

#### **3.1.4 Membuat Konten di Media Sosial**

Media sosial atau yang biasa disebut jejaring sosial merupakan bagian dari media baru (*new media*). Istilah media baru mengacu pada penjelasan karakteristik yang berbeda dengan media pada umumnya. Televisi, radio, majalah, dan koran digolongkan dengan istilah "media lama" (*old media*). Lalu, internet yang memiliki fitur interaktif digolongkan sebagai "media baru" (*new media*). Istilah ini tidak mendefinisikan golongan media lama menjadi hilang karena digantikan dengan golongan media baru. Media sosial menawarkan sisi interaktif yang merupakan konsep dari pemahaman tentang media baru. Interaktif tersebut memungkinkan seorang *user* dapat memilah dan mengontrol informasi untuk dikonsumsi oleh *user* itu sendiri.

Menurut Ardianto (2014), media sosial online disebut juga jejaring sosial online bukan media massa online. Media sosial memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap opini publik yang ada pada lingkungan sosial di masyarakat. Gerakan massa dapat terbentuk karena hal-hal yang ada dalam media sosial, yang dimana terbukti mampu membentuk perilaku, sikap, dan opini di masyarakat (dalam Watie, 2011). Media sosial mampu membuat seorang individu dapat berpartisipasi di lingkungan sosial secara virtual, yaitu dengan cara memberikan *feedback* dalam bentuk *comment*, *like*, *follow*, dan lain sebagainya. Hal tersebut muncul karena media sosial memungkinkan seorang *user* dapat membuat sebuah ruang, memperluas jaringan (*networking*) yang seluas-luasnya, dan menunjukkan identitas sebenarnya yang dimiliki di dunia nyata (Flew dalam Watie, 2011).

Media sosial ini juga dapat dijadikan sebagai wadah oleh seorang *user* untuk mengekspresikan dirinya sendiri melalui berbagai bentuk, seperti konten audio, visual, maupun audio visual yang dibuat oleh mereka. Dari konten tersebut, mereka dapat melakukan interaksi secara virtual melalui media sosial. Mereka dapat memberikan *feedback* komen, suka, dan ikuti kepada satu sama lain. Suatu konten yang dibuat oleh *content creator* dalam media sosial dapat memiliki *power* untuk mempengaruhi audiens nya. Bentuk pengaruh yang diberikan dapat berupa penyampaian pesan mengenai suatu informasi yang dibutuhkan oleh audiens nya pada waktu tertentu. Misalnya, seorang *content creator* dari suatu media atau organisasi membuat konten berita melalui media sosial, yang dimana berita tersebut merupakan informasi yang sedang *trending* pada saat itu. Hal ini dapat berfungsi agar audiens dan pengguna media sosial tidak tertinggal informasi, atau bahkan tidak terjadi suatu disinformasi karena pastinya seorang *content creator* dalam membuat konten, harus melakukan riset dan *cross check* terlebih dahulu berdasarkan data yang ada.

Dalam masa magang, Praktikan memiliki tugas untuk membuat konten di media sosial Instagram UPJ LIVE dalam berbentuk berita audio visual. Praktikan membuat konten tersebut bersama rekan Praktikan sesuai dengan bagiannya masing-masing, seperti Praktikan yang

bertugas untuk mengisi *Voce Over* (VO) untuk konten tersebut, ikut berpartisipasi dalam riset konten, lalu juga terkait *finishing* dari konten tersebut.

### **3.1.5 Mendesain Cover Untuk Konten**

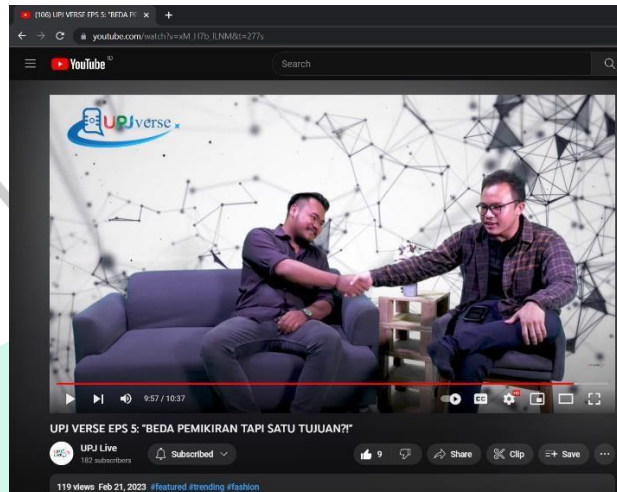
Dalam tahap post produksi, terdapat proses desain untuk membuat cover konten menjadi lebih menarik. Menurut definisi dari American Heritage, desain adalah proses menyusun suatu rencana, serta merumuskan hal dan menciptakan suatu gagasan yang baru (Nugroho, 2021). Sedangkan desain grafis adalah kemampuan untuk merancang unsur visual informatif sehingga pesan yang terkandung didalamnya dapat mudah dimengerti oleh audiens. Desain grafis memiliki elemen yang dapat membuat visual menjadi lebih menarik, seperti bentuk, garis, tekstur, dan huruf (font) yang dapat diaplikasikan dalam desain cover konten (Widya, 2016).

