

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PENGUATAN PROMOSI
DIGITAL DI MUSEUM BENTENG *VREDEBURG* YOGYAKARTA

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhisyarat memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) dalam bidang Komunikasi Terapan dengan spesialisasi Broadcasting Film



Oleh:
RINTO ADI
20045453

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2023

PENGESAHAN
RINTO ADI
BROADCASTING FILM/20045453

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PENGUATAN PROMOSI
DIGITAL DI MUSEUM BENTENG *VREDEBURG* YOGYAKARTA

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhisyarat memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) dalam bidang Komunikasi Terapan dengan spesialisasi Broadcasting Film



Oleh:
RINTO ADI
20045453

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PENGUATAN PROMOSI
DIGITAL DI MUSEUM BENTENG *VREDEBURG* YOGYAKARTA**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhisyarat memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi(A.Md.I.Kom.) dalam bidang Komunikasi Terapan dengan spesialisasi Broadcasting Film

Oleh:

RINTO ADI

20045453

Disetujui Oleh :



Dra. Sudaru Murti, M.Si
Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN (*BROADCASTING*) FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rinto Adi

NIM : 20045453

Judul Laporan : Peran *Content Creator* Dalam Penguatan Aset Digital di Museum Benteng *Vredeburg* Yogyakarta.

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh tugas akhir praktik kerja lapangan di Museum Benteng Vredeburg dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
 - 2) Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan pada halaman tulisan.
 - 3) Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen - dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.
- Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 20 Agustus 2023



888AKX648010535

Rinto Adi

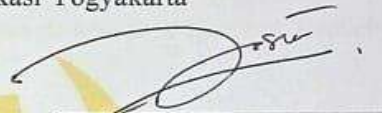
20045453

HALAMAN PENGESAHAN

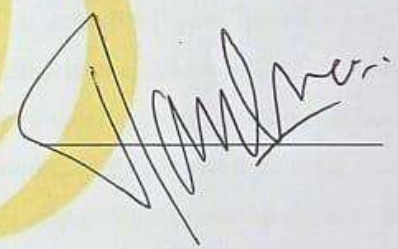
Laporan Tugas Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 31 Agustus 2023
Jam : 13.00 - selesai
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

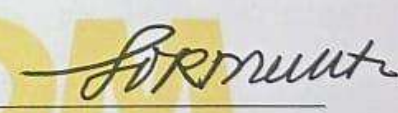
1. Risa Karmida, M.A
NIK.081.2032.19
(Penguji I)



2. Tjandra Setia Buwana, M.A
NIK.012.2031.97
(Penguji II)

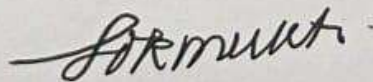


3. Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.19601218198702001
(Pembimbing dan Penguji III)



Mengetahui
Ketua STIKOM Yogyakarta

Mengesahkan
Kaprosdi D3 Penyiaran



Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.196012181987022001



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom
NIK.071.20232.19

HALAMAN MOTTO

“Jangan ubah dirimu hanya agar mereka menyukaimu. Hebatkan dirimu mau tidak mau mereka harus menerimamu.”

***Rinto Adi**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan dan ucapkan terima kasih kepada:

- 1) Ibu dan Bapakku Tercinta yang tidak pernah lelah berjuang dan selalu memanjatkan do'a untuk anakmu agar selalu mendapatkan kebahagiaan dunia maupun akhirat,dan selalu memberikan kasih sayang serta meberikan motivasi kepadaku untuk masa depan ku yangcerah dan indah.
- 2) Simbahku Tercinta, yang selalu mendo'akanku yang terbaik untuk kesuksesanku dan juga selalu memberikan support supaya aku terus semangat dalam menempuh pendidikan hinggasekarang.
- 3) Mas,Mbak,Adek,Ponakan dan seluruh keluarga besarku Tercinta yang tidak pernah berhentiuntuk memberiku semangat dan kebahagiaan.Semoga kalian semua sehat selalu aaminn.
- 4) Sahabat-sahabatku perpangkalan dan Teman-Teman Kereaktif Film 2020,terima kasih atas doa dan support yang kalian berikan,itu sangat luar biasa.Canda tawa itulah yang membuatku semangat untuk berproses dan berjuang.
- 5) Kampusku Tercinta terutama prodi penyiaran Film.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT,yang telah melimpahkan Rahmad dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “ Peran Conten creator dalam penguatan promosi digital di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta” dengan tepat waktu.Sholawat serta semoga tetep tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Laporan ini disusun berdasarkan hasil dari proses Praktik Kerja Lapangan / Magang yang dilakukan penulis di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini,tidak lepas dari dukungan,dorongan,serta bimbingan dari berbagai pihak :

- 1) Dra.Sudaru Murti,M,Si, selaku Ketua STIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing penulis.
- 2) Bapak Arya Tangkas,M.I.Kom,selaku Kaprodi Penyiaran.
- 3) Bapak dan Ibu Dosen Prodi Penyiaran STIKOM Yogyakarta, terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang diberikan selama penulis menuntut ilmu di sini.
- 4) Semua staf STIKOM Yogyakarta yang telah senantiasa membantu memudahkan segalan urusan bidang akademik maupun non akademik.
- 5) Kedua orang tua saya Ibu Alfaidah dan Bapak Suwito Tercinta,terima kasih Sayang yang telah diberikan serta dukungan moral maupun materi dan dukungan do'a yang tiada henti-hentinya diberikan kepada saya.
- 6) Keluarga Besar Mbah Mangin Diharjo terimakasih atas dukungan yang beliau berikan untuk saya selama saya kuliah di STIKOM Yogyakarta
- 7) Sahabat-sahabat saya perpangkalan (Aldi,Manda,Linda,Dyah) Terima kasih sudah menemani perjuangan saya sampai berada di titik yang sekarang. Terima kasih Sudah Mau menerima keluh kesah dan cerita yang campur aduk selama ini.Kalian tetep sahabat terbaik saya.
- 8) Teman-teman seperjuanganku Kereaktif Film angkatan 2020 terkhususnya Prodi penyiaran,terimakasih atas perjuangan dan keras selama menempuh pendidikan di STIKOM Yogyakarta ini.Terimakasih atas cerita yang kita

ukir selama kurang lebih tiga tahun ini, Terimakasih atas cerita yang kita ukir selama kurang lebih tiga tahun ini, semoga kita bisa bertemu dilain kesempatan lagi dengan cerita yang berada aaminn.

- 9) Dan semua orang-orang yang pernah ada di hidup saya, yang pernah menemani perjuangan saya selama ini, terimakasih tanpa kalian saya mungkin tidak berada di titik ini.

Akhirnya dengan mengharap ridha Allah SWT semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Semoga kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang terkait mendapat balasan dari Allah SWT dan menjadi amal Sholeh aaminn. Semoga mereka sehat selalu dan mendapat keberkahan.

Yogyakarta, 20 Agustus 2023

Penulis

Rinto Adi

20045453

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	2
1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan	2
1.5 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	4
BAB II	17
2.1 Penegasan Judul	17
2.2 Perkembangan Promosi Digital	18
2.3 Peran <i>Content Creator</i> di Wisata Museum Benteng <i>Vredeburg</i>	19
2.4 Contoh <i>Content Creator</i>	21
2.5 Benteng Benteng Venderburg Yogyakarta.....	22
2.6 Kajian Pustaka.....	22
2.6.1 Komposisi Gambar Dalam Pembuatan <i>Content</i>	22
2.6.2 <i>Rule of Thirds (Interseccion of Thirds)</i>	23
2.6.3 <i>Golden mean area/Golden ratio</i>	24
2.6.4 <i>Diagonal depth</i>	24
2.6.5 <i>Walking Room/Lead Room</i>	25
2.6.6 <i>Head Room</i>	26

2.6.7 <i>Aerial Shot</i>	27
2.6.8 <i>Objek in frame</i>	27
2.6.9 <i>Over The Shoulder Shot</i>	28
2.7 Ukuran Shot.....	29
BAB III	36
3.1 Sejarah Berdirinya Museum Benteng <i>Vrederburg</i>	36
3.2 Perkembangan Benteng Vrederburg dari Masa ke Masa	39
3.3 Profil Museum Benteng <i>Vrederburg</i>	43
3.4 Visi dan Misi	45
3.5 Fasilitas Museum Benteng <i>Vrederburg</i>	46
3.6 Struktur Organisasi Museum Benteng <i>Vrederburg</i>	47
3.7 Divisi Dokumentasi.....	49
3.8 Standar Pelayanan Museum Benteng Vrederburg	50
BAB IV	51
4.1 Peran Penulis dalam penguatan promosi digital.....	51
4.2 Tugas penguatan promosi digital Museum Benteng Vrederburg	51
4.3 Perencanaan awal sampai akhir Pembuatan Content Museum Benteng Vrederburg.....	51
4.4 Pembuatan Content museum Benteng Vrederburg.....	53
4.5 Editing Content.....	62
4.6 Alat yang di gunakan saat membuat content.....	64
4.7 Peluang dan kendala yang dihadapi	69
BAB V	70
PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Implikasi	71
5.3 Saran	72
Daftar Pustaka	73
Daftar Referensi	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Rule of Thirds.....	23
Gambar 2. 2 Golder ratio	24
Gambar 2. 3 Gambar Diagonal	25
Gambar 2. 4 Walking Room	26
Gambar 2. 5 Head Room.....	26
Gambar 2. 6 Contoh Arieal shot	27
Gambar 2. 7 Objek in frame.....	28
Gambar 2. 8 Over the sholder shot.....	28
Gambar 2. 9 Over the sholder shot.....	29
Gambar 2. 10 Contoh long shot	30
Gambar 2. 11 Medium Shot.....	31
Gambar 2. 12 Close Up.....	31
Gambar 2. 13 Gerakan panning	32
Gambar 2. 14 Gerakan Tilting	33
Gambar 2. 15 Gerakan Tracking.....	33
Gambar 2. 16 Gerakan Following Shot.....	34
Gambar 2. 17 Gerakan Zoom.....	35
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Tata Kerja Museum Benteng Venderburg	47
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Tata Kerja Museum Benteng Venderburg	48
Gambar 4. 1 Long Shot Content postingan instagram	54
Gambar 4. 2 Medium Shot Content Postingan Instagram	55
Gambar 4. 3 Close Up content postingan instagram	56
Gambar 4. 4 Tampilan instagram Museum.....	57
Gambar 4. 5 Tampilan instagram Museum.....	58
Gambar 4. 6 Podcast Museum Benteng Vredeburg.....	59
Gambar 4. 7 Tampilan Tik tok Museum.....	60
Gambar 4. 8 Tampilan Tik tok Museum.....	61
Gambar 4. 9 Cap cut.....	62

Gambar 4. 10 Tampilan Cap cut.....	63
Gambar 4. 11 Adobe Premier Pro.....	63
Gambar 4. 12 Tampilan Adobe Premier Pro.....	64
Gambar 4. 13 CANON DSLR 6D.....	64
Gambar 4. 14 NIKON DSLR D7000.....	65
Gambar 4. 15 SONY NX-100.....	65
Gambar 4. 16 HANDYCAM SONY HDR-PJ380E.....	66
Gambar 4. 17 DJI PHANTOM 4 PRO.....	66
Gambar 4. 18 STABILIZER ZHIYUN.....	67
Gambar 4. 19 BRICA STADY PRO.....	67
Gambar 4. 20 TRIPOD KAMERA	68
Gambar 4. 21 IPHONE 13 128GB.....	68
Gambar 4. 22 KOMPUTER EDITING.....	69
Gambar Lampiran 1 Dokumentasi Apel Pagi Museum Benteng Vredeburg.....	76
Gambar Lampiran 2 Dokumentasi Senam Hari Jumat	76
Gambar Lampiran 3 Dokumentasi Konservasi Ptung Jendral Oerip Soemoharjo	77
Gambar Lampiran 4 Dokumentasi Rapat Pengembangan Wahana Museum	77
Gambar Lampiran 5 Dokumentasi Pembersihan Bioskop Keliling.....	78
Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Karnaval Merdeka	78
Gambar Lampiran 7 Sertifikat Magang di Museum Benteng	79
Gambar Lampiran 8 Formulir Penilaian.....	79
Gambar Lampiran 9 Dokumentasi Bersama Teman Teman Magang Bersama.....	80
Gambar Lampiran 10 Dokumentasi Bersama Pembibing Magang.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kegiatan Selama Praktik Kerja Lapangan	4
---	---

ABSTRAK

Di era digital Museum Benteng Vredeburg perlu melakukan inovasi agar pecinta museum bisa di cintai semua generasi. Peluang content creator sebagai inovator penguatan pengembangan museum, menciptakan peluang yang menarik bagi mereka yang ingin menjadi content creator, Pengembangan pelestarian dan pemajuan kebudayaan serta pengembangan bahasa dan sastra. Content creator memiliki pengembangan dayatarik untuk wisatawan. Disini penulis ingin membahas tentang Peran content creator dalam penguatan aset digital di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Sebagai peran content creator penulis mempersiapkan content dari beberapa sumber observasi,wawancara dan studi pustaka di Museum Benteng Vredeburg.

Content yang dibuat oleh penulis bisa macam-macam bisa foto, video, podcast dan lainnya.Content bisa dibagikan melalui media sosial yang sesuai yaitu bisa Youtube, Instagram atau Tiktok Museum Benteng Vredeburg.Saat melakukan pembuatan Content,penulis menerapkan teori yang diperoleh saat perkuliahan. Dari hasil magang ini penulis mendapatkan pengalaman sebagai content creator.

Kata kunci: era digital, content creator, Museum Benteng Vredebrug.

ABSTRACT

In the digital era, the Fort Vredeburg Museum needs to innovate so that museum lovers can love all generations. Opportunities for content creators as innovations to strengthen museum development, create attractive opportunities for those who wish to become content creators, develop the preservation and promotion of culture as well as develop language and literature. Content Creator has developed attractions for tourists. Here the author wants to discuss the role of content writers in strengthening digital assets at the Fort Vredeburg Museum, Yogyakarta. As the role of content creator, the writer prepares content from several sources of observation, interviews and literature studies at the Fort Vredeburg Museum.

Content created by the author can be all kinds of photos, videos, podcasts and more. Content can be distributed through appropriate social media, namely Youtube, Instagram or Tiktok Fort Vredeburg Museum. When creating content, the author applies the theory obtained during lectures. From the results of this internship the author gained experience as a content creator.

Keywords: digital era, content creators, Fort Vredeburg Museum.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang dengan pesat, kemajuan tersebut menciptakan peluang yang menarik bagi mereka yang ingin mengadopsi profesi sebagai Pembuat Konten. Profesi Pembuat Konten melibatkan produksi berbagai jenis konten, seperti tulisan, gambar, video, suara, atau bahkan kombinasi dari dua atau lebih elemen. Konten ini diciptakan untuk platform digital seperti Youtube, Instagram, TikTok, dan lainnya. Ragam platform digital semakin banyak bermunculan, masing-masing menawarkan keunikannya sendiri untuk menarik perhatian para pengguna. Youtube, Instagram, dan TikTok telah menjadi beberapa platform yang banyak dimanfaatkan oleh Pembuat Konten untuk menyebarkan video-video karya mereka dan membangun kehadiran mereka di ranah digital.

Pada era digital saat ini, Youtube, Instagram, dan TikTok menjadi situs-situs yang sangat diminati dan sering dikunjungi oleh berbagai kalangan. Ketiga platform ini dianggap sebagai lingkungan digital yang memungkinkan penggunanya mendapatkan dan berbagi informasi secara luas dan gratis. Menjadi seorang Pembuat Konten adalah sebuah profesi yang dapat dijalani oleh berbagai kalangan, termasuk artis atau individu dengan jumlah pengikut yang besar. Kreativitas orang-orang semacam itu mendorong semakin banyaknya karya atau video yang diciptakan, seperti podcast, vlog, konten olahraga, dan berbagai jenis konten lainnya. Saat ini, berbagai perusahaan-perusahaan di Indonesia banyak menggunakan konten video dalam pertukaran informasi. Begitu pula di sektor pariwisata menjadi salah satunya yang menggunakan konten video untuk proses pertukaran informasi dan untuk berpromosi, Sektor pariwisata yang paling dikedepankan untuk menghidupkan kembali perekonomian Indonesia. Salah satu tempat pariwisata yang terus berupaya meningkatkan layanan guna untuk proses pertukaran informasi yang

moderen dan edukatif adalah Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta yang merupakan sebuah peninggalan sejarah yang terletak di

depan Gedung Agung dan Kraton Kasultanan Yogyakarta. Museum ini bukan hanya sebagai tempat wisata saja, *Museum Benteng Vredenburg* mempunyai banyak kegiatan yang sangat mendidik sekaligus bersifat informatif. Adapun media yang digunakan, salah satunya membuat *content Youtube, instagram, dan TikTok*.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada informasi awal yang telah dijelaskan, isu inti yang akan dibahas dalam penulisan karya ini adalah “Bagaimana peran *Content Creator* dalam penguatan promosi Digital?”.