Aktivitas desain memiliki tujuan tersendiri, yaitu menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan produktivitas hidup manusia, menciptakan objek yang bermanfaat untuk manusia, menciptakan keindahan dalam unsur seni, dan membantu manusia untuk mengetahui kemampuan serta keterbatasan yang ada dalam diri mereka (Prawiro, 2019). Lalu, tujuan dilakukannya desain untuk cover konten adalah sebagai hal yang akan membuat konten video dapat banyak dikonsumsi oleh audiens karena memiliki desain cover yang menarik dan tidak monoton.

Dalam masa magang, Praktikan bertugas untuk mendesain cover untuk berbagai konten, khususnya thumbnail konten program acara UPJ VERSE dan Podcast on Video Marketing UPJ. Praktikan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop atau Canva untuk mendesain agar dapat terlihat menarik dimata audiens. Selain itu, Praktikan juga berpartisipasi terkait desain dari konten berita audio visual untuk media sosial InstagramUPJ LIVE.

## 3.2 Pelaksanaan Kerja

### 3.2.1 Content Creation



Gambar 3. 1 Contoh Konten UPJ VERSE

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk membuat konten, dari segi ide, perencanaan, teknis, serta desain yang berbentuk visual tulisan dan video yang akan dikonsumsi oleh para audiens. Aktivitas *content creation* ini, memiliki *output* video konten yang berisi pesan informasi sesuai dengan data, juga *up to date* berdasarkan *timeline* pada saat itu. Konten yang dimaksud berupa pesan audio visual yang akan dipublikasikan melalui media sosial Instagram dan Youtube.

Praktikan berperan sebagai Produser dalam konten program UPJ VERSE. Praktikan sebagai Produser bertanggung jawab untuk memastikan produksi konten tetap berjalan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan pada pembuatan program UPJ VERSE. UPJ VERSE merupakan program acara yang dibuat oleh Praktikan Magang yang menjalankan kegiatan Kerja Profesi pada periode sebelumnya di tahun 2022. UPJ VERSE juga merupakan sebuah program acara yang berada dibawah naungan UPJ LIVE, yang dikhususkan sebagai wadah untuk para magang (Praktikan) dalam membuat karya dan/atau konten audio visual yang dimana tidak terlepas dari bidang *Broadcasting Journalism*.

Kategorisasi dari UPJ VERSE merupakan sebuah program "*feature*" yang menyajikan informasi dan membahas terkait dunia *entertainment*, yaitu musik, film, dan *social trending* yang disajikan melalui unsur komedi semi-formal dalam pesan yang dikomunikasikan. Konten dari program acara UPJ VERSE yang sudah diproduksi, akan diunggah melalui channel Youtube UPJ LIVE. Dalam melakukan *content creation*, terdapat tiga tahapan yang wajib untuk dilakukan, diantaranya:

1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, *content creator* beserta tim melakukan brainstorming untuk menentukan topik yang akan dibahas pada konten video. Terdapat beberapa poin tugas yang dimana Praktikan sebagai Produser dan *content creator* wajib untuk menentukan ide konten, mencari data terkait topik, melakukan diskusi dengan tim yang terlibat bersama Laboran, membuat *script*, dan menentukan teknis dan alur produksi agar dapat berjalan lancar.

2. Produksi

Pada tahap produksi, peran Produser sangat penting dalam mengatur jalannya proses produksi. Terdapat beberapa poin tugas yang dimana Praktikan sebagai Produser wajib untuk memastikan setiap hal yang harus tersedia dalam proses produksi konten, seperti merapikan studio, menyiapkan alat shooting (tripod, *lighting*, kamera audio), mengatur jalannya produksi, menjadi pembawa acara, dan melancarkan koordinasi serta *feedback* antara pembawa acara dengan tim.

3. Post produksi

Pada tahap post produksi, akan dilakukannya proses editing yang melibatkan *video editing*, *sound effect*, dan kebutuhan *footages* lainnya yang dibutuhkan dalam konten tersebut. Terdapat beberapa poin tugas yang dimana Praktikan sebagai Produser pada tahap post produksi konten,

seperti melaksanakan *editing* untuk video dan audio, melakukan evaluasi dengan tim bersama laboran, menyiapkan catatan evaluasi untuk konten selanjutnya, melakukan *briefing* untuk tim agar lebih baik lagi pada proses produksi selanjutnya.

### 3.2.2 Mengawasi Produksi Konten Program Acara



**Gambar 3. 2 Proses Shooting Konten UPJ VERSE**

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan berperan sebagai Produser yang termasuk ke dalam Tim Produksi dalam membuat konten program acara, yaitu UPJ VERSE. Konten program acara UPJ VERSE ini akan didistribusikan melalui media sosial Youtube pada *channel* UPJLIVE. Secara umum, pada program acara yang ada di stasiun televisi memiliki peran seorang Produser yang bertanggung jawab memimpinseluruh Tim Produksi agar dapat menghasilkan konten yang sesuai dengan konsep.

Praktikan sebagai Produser juga bertanggung jawab untuk melakukan *brief* kepada tim agar proses produksi dapat berjalan lancar dan konten yang dihasilkan sesuai dengan konsep, serta kaidah dari media audio visual yang berlaku, baik dalam segi teknis (*angle*, pencahayaan, visualisasi) untuk Kameramen dan pembawaan pesan dari *Host* (Pembawa Acara) kepada audiens. Program acara UPJ VERSE memiliki strukturnya sendiri, yang dimana terdapat Praktikan selaku Produser dan rekan kerja Praktikan selaku Asisten Produser yang



bernama Alraudhi Rianto dan Syehan Akim Nan Taqi. Selain itu, terdapat tim yang ikut serta membantu jalannya produksi, diantaranya:

1. *Host* (Pembawa Acara)
  - a. Muhammad Andhika Ferdiansyah
  - b. Alraudhi Rianto
  - c. Syehan Akim Nan Taqi
  - d. Desvinka Putri
  - e. Hani Amalia Wahid
2. Kameramen
  - a. Muhammad Andhika Ferdiansyah
  - b. Alraudhi Rianto
  - c. Syehan Akim Nan Taqi
3. Editor
  - a. Muhammad Andhika Ferdiansyah
4. *Head Creative*
  - a. Brigita Yolanda
5. Tim Kreatif
  - a. Muhammad Andhika Ferdiansyah
  - b. Alraudhi Rianto
  - c. Syehan Akim Nan Taqi
  - d. Desvinka Putri
  - e. Hani Amalia Wahid

Praktikan berkesempatan untuk memberikan mentoring kepada pembawa acara (*Host*), karena bergabungnya mereka dengan UPJ VERSE adalah pengalaman pertama mereka di dunia konten dan kreatif, terlebih lagi mengenai bagaimana menjadi *Host* yang baik untuk suatu program acara.

### 3.2.3 Video Editing

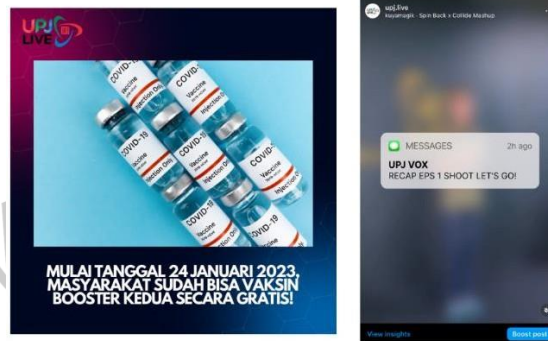


Gambar 3. 3 Contoh Video Editing

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan memiliki kewajiban untuk melakukan *editing* untuk konten program acara UPJ VERSE. *Editing* yang dilakukan berupa video dan audio, serta menambahkan elemen-elemen yang setidaknya diperlukan untuk membuat konten menjadi lebih menarik dimata audiens. Sebagai seorang *Video Editor*, Praktikan memiliki peran yang sangat penting pada proses post-produksi, karena *Video Editor* yang menentukan gambar-gambar yang akan digunakan sebelum masuk ke publikasi dan distribusi konten. Secara umum pada program acara di televisi konvensional, pastinya memiliki seseorang yang bertanggung jawab sebagai *Video Editor*, karena menjadi *Video Editor* pastinya memerlukan latihan dan mempelajari teori-teori terkait *video editing*. Oleh karena itu dalam proses produksi suatu konten khususnya post produksi, *video editing* merupakan salah satu hal yang sangat penting.