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan oleh penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

- a) Guna memenuhi persyaratan kelulusan dalam program studi Penyiaran Film, saya berhasil meraih gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, dalam rangka menyelesaikan studi Diploma III Komunikasi.
- b) Untuk mendapat pengetahuan dan ilmu secara langsung tentang membuat aKonten di Benteng Vredenburg.
- c) Sebagai wadah untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh oleh mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran di perguruan tinggi..
- d) Menetapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, khususnya dalam melaksanakan tugas di bidang *Content creator*.
- e) Meningkatkan mutu dari mahasiswa itu sendiri.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Manfaat dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

- a) Menambah dan memperluas relasi atau koneksi di dunia kerja.
- b) Menambah wawasan dan pengalaman terkait data riset.

- c) Menetapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, khususnya dalam melaksanakan tugas di bidang *Content creator*.
- d) Menambah pengetahuan dan mengaplikasikan kemampuan yang dimiliki dalam dunia Content kreator.
- e) Dapat mengoperasikan kamera-kamera.

1.5 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

- 1) Waktu : Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama tiga bulan mulai dari tanggal 22 Mei 2023 hingga 22 Agustus 2023.
- 2) Tempat : Museum Benteng Vredenburg, Jl. Margo Mulyo No.6, Ngapusan Kec.Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122

1.6 Metode Pengumpulan Data

- 1) Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung di tempat pelaksanaan PKL menggunakan teori yang sudah diajarkan di kampus yang kemudian diterapkan dalam bentuk kegiatan atau Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Mengikuti Kegiatan-Kegiatan di Museum Benteng Vredenburg salah satunya kegiatan Membuat konten *Youtube, Instagram* dan *Tik-Tok*.

- 2) Wawancara

Metode ini paling efektif digunakan dalam mengumpulkan data yang diperoleh penulis dapat secara langsung melakukan Wawancara dengan pegawai dan pembimbing serta mengamati secara langsung kegiatan mulai Pra produksi, produksi sampai pasca Produksi.

- 3) Studi Pustaka

Metode pengumpulan data ini melibatkan analisis terhadap beragam sumber seperti buku, literatur, serta laporan yang relevan dengan fokus PKL dan masalah yang akan diatasi. Dalam menyusun laporannya, penulis sangat membutuhkan sumber-sumber referensi yang berkaitan dengan topik pembahasan laporan ini guna untuk melengkapi laporan ini. Dalam mencari referensi dari berbagai sumber mulai dari internet, jurnal, artikel, karya ilmiah, buku, dan sumber-sumber yang lainnya. Proses pengumpulan sumber referensi ini tidak dengan langsung menyalin tulisan saja, tetapi dilakukan dengan menjabarkan setiap penjelasan, menyusun dan menjadikan tulisan

tersebut menjadi kalimat yang bisa di pahami oleh penulis dan juga pembaca lainnya.

1.7 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan magang atau Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang penulis jalani selama sekitar satu bulan, yaitu dari 22 Mei 2023 hingga 20 Agustus 2023, terdiri dari hal-hal sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Kegiatan Selama Praktik Kerja Lapangan

NO	HARI/TANGGAL	WAKTU	KEGIATAN	REFLEKSI
1	SENIN 22 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • PERKENALAN DIRI KEPADA PEGAWAI BENTENG. • PERKENALAN DENGAN STAFF DAN DEVISI LAIN. 	BAIK
2	SELASA 23 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI FOTO ACARA FASILITASI SELASA WAGE “SENGGUH” • MENYELEKSI DAN MEMINDAHKAN FILE KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
3	RABU 24 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI FOTO PERPINDAHAN TUGAS PEGAWAI MBAK RIA BENTENG PINDA TUGAS KE CANDI BOROBUDUR. • MEMBANTU BAGIAN KONSERVASI DAN PREPARATOR MEMBERSIHKAN MINIRAMA DI DIORAMA 2 DI DAMPINGI IBU WIN DAN MAS HANUNG. • MENYELEKSI DAN MEMINDAHKAN FILE FOTO/VIDEO KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK

4	KAMIS 25 MEI 2023	07.30- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG • MEMPERBAIKI JARINGAN WIFI DIRUANG B ATAS BAGIAN BARAT DAN RUANG BIMBINGAN. • MEMPERSIAPKAN SOUND,MIC,KABEL ROL UNTUK RAPAT MCB (MUSEUM CAGAR BUDAYA) 	BAIK
5	JUMAT 26 MEI 2023	07.30- 16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA PEGAWAI DAN TEMAN TEMAN MAGANG BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO MUSEM PERJUANGAN DI JL.KOLONEL SUGIYONO NO.24BRONTOKUSUMAN KOTA YOGYAKARTA. • DOKUMENTASI FOTO RAPAT PEGAWAI DARI MUSEUM JAKARTA PUSAT DI RUANG B ATAS SEBELAH BARAT. • MENYELEKSI DAN MEMINDAHKAN FILE FOTO/VIDEO KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
6	MINGGU 28 MEI 2023	09.00- 20.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBANTU MEMPERSIAPKAN KAMERA DAN BATRAI UNTUK DOKUMENTASI FOTO/VIDEO KARNAVAL MERDEKA BELAJAR DI TITIK NOL KILOMETER YOGYAKARTA. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO KARNAVAL MERDEKA DI TITIK NOL KILOMETER YOGYAKARTA DI HADIRI MENTRI 	BAIK

			PENDIDIKAN BAPAK NADIEM ANWAR MAKARIM.	
7	SENIN 29 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MEMBERSIHKAN KAMERA,LENSA DAN PERALATAN DOKUMENTASI LAINYA. • MENYELEKSI DAN MEMINDAHKAN FILE FOTO/VIDEO KARNAVAL MERDEKA KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. • EDITING VIDEO KARNAVAL MENGGUNAKAN APL CAPCUT DI KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
8	SELASA 30 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBERSIAPKAN GREENSCRINE UNTUK MEMBUAT KONTEN TENTANG PAHLAWAN YANG LAHIR DI BULAN JUNI. • DOKUMENTASI PENGUNJUNG BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
9	RABU 31 MEI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • PRODUKSI KONTEN TENTANG PAHLAWAN YANG LAHIR DI BULAN JUNI. 	BAIK
10	KAMIS 1 JUNI 2023	07.30-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO UPACARA MEMPERINGATI HARI LAHIR PANCASILA. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO UPACARA MEMPERINGATI HARI LAHIR PANCASILA DI PINDAH KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK

11	SENIN 5 JUNI 2023	07.30- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO INVESTIGASI BERSAMA BNPB. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO INVESTIGASI BERSAMA BNPB KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
12	SELASA 6 JUNI 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • EDITING KONTEN TENTANG PAHLAWAN YANG LAHIR DI BULAN JUNI 	BAIK
13	RABU 7 JUNI 2023	07.30- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI FOTO KUNJUNGAN DUTA DARI QATAR DAN ATLIT PESEPEDA DARI BERBAGAI DAERAH HINGGA MANCANEGARA. • MENGEDIT VIDIO KUNJUNGAN DUTA QATAR DAN ATLIT VIDEO PESEPEDA DARI BERBAGAI DAERAH. 	BAIK
14	KAMIS 8 JUNI 2023	07.30- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MEMBANTU BAGIAN KONSERVASI KELILING CEK SUHU MINIRAMA KE SETIAP DIORAMA. 	BAIK
15	JUMAT 9 JUNI 2023	07.00- 16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • SCAN KOLEKSI FOTO ALBUM DI RUANG KANTOR BAGIAN SELATAN. 	BAIK

16	SENIN 12 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • SCAN KOLEKSI FOTO ALBUM DI RUANG KANTOR BAGIAN SELATAN. 	BAIK
17	SELASA 13 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI FOTO RAPAT PEGAWAI BENTENG DI RUNGAN B ATAS. • SCAN KOLEKSI FOTO ALBUM DI RUANG KANTOR BAGIAN SELATAN. • DOKUMENTASI FOTO PENGUNJUNG BENTENG VREDEBURG 	BAIK
18	RABU 14 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI KUNJUNGAN DARI KAMPUS STIKOM SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO PENGUNJUNG BENTENG KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG 	BAIK
19	KAMIS 15 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • BELAJAR KAMERA BUAT SIARAN LANGSUN DI PIMPING OLEH MAS YUSUF PEGAWAI BENTENG. 	BAIK
20	JUMAT 16 JUNI 2023	07.00-16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • BERSIH BERSIH RUANGAN F ATAS. • MEMPERSIAPKAN KAMERA UNTUK RAPAT SENIN DI FATAS 	BAIK

21	SENIN 19 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO SEMINAR IKATAN ARKEOLOGI INDONESIA DIRUANG F ATAS. 	BAIK
22	SELASA 20 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO SEMINAR IKATAN ARKEOLOGI INDONESIA DI KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
23	RABU 21 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • BERSIH BERSIH RUANGAN N ATAS DAN PODCAST • DOKUMENTASI FOTO PENGUNJUNG BENTENG VREDEBURG 	BAIK
24	KAMIS 22 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO PENGUNJUNG KE KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
25	JUMAT 23 JUNI 2023	07.00.16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO RAPAT PEGAWAI DI RUANG B ATAS. 	BAIK
26	SENIN 26 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI BAGIAN PREPARATOR MEMBERSIHKAN MINIRAMA DI DIORAMA 3,4 	BAIK

27	SELASA 27 JUNI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBANTU MEMPERBAIKI MONITOR DI DIORAMA 1 2 3 4 	BAIK
28	SENIN 3 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO APEL PAGI KE KOMPUTER BENTENG. 	BAIK
29	SELASA 4 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • DOKUMENTASI RAPAT BERSAMA IRJENT DI RUANG B ATAS. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO RAPAT IRJENT DI RUANG B ATAS DI 	BAIK
30	RABU 5 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBUAT KONTEN TENTANG BAGIAN BAGIAN MAGANG YANG ADA DI BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
31	KAMIS 6 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG • EDITING KONTEN TENTANG BAGIAN BAGIAN MAGANG DI BENTENG VREDEBURG DI KOMPUTER BENTENG 	BAIK
32	JUMAT 7 JULI 2023	07.00.16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MEMBUAT LEMBAR POSTER PERINGATAN UNTUK KOMPUTER YANG RUSAK. 	BAIK
33	SENIN 10 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENGUPLOAD KONTEN TENTANG BAGIAN MAGANG DI AKUN TIK 	BAIK

			TOK BENTENG VREDEBURG.	
34	SELASA 11 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SCAN FOTO ALBUM LAMA TAHUN 1998 DI KOMPUTER KANTOR BAGIAN SELATAN. • DOKUMENTASIKAN FOTO/VIDEO KUNJUNGAN DARI SD,SMP,SMA MPLS SEKOLAH. 	BAIK
35	RABU 12 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SCAN FOTO ALBUM LAMA TAHUN 1998 DI KOMPUTER KANTOR BAGIAN SELATAN. • DOKUMENTASIKAN FOTO/VIDEO KUNJUNGAN DARI SD,SMP,SMA MPLS SEKOLAH. 	BAIK
36	KAMIS 13 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • SCAN FOTO ALBUM LAMA TAHUN 1998 DI KOMPUTER KANTOR BAGIAN SELATAN. • DOKUMENTASIKAN FOTO/VIDEO KUNJUNGAN DARI SD,SMP,SMA MPLS SEKOLAH. 	BAIK
37	JUMAT 14 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • SCAN FOTO ALBUM LAMA TAHUN 1998 DI KOMPUTER KANTOR BAGIAN SELATAN. • DOKUMENTASIKAN FOTO/VIDEO KUNJUNGAN DARI SD,SMP,SMA MPLS SEKOLAH. 	BAIK

38	SENIN 17 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO APEL PAGI KE KOMPUTER BENTENG. 	BAIK
39	SELASA 18 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBUAT KONTEN TIK TOK TENTANG MUSEUM DATE VREDEBURG. 	BAIK
40	KAMIS 20 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • EDITING KONTEN MUSEUM DATE DI KOMPUTER BENTENG. 	BAIK
41	JUMAT 21 JULI 2023	07.00-16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENGUPLOAD KONTEN TENTANG MUSEUM DATE DI AKUN TIKTOK BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
42	SENIN 24 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENGIMPUT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
43	SELASA 25 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBUAT KONTEN TIKTOK DI HALAMAN DEPAN BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
44	RABU 26 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • EDITING KONTEN TIK TOK DI KOMPUTER BENTENG VREDEBURG. • MEMBUAT KONTEN IG TENTANG EXPLOR NOL KM YOGYAKARTA 	BAIK
45	KAMIS 27 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENGIMPUT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG. 	BAIK

			<ul style="list-style-type: none"> • PODCAST DI RUANG N ATAS BENTENG VREDEBURG • EDITING KONTEN IG TENTANG EXPLOR NOL KM YOGYAKARTA. 	
46	JUMAT 28 JULI 2023	07.00-16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MEMBUAT KONTEN BERSAMA DUTA BENTENG MBAK AYUK DI DEPAN BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
47	SENIN 31 JULI 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MEMBUAT KONTEN MERDEKA DI PASAR MBRINGHARJO DI DAMPINGI PEGAWAI BENTENG 	BAIK
48	SELASA 1 AGUSTUS 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBERSIHKAN RUANGAN SULTAN AGUNG BERSAMA TEMAN TEMAN MAGANG DAN DI DAMPINGI OLEH PEGAWAI MAS YUSUF. • EDITING KONTEN MERDEKA DI PASAR MBRINGHARJO DI KOMPUTER BENTENG 	BAIK
49	RABU 2 AGUSTUS 2023	07.00-16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • EDITING KONTEN TIK TOK BERSAMA DUTA BENTENG. • MEMBUAT KONTEN TENTANG PERASAAN SELESAI MAGANG. • DOKUMENTASI FOTO PENGAJIAN DI DEPAN DIORAMA DUA BENTENG VREDEBURG 	BAIK

50	KAMIS AGUSTUS 2023	3	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO OUTBON DI BENTENG BERSAMA PEGAWAI DAN TEMAN-TEMAN MAGANG. • DOKUMENTASI BAGIAN KONSERVASI PATUNG JENDRAL OERIP SOEMOHARJO. • DOKUMENTASI RAPAT VISITASI TIM SDM DAN BISNIS MCB MUSEUM CAGAR BUDAYA. 	BAIK
51	JUMAT AGUSTUS 2023	4	07.00- 16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • EDITING KONTEN OUTBON DI BENTENG BERSAMA PEGAWAI DAN TEMAN-TEMAN MAGANG UNTUK KONTEN IG. 	BAIK
52	SENIN AGUSTUS 2023	7	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • EDITING KONTEN OUTBON DI BENTENG BERSAMA PEGAWAI DAN TEMAN-TEMAN MAGANG 	BAIK
53	SELASA AGUSTUS 2023	8	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MENGIMPOT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
54	RABU AGUSTUS 2023	9	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MENGIMPOT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
55	KAMIS AGUSTUS 2023	10	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO APEL KAMIS PAGI. 	BAIK

56	JUMAT 11 AGUSTUS 2023	07.00- 16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO APEL KAMIS DI KOMPUTER BENTENG. • DOKUMENTASI RAPAT PENGEMBANGAN WAHANA MUSEUM DI RUANG PODCAST. 	BAIK
57	SENIN 14 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • MENGIMPOT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG 	BAIK
58	SELASA 15 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • EDITING KONTEN TIKTOK KUNJUNGAN DARI SMP 1 KEDIRI • DOKUMENTASI FOTO / VIDEO REPITALISASI DI RUANG F ATAS. • DOKUMENTASI PEMINDAHAN BARANG DI MUSEUM. 	BAIK
59	RABU 16 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • MENYELEKSI DAN MEMINDAH FILE FOTO/VIDEO REPITALISASI DI RUANG F ATAS DI KOMPUTER BENTENG. • MENGIMPOT DATA DATA MUSEUM BENTENG VREDEBURG. • MEMBUAT KONTEN TESTIMONI 	BAIK
60	KAMIS 17 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL KAMIS PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI FOTO/VIDEO UPACARA HARI ULANG TAHUN REPUBLIK INDONESIA KE 78. 	BAIK

61	JUMAT 18 AGUSTUS 2023	07.00- 16.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • SENAM PAGI BERSAMA TEMEN MAGANG LAINNYA DAN PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. • DOKUMENTASI PEMBERSIHAN BIOSKOP KELILING. 	BAIK
62	SENIN 21 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • APEL SENIN PAGI BERSAMA PEGAWAI BENTENG VREDEBURG. 	BAIK
63	SELASA 22 AGUSTUS 2023	07.00- 16.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> • PAMITAN KEPADA SELURUH PEGAWAI MUSEUM BENTENG VRESEDEBURG. 	BAIK

Sumber : Dokumen Pribadi

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Untuk memberikan gambaran yang lebih terperinci dan mencegah adanya kebingungan dalam pemahaman terhadap judul laporan "PERAN CONTENT CREATOR DALAM PENGUATAN PROMOSI DIGITAL DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA," penulis perlu memberikan klarifikasi mengenai definisi dari istilah yang terdapat dalam judul laporan tersebut, sebagai berikut:

2.1.1 Peran

Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "peran" merujuk pada pola perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki posisi dalam masyarakat. Sementara itu, konsep peran yang diperincikan dalam "Status, Kedudukan, dan Peran dalam Masyarakat" dapat dijabarkan dengan beberapa cara, salah satunya melalui pendekatan sejarah.

2.1.2 Content Creator

Menurut *Huotari, dkk (2015, hlm. 372)* content creator merupakan kegiatan dalam menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarluaskan melalui platform dan salah satunya adalah media sosial Instagram.

2.1.3 Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) merupakan respons yang bersifat positif yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa dalam rangka proses pembelajaran. Tujuannya adalah memberikan informasi atau umpan balik, mengokohkan, dan memperkuat elemen-elemen tertentu yang dianggap positif sebagai tindakan dukungan atau koreksi, agar mahasiswa dapat mempertahankan atau meningkatkan perilaku yang baik tersebut.

Penguatan atau reinforcement adalah bagian dari upaya modifikasi perilaku yang dilakukan oleh dosen terhadap perilaku mahasiswa, yang bertujuan untuk meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku tersebut. Konsep penguatan bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa dengan tujuan agar perilaku positif mahasiswa dapat tumbuh dan berkembang. *Bambang Dalyono, Enny Dwi Lestariningsih > Vol 3, No 2, Oktober (2017)*

2.1.3 Promosi digital

Promosi digital adalah promosi secara online dapat menggunakan media seluler. Dalam instansi otomatis menjadi tren untuk melakukan aktivitas di bidang bisnis. Pemanfaatan promosi digital di era instansi Museum Benteng Vredeburg dalam dunia wisata sangat berpengaruh didukung aplikasi promosi digital yaitu media sosial Instagram, Tiktok dan Youtube. Dengan menerapkan promosi digital, wisata akan tumbuh secara berkembang dan dikenal banyak orang. *I Gede Agus Krisna Warmayana Vol 3, No 2 (2018)*

2.2 Perkembangan Promosi Digital

Digital marketing merupakan suatu perkembangan teknologi yang tidak dapat dielakkan lagi dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Hampir semua lini kehidupan telah mengadopsi dunia digital. Dunia digital diprediksi akan menjadi poin krusial bagi seluruh aktivitas manusia, termasuk aktivitas bisnis. Beberapa indikator yang bisa digunakan saat ini antara lain naiknya pengeluaran iklan digital, pertumbuhan kepemilikan smartphone yang menyediakan kemudahan akses inter-net, perbaikan infrastruktur telekomunikasi dalam rangka peningkatan kualitas akses data, serta diluncurkannya layanan 4G. Menurut data Facebook, 74% pengguna internet di Indonesia menggunakan perangkat mobile. Pesatnya perkembangan teknologi, dunia digital dan internet tentu juga berimbas pada dunia pemasaran. Tren pemasaran di dunia beralih dari yang semula

konvensional (offline) menjadi digital (online). Strategi digital marketing ini lebih prospektif karena memungkinkan para calon pelanggan potensial untuk memperoleh segala macam informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet. *Adya Utami Syukri1, Andi Nonong Sunrawali2*
Volume 19 Issue 1 (2022) Pages 170-182

2.3 Peran *Content Creator* di Wisata Museum Benteng Vredeburg

Peran *Content kreator* adalah seseorang yang bertugas untuk menciptakan *conten* menarik di Museum Benteng Vredeburg antara lain:

a. Menganalisis

Peran ini memiliki potensi untuk memperluas jangkauan dari Museum Benteng Vredeburg sebagai tujuan wisata. Konten yang dihasilkan oleh pencipta konten tersebut memiliki peluang untuk mencapai ribuan hingga jutaan orang, sehingga tempat wisata akan mendapatkan eksposur yang signifikan melalui platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Selain itu, ketika pencipta konten merekomendasikan atau memberikan ulasan positif tentang Museum Benteng Vredeburg, hal ini akan secara positif mempengaruhi keyakinan calon wisatawan terhadap destinasi tersebut. Tingkat kredibilitas yang tinggi yang dimiliki oleh pencipta konten juga dapat memberikan dampak yang positif terhadap citra Museum Benteng Vredeburg.

b. Membuat konsep

Peranan ini memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dan volume penjualan di Museum Benteng Vredeburg. Pencipta konten memiliki keahlian dalam menghasilkan materi yang menarik dan inspiratif. Dengan mengajak mereka untuk mengunjungi Museum Benteng Vredeburg, pengelola memiliki peluang untuk menghasilkan konten yang menarik perhatian para wisatawan. Konten yang menggambarkan sisi unik, keindahan, dan pengalaman yang

ditawarkan oleh Museum Benteng Vredeburg akan secara signifikan meningkatkan pesona tujuan tersebut. Selain itu, apabila pembuat konten atau pengaruh populer merekomendasikan atau memberikan tinjauan positif terhadap produk atau layanan di area wisata, hal ini juga dapat berdampak pada peningkatan volume penjualan bagi pengelola.

c. Memproduksi Konten

Peran ini memiliki kapasitas untuk menghasilkan beragam jenis konten yang menarik. Pencipta konten cenderung memiliki gaya dan perspektif yang khas dalam pembuatan materi konten. Dengan mengundang mereka untuk mengunjungi desa wisata, pengelola mampu mendapatkan variasi konten yang meliputi foto, video, ulasan, serta cerita menarik. Materi konten ini bisa dimanfaatkan untuk promosi di berbagai media sosial, situs web, dan bahan pemasaran lainnya. Dengan adanya konten yang beragam dan menarik, daya tarik Museum Benteng Vredeburg akan semakin menonjol dan menarik perhatian calon pengunjung.

d. Mengelola Konten

Mengelola konten merupakan peran yang bisa mendorong kerja sama jangka panjang. Dengan membangun konten yang menarik tentang wisata Museum Benteng Vredeburg, pengelola dapat terus bekerjasama dengan para pembuat konten untuk mengembangkan materi konten, mengadakan acara promosi, serta menjalin kemitraan lainnya. Ini tidak hanya memberikan manfaat dalam jangka waktu pendek, tetapi juga memberikan dampak positif dalam jangka panjang untuk terus mempromosikan Museum Benteng Vredeburg secara berkelanjutan.

Dalam era digital yang saling terhubung, mengajak para pembuat konten untuk mengunjungi Museum Benteng Vredeburg adalah langkah strategis bagi pengelola. Dengan meningkatkan eksposur, memperkuat kepercayaan dan kredibilitas, menambah daya tarik dan volume penjualan, serta menciptakan konten beragam, dan mendorong kolaborasi jangka panjang, pengelola Museum Benteng Vredeburg dapat memperkuat upaya promosi destinasi mereka dan merangsang pertumbuhan wisata di tempat tersebut. (*Pitana, I Gede dan Ketut Surya Diarta. 2009.*)

2.4 Contoh Content Creator

Di bawah ini terdapat beberapa contoh pencipta konten yang sering dibutuhkan oleh Museum Benteng Vredeburg:

1) Penulis Konten

Contoh pencipta konten ini umumnya dapat dipecah menjadi beberapa peran yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Sebabnya adalah penulis konten dapat melibatkan berbagai jenis pekerjaan, termasuk menulis artikel, brosur, posting blog, newsletter melalui email, salinan situs web, dan lain sebagainya.

2) *Vlogger dan Streamer*

Tentunya kita sudah tak asing lagi dengan video atau streaming langsung di platform seperti YouTube. Tugas seperti melakukan siaran langsung, memberikan tutorial, mengadakan wawancara, dan lain sebagainya sering dilakukan oleh vlogger atau streamer. *Ronny Yudhi Septa Priana 2017*

3) Videografer dan Fotografer

Media sosial memiliki keterkaitan yang kuat dengan aspek visual. Platform seperti *Instagram* memerlukan konten berupa gambar dan video, sementara *TikTok* mengandalkan video pendek. Dengan

menyajikan konten visual yang menarik, minat audiens untuk melihat konten tersebut juga meningkat. Videografer dan fotografer adalah individu yang bertanggung jawab dalam memproduksi konten visual tersebut. *Heidy Paramitha Devi (2022)*

2.5 Benteng Benteng Venderburg Yogyakarta

Museum Benteng Vredeburg salah satu objek wisata sejarah di Yogyakarta yang menampilkan kisah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Struktur ini dikelilingi oleh struktur-struktur yang berasal dari era penjajahan Belanda. Bangunan dengan gaya klasik itu masih berdiri kokoh hingga saat ini, bahkan dulunya sudah pernah beberapa kali dilempari bom. Bangunan peninggalan kolonial Belanda tentunya banyak sekali nilai sejarah yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, benteng ini dijadikan sebagai tempat wisata oleh pemerintah daerah Yogyakarta.

2.6 Kajian Pustaka

2.6.1 Komposisi Gambar Dalam Pembuatan *Content*

Menurut Samedhi (2011:43-47), komposisi merupakan suatu teknik untuk menempatkan elemen-elemen dalam suatu gambar di dalam bingkai sehingga gambar terlihat menarik, menonjol, dan mampu mengarahkan perhatian penonton sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Dengan penggunaan komposisi yang baik, gambar akan terlihat lebih dinamis dan memiliki kemampuan untuk menyorot obyek utama yang menjadi titik fokus (Points Of Interest).

Komposisi dalam artian yang lebih sederhana adalah pengaturan unsur-unsur dalam suatu gambar agar tampil secara menarik dan tidak membuat penonton merasa bosan. Komposisi gambar berkaitan dengan preferensi seni, kepekaan emosional, pengalaman, serta latar belakang pribadi dari pembuat konten itu sendiri. Oleh karena itu,

komposisi tidak diikat oleh aturan yang ketat. Semakin kreatif seorang pencipta konten, hasil gambar yang dihasilkan akan semakin baik dan menarik. Inilah sebabnya mengapa komposisi disebut sebagai panduan bukan peraturan yang kaku. Berikut adalah beberapa teori dasar mengenai komposisi:

2.6.2 Rule of Thirds (Interseccion of Thirds)

Kita sebagai individu biasa, diberkahi dengan kemampuan penglihatan yang cukup baik, hasil dari adanya dua mata yang terletak sejajar dan berfungsi sebagai lensa untuk menangkap gambar. Karena kedua mata ini berada dalam posisi sejajar, banyak yang menggunakan istilah bahwa kita memiliki penglihatan teleskopis atau "binocular eyes". Itu sebabnya, daerah dalam bidang pandangan yang kita tangkap dengan mata binokuler ini dijadikan titik pusat perhatian atau titik-titik menarik dalam suatu gambar. Dari asumsi dasar ini, konsep Points of Interest kemudian lahir. (lihat gambar 2.1).



Gambar 2. 1 Gambar Rule of Thirds
Sumber: <https://www.companyfolders.com/>

2.6.3 Golden mean area/Golden ratio

Berikut adalah metode untuk menciptakan komposisi yang efektif, terutama ketika mengambil foto dalam skala besar atau close up. Pengambilan gambar close up bertujuan untuk menyoroti ekspresi atau detail wajah seseorang. Daerah Golden Mean sebaiknya dijadikan pedoman utama oleh para fotografer, baik dalam gambar diam maupun gambar bergerak.



Gambar 2. 2 Golder ratio

Sumber: <https://www.pixel.web.id/golden-ratio-photography/>

2.6.4 Diagonal depth

Diagonal depth merupakan salah satu faktor yang berperan dalam pengambilan gambar dengan latar belakang yang panjang dan pendek. Sebaiknya, para pencipta konten mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai elemen kunci dalam komposisi gambar mereka. Unsur diagonal memiliki signifikansi yang penting karena mampu menciptakan kesan "depth" atau kedalaman dalam gambar. Penggunaan unsur diagonal akan memberikan dimensi tiga pada gambar, meskipun pada kenyataannya gambar tersebut hanya memiliki dimensi dua.



Gambar 2. 3 Gambar Diagonal
Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/>

Secara singkat, untuk menciptakan gambar long shot diperlukan unsur-unsur berikut:

1. Garis diagonal yang terbentuk dalam gambar.
2. Benda yang berperan sebagai latar depan (foreground).
3. Obyek yang menjadi pusat perhatian.
4. Latar belakang (background).

2.6.5 Walking Room/Lead Room

Ruang yang mengarahkan jalur pergerakan objek hingga batas bingkai disebut sebagai "leading space". Ruang depan memiliki ukuran dua kali lebih besar daripada ruang belakang (30%-50%). Ketika seorang pencipta konten melakukan gerakan kamera untuk mengikuti objek yang bergerak, penting untuk menjaga ada ruang kosong di depan objek tersebut. Ruang kosong ini dikenal sebagai "walking room" atau "lead room". Tanpa memperhatikan prinsip ruang kosong ini, objek dalam gambar, seperti seseorang, bisa terlihat terpotong atau terhenti mendadak dalam tampilan monitor.



Gambar 2. 4 Walking Room
Sumber: <http://levaldenue.blogspot.com/>

2.6.6 Head Room

Teknik pengambilan gambar ini melibatkan posisi vertikal di dalam bingkai gambar. Teknik ini juga dikenal sebagai "lead room", "look room", atau "nose room", yang merujuk pada ruang antara bagian atas subjek dan batas bingkai. Ruang ini sekitar seperempat dari tinggi objek. Ruang kosong yang berada di atas kepala subjek harus seimbang dengan tepi layar. Jika ruang kosong tersebut terlalu besar, gambar yang dihasilkan akan terlihat tidak seimbang. Akibatnya, objek akan tampak tertutup dalam layar monitor dan gambar akan menjadi kurang nyaman untuk dilihat.



Gambar 2. 5 Head Room
Sumber: <https://mediacommons.psu.edu/>

2.6.7 Aerial Shot

Aerial photography adalah salah satu gaya fotografi yang berasal dari istilah "aerial", yang mengacu pada udara. Saat digabungkan, istilah ini merujuk pada pengambilan gambar dari ketinggian, yang sering dilakukan dengan bantuan kendaraan udara seperti pesawat, helikopter, atau drone. Tujuannya adalah untuk menciptakan sudut pandang yang lebih dramatis. Biasanya, teknik ini digunakan dalam rangka memenuhi keperluan gambar, dalam program berita, pada acara olahraga yang melibatkan banyak orang, atau saat menggambarkan situasi bencana alam.



Gambar 2. 6 Contoh Aerial shot
Sumber: <https://stock.adobe.com/>

2.6.8 Objek in frame

Mengambil gambar individu atau pemain dengan menempatkannya dalam satu bingkai kamera tanpa memperhatikan ukuran vertikal orang tersebut. Terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk jenis pengambilan gambar ini, seperti one shot, two shot, three shot, dan group shot.



Gambar 2. 7 Objek in frame
Sumber: <https://www.thedailybeast.com/>

2.6.9 *Over The Shoulder Shot*

Jenis pengambilan gambar ini umumnya digunakan saat ada dua subjek yang terlibat, tetapi pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subjeknya. Subjek utama biasanya difokuskan menghadap kamera dengan bahu subjek lainnya terlihat di latar depan. Orang yang berinteraksi dengan subjek utama biasanya ditempatkan sekitar 1/3 dari bingkai gambar. Tipe pengambilan gambar ini sering digunakan dalam adegan percakapan.



Gambar 2. 8 *Over the sholder shot*
Sumber: <https://momofilmfest.com/>



Gambar 2. 9 *Over the sholder shot*
Sumber: <https://momofilmfest.com/>

2.7 Ukuran Shot

Berdasarkan pandangan Naratama (2004:73-78), untuk menciptakan penggabungan gambar yang menarik, sangat penting untuk memahami arti dan makna dari suatu shot. Seorang pencipta konten saat mengambil gambar harus memiliki pemahaman yang lebih dalam dan tidak hanya mengambil gambar secara sembarangan. Mereka harus memiliki keterampilan dalam menentukan posisi kamera selama pengambilan gambar. Pemilihan sudut pandang yang sesuai akan menghasilkan gambar yang mudah dipahami oleh penonton. Sudut pandang yang sering digunakan meliputi hal-hal berikut :

2.7.1 Long Shot

Ukuran long shot merujuk pada pengambilan gambar yang meliputi keseluruhan objek, mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki, sehingga memperlihatkan objek dalam totalitasnya. Ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan tokoh utama atau pembawa acara, lengkap dengan latar belakangnya yang menggambarkan konteks di mana objek tersebut berada. Secara umum, long shot sering disebut sebagai format tampilan horizontal yang memungkinkan mata penonton melihat luasnya lingkungan atau suasana dalam gambar. Pengambilan gambar dalam long shot biasanya memiliki tata letak yang cukup longgar, memberi ruang bagi para pemain untuk bergerak secara leluasa, sementara setting tempat diperlihatkan secara keseluruhan untuk memberikan gambaran menyeluruh. Teknik long shot

dapat membantu memperluas jangkauan tampilan gambar karena kemampuannya mengembangkan ukuran setting awal.



Gambar 2. 10 Contoh long shot
Sumber: <https://jsp.co.id/>

2.7.2 Medium Shot

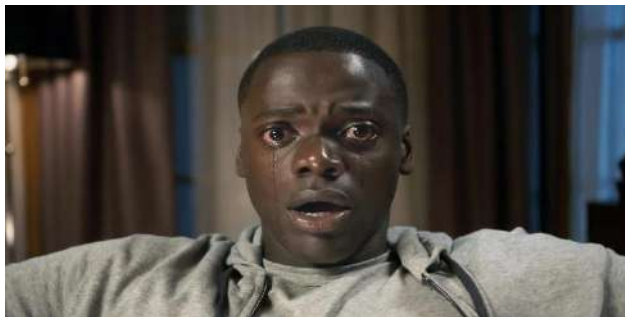
Medium shot didefinisikan sebagai gambar tengah karena berada di antara long shot dan close-up. Subjek direkam mulai dari batas lutut hingga ke atas atau sedikit di bawah pinggang. Biasanya digunakan sebagai komposisi ideal untuk adegan wawancara. Dengan menampilkan subjek dari tangan hingga di atas kepala, penonton dapat dengan jelas melihat ekspresi dan emosi dari percakapan yang sedang berlangsung. Medium shot umumnya merekam sebagian besar konten/film karena ukurannya yang menempatkan penonton pada jarak tengah. Ini cocok untuk menghadirkan detail setelah adegan diperkenalkan dalam long shot. Medium shot juga dikenal sebagai format potret atau posisi foto pas.



Gambar 2. 11 Medium Shot
Sumber: <https://tumpi.id/>

2.7.3 Close Up

Close-up adalah teknik pengambilan gambar yang melibatkan pembesaran subjek secara erat, mengisi layar dengan detail atau aspek tertentu seperti wajah atau tangan subjek. Close-up juga bisa diartikan sebagai pengambilan gambar yang sangat mendetail, memungkinkan gerakan atau ekspresi yang halus ditampilkan dengan sangat jelas kepada penonton



Gambar 2. 12 Close Up
Sumber: <https://www.backstage.com/>

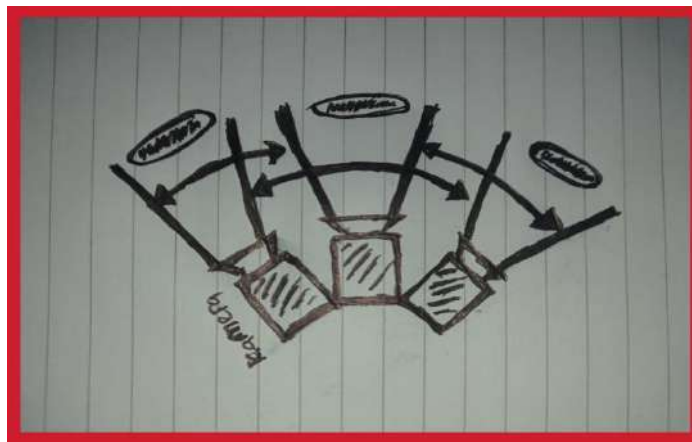
2.8 Pergerakan Kamera

Menurut *Semedhi (2011: 57-60)* gerakan gambar pada layar dapat ditimbulkan oleh gerakan kamera, dan gerakan objek serta pergerakan kamera akan menghasilkan gambar yang berbeda, apabila seorang *Conten*

creator mengikuti teknik yang dikuasai yaitu teknik pergerakan kamera. Oleh karena itu, maka dibedakan menjadi berbagai istilah-istilah sebagai berikut:

1) *Panning*

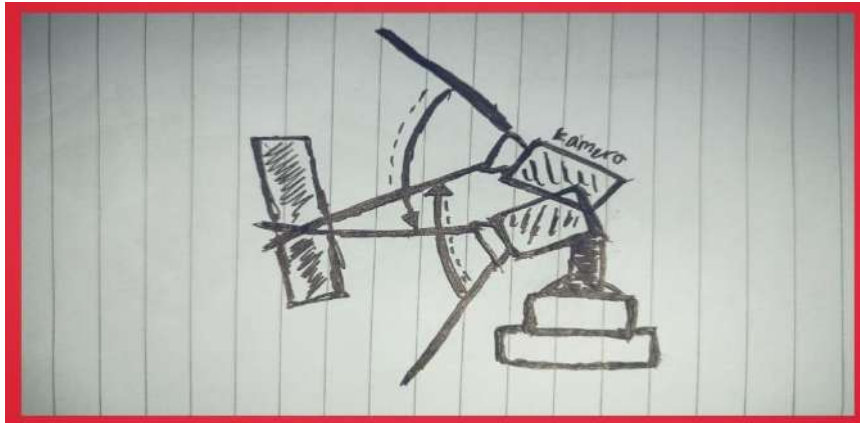
Panning, merupakan pergerakan kamera secara *horizontal*. Teknik ini memiliki dua jenis gerakan diantaranya Pan Right yaitu teknik pergerakan kamera, dan Pan Left yaitu teknik pergerakan kamera dari kanan ke kiri.



Gambar 2. 13 Gerakan panning
Sumber: Data Pribadi

2) *Tilting*

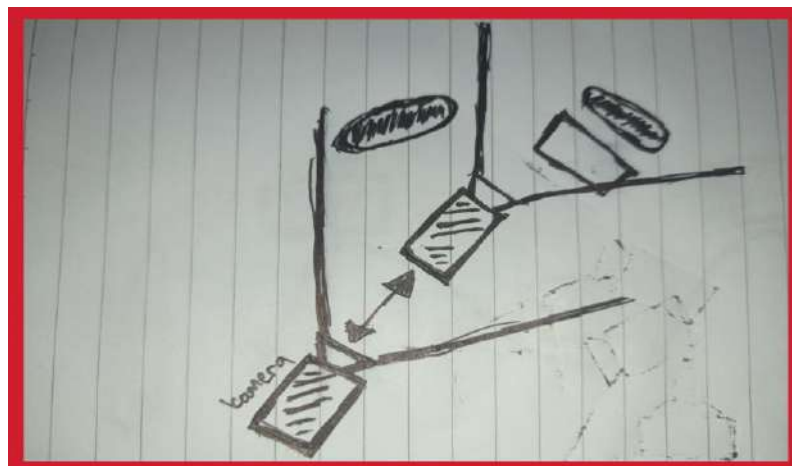
Tilting adalah metode pengambilan gambar yang melibatkan pergerakan kamera secara vertikal mengikuti arah objek. Teknik ini tidak hanya digunakan untuk merekam manusia, tetapi juga objek-objek lain atau apa pun yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan dramatisasi dalam suasana, dengan tujuan untuk menimbulkan rasa penasaran pada penonton. Terdapat dua jenis teknik tilting, yaitu Tilt Up yang melibatkan gerakan kamera dari bawah ke atas, dan Tilt Down yang melibatkan pergerakan kamera dari atas ke bawah.



Gambar 2. 14 Gerakan Tilting
Sumber : Gambar Pribadi

3) *Tracking*

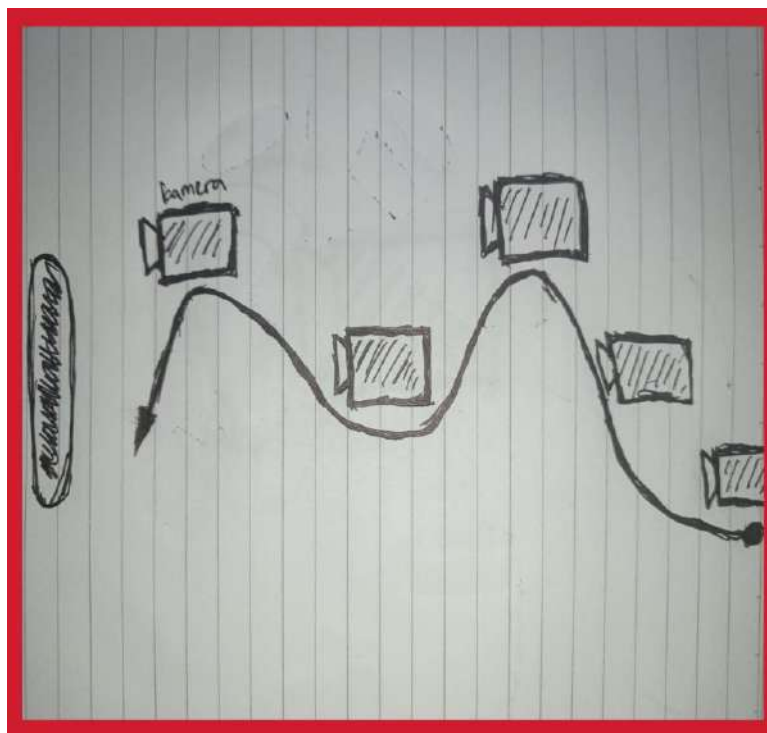
Tracking adalah teknik pengambilan gambar yang melibatkan pergerakan kamera menuju objek. Jika kamera bergerak maju menuju objek, disebut sebagai "track-in", sedangkan jika kamera bergerak mundur menjauhi objek, disebut sebagai "track-out". Kamera dapat bergerak menuju objek target atau melewati objek tersebut di sisi. Teknik ini umumnya digunakan untuk merekam objek hidup seperti manusia atau binatang, meskipun bisa juga diterapkan pada objek lain sesuai kebutuhan.



Gambar 2. 15 Gerakan Tracking
Sumber : Gambar Pribadi

4) *Following Shot*

Akhirnya, ada teknik *Following shot* yang melibatkan pergerakan kamera untuk mengikuti pergerakan objek yang sedang bergerak. Ini bisa dicapai dengan menggunakan pergerakan pan, tilt, ped, atau metode pergerakan lainnya. Terkadang, teknik ini ditingkatkan dengan memanfaatkan alat crane untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Di samping itu, teknik ini juga dapat diaplikasikan dengan cara memegang kamera secara handheld.



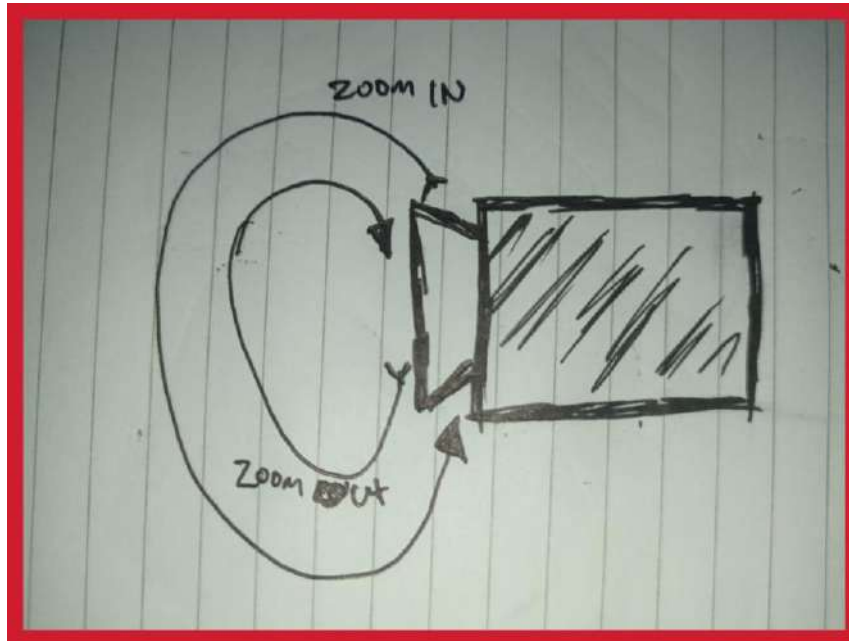
Gambar 2. 16 Gerakan *Following Shot*

Sumber : Gambar Pribadi

5) *Zoom*

Salah satu teknik pergerakan kamera pertama adalah zoom/zooming. Ini dilakukan dengan cara memperbesar atau memperkecil objek secara optik dengan mengubah panjang fokus lensa dari sudut pandang sempit menjadi sudut pandang lebar, atau sebaliknya. Efek gambar yang

dihasilkan oleh gerakan ini adalah kamera mendekati objek (Zoom in) atau objek tampak menjauh (Zoom out).



Gambar 2. 17 Gerakan Zoom
Sumber: Gambar Pribadi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam era digital yang berkembang dengan pesat, kemajuan tersebut menciptakan peluang yang menarik bagi mereka yang ingin mengadopsi profesi sebagai Pembuat Konten. Profesi Pembuat Konten melibatkan produksi berbagai jenis konten, seperti tulisan, gambar, video, suara, atau bahkan kombinasi dari dua atau lebih elemen. Konten ini diciptakan untuk platform digital seperti Youtube, Instagram, TikTok, dan lainnya. Ragam platform digital semakin banyak bermunculan, masing-masing menawarkan keunikannya sendiri untuk menarik perhatian para pengguna. Youtube, Instagram, dan TikTok telah menjadi beberapa platform yang banyak dimanfaatkan oleh Pembuat Konten untuk menyebarkan video-video karya mereka dan membangun kehadiran mereka di ranah digital. Oleh karena itu Kreativitas orang-orang semacam itu mendorong semakin banyaknya karya atau video yang diciptakan, seperti podcast, vlog, konten olahraga, dan berbagai jenis konten lainnya. Saat ini, berbagai perusahaan-perusahaan di Indonesia banyak menggunakan konten video dalam pertukaran informasi. Begitu pula di sektor pariwisata menjadi salah satunya yang menggunakan konten video untuk proses pertukaran informasi dan untuk berpromosi, Sektor pariwisata yang paling dikedepankan untuk menghidupkan kembali perekonomian Indonesia. Salah satu tempat pariwisata yang terus berupaya meningkatkan layanan guna untuk proses pertukaran informasi yang *moderen* dan *edukatif* adalah Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

5.2 Implikasi

Setelah dilaksanakannya kegiatan Praktik Kegiatan Lapangan atau Magang di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, Penulis mendapatkan berbagai manfaat dari berbagai aspek seperti: pengetahuan, keterampilan, sikap, dan Relasi. Dalam pelaksanaannya, Penulis menyadari bahwa pengalaman menjadi suatu hal