Praktikan sebagai *Editor* memiliki poin tugas dan tanggung jawab terhadap konten yang diproduksi agar dapat menampilkan visualisasi yang baik dan berkualitas, yaitu menggabungkan *footage* agar menjadi satu alur, meng-*edit green screen* menjadi *background* yang sesuai dengan tema/topik, mengolah audio dengan menambahkan *background music* dan *sound effect*, membuat teks yang dapat membantu pemahaman pesan oleh audiens terkait konten yang akan dibuat (*lower third*), dan yang terakhir adalah setelah video atau konten sudah di-*export*, akan diunggah melalui media sosial Youtube.

### 3.2.4 Membuat Konten di Media Sosial



Gambar 3. 4 Contoh Konten Media Sosial

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan sebagai *Content Creator* diberikan tugas dan tanggung jawab oleh Laboran untuk membuat konten untuk media sosial Instagram UPJ LIVE. Konten yang dimaksud berupa informasi berita, *entertainment pop culture*, *video recap* shooting program UPJ LIVE, dan *video recap* kegiatan pada acara *offline*. Praktikan bertanggung jawab untuk berpartisipasi terhadap konten yang diunggah, juga meng-*handle* media sosial Instagram UPJ LIVE. UPJ LIVE menggunakan media sosial Instagram karena media sosial tersebut memiliki banyak pengguna, serta terdapat banyak target audiens dari UPJ LIVE itu sendiri.

Media sosial Instagram memiliki beragam fitur yang dapat dimanfaatkan dalam membuat konten, seperti Instagram *feed*, *reel*, dan *story*. Pemanfaatan fitur tersebut guna untuk membuat jenis konten menjadi lebih beragam. Praktikan bertugas untuk melakukan Voice Over (VO) dalam konten berita dan *entertainment pop culture*. Selain itu dalam membuat *video reel*, Praktikan harus memilih dan memerhatikan jenis *audio/background music* yang sedang *trending* karena sangat berpengaruh terhadap *engagement* dari konten tersebut. Selain itu, Praktikan juga melakukan riset konten bersama rekan Praktikan secara rutin untuk mendapatkan banyak referensi, agar dapat mempermudah saat proses *brainstorming* berlangsung.

### 3.2.5 Mendesain Cover Untuk Konten



Gambar 3. 5 Contoh Desain Thumbnail

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan juga bertugas untuk membuat desain cover untuk konten program acara UPJ VERSE. Praktikan sebagai Content Creator membuat desain cover berupa thumbnail Youtube konten program acara UPJ VERSE, dan konten *feed* di Instagram UPJ LIVE. Desain adalah proses menyusun suatu rencana, serta merumuskan hal dan menciptakan suatu gagasan yang baru (Nugroho, 2021). Sedangkan desain grafis adalah kemampuan untuk merancang unsur visual informatif sehingga pesan yang terkandung didalamnya dapat mudah dimengerti oleh audiens. Desain grafis memiliki elemen yang dapat membuat visual menjadi lebih menarik, seperti bentuk, garis, tekstur, dan huruf (font) yang dapat diaplikasikan dalam desain cover konten.

Aktivitas desain memiliki tujuan tersendiri, yaitu menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan produktivitas hidup manusia, menciptakan objek yang bermanfaat untuk manusia, menciptakan keindahan dalam unsur seni, dan membantu manusia untuk mengetahui kemampuan serta keterbatasan yang ada dalam diri mereka (Prawiro, 2019). Bidang desain yang dimaksud merupakan konsep ilmu yang merujuk kepada komunikasi grafis yang dimana bertujuan untuk menyelaraskan pesan yang ingin disampaikan dan ditampilkan dengan desain yang sesuai dengan tema atau topik tertentu (Widya, 2016).

Praktikan memiliki poin tugas dalam membuat desain cover. Pastinya Praktikan membuat ide terlebih dahulu yang sesuai dengan topik atau tema konten, sehingga dapat menarik lebih banyak audiens karena melihat desain konten yang menarik. Adapun poin tugas, diantaranya:

1. Pembuatan desain cover/*thumbnail* untuk konten Youtube program acara UPJ VERSE
2. Pembuatan desain cover untuk konten *feed* di Instagram UPJ LIVE
3. Pembuatan desain cover/*thumbnail* untuk konten Youtube P.O.V Marketing UPJ

### **3.2.6 Pekerjaan Tambahan**

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan memiliki tugas tambahan yang diberikan oleh Laboran Gedung A yang merupakan *Supervisor* dari Praktikan. Secara garis besar, tujuan diberikannya tugas tambahan ini adalah untuk membantu Laboran Gedung A dan B dalam melakukan pekerjaannya. Adapun tugas yang diberikan, diantaranya:

1. Membuat dokumen terkait *recap* konten pada channel Youtube UPJ Bintaro dan UPJ LIVE
2. Melakukan produksi konten dari segi teknis (kamera, *lighting*) untuk P.O.V Marketing UPJ
3. Melakukan *editing* (video, audio) untuk konten P.O.V Marketing UPJ
4. Menjadi *Host* untuk konten P.O.V Marketing UPJ
5. Membuat desain *thumbnail* untuk konten P.O.V Marketing UPJ
6. Melakukan dokumentasi pada berbagai kegiatan acara *offline* yang diadakan oleh pihak internal UPJ
7. Membantu anggota UPJ LIVE dalam melaksanakan produksi konten
8. Mengawasi peminjam studio beserta alat *shooting* saat menggunakannya

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama masa magang di UPJ LIVE, Praktikan menemukan beberapa kendala yang menjadi penghambat kinerja dalam proses produksi konten atau pekerjaan lainnya. Terlebih lagi, kendala yang dimaksud juga muncul dalam faktor internal, serta faktor eksternal, yaitu:

#### 1. Kurangnya pemahaman Praktikan magang mengenai teknis produksi tertentu

Selama melakukan masa magang, Praktikan merasa kesulitan dengan *brief* dari Laboran yang tidak lengkap terkait apa yang harus dilakukan pada kegiatan tertentu. Hal ini termasuk kurangnya pemahaman dan pengetahuan Praktikan sendiri, sehingga Praktikan menimbulkan kesalahan dalam melaksanakan suatu pekerjaan pada kegiatan tersebut.

#### 2. Kurangnya koordinasi untuk pembagian kerja

Selama masa magang, Praktikan merasa kesulitan terkait posisi *content creator* itu sendiri. Hal ini menimbulkan kesenjangan dengan rekan Praktikan dalam suatu pekerjaan, yang dimana cukup sering merasa tidak bisa memberikan hasil yang maksimal.

#### 3. Kurangnya relevansi antara Mata Kuliah yang dipelajari dengan aktivitas magang

Selama masa magang, Praktikan merasakan kurangnya relevansi antara beberapa Mata Kuliah yang dipelajari pada saat perkuliahan dengan aktivitas magang yang dilakukan. Hal tersebut menyadarkan Praktikan bahwa terdapat kesenjangan dengan pemahaman yang diperoleh Praktikan yang nantinya akan diaplikasikan pada saat magang. Maka dari itu, mungkin diperlukan Mata Kuliah yang sangat memiliki keterkaitan dengan teknis produksi tertentu.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Berdasarkan bagian kendala yang dijelaskan pada poin sebelumnya dalam masa magang, Praktikan tetap mampu mengatasi kendala yang dihadapi, diantaranya:

#### 1. Kurangnya pemahaman Praktikan magang mengenai teknis produksi tertentu

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan membuat catatan evaluasi secara pribadi terkait *brief* dan apa yang harus dilakukan pada saat melakukan pekerjaan tertentu, sehingga Praktikan akan selalu ingat dan tidak melakukan kesalahan yang sama, sehingga dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik, dan dapat meningkatkan pemahaman terkait teknis produksi tersebut.

#### 2. Kurangnya koordinasi untuk pembagian kerja

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan bersama Laboran mengadakan rapat internal khusus untuk mencari jalan tengahnya, sehingga dapat diputuskan untuk setiap Praktikan memiliki *jobdesc* dan menjadi PIC terhadap pekerjaan tersebut, seperti Praktikan sendiri menjadi Produser untuk program acara UPJ VERSE. Walaupun setiap Praktikan menjadi PIC, akan tetapi Praktikan dan rekan Praktikan tetap bekerja secara tim untuk menyelesaikan setiap pekerjaan.

#### 3. Kurangnya relevansi antara Mata Kuliah yang dipelajari dengan aktivitas magang

Praktikan merasakan terdapat kurangnya relevansi antara Mata Kuliah yang dipelajari dengan aktivitas magang yang dilakukan oleh Praktikan di UPJ LIVE. Akan lebih baik lagi jika terdapat Mata Kuliah yang memiliki relevansi terhadap teknis produksi tertentu, misalnya *video editing*, fotografi/videografi, dan *basic design*. Mengatasi kendala ini, Praktikan tentunya mempelajari ilmu teknis tersebut secara otodidak melalui sumber dari internet untuk Praktikan sendiri dan pada saat magang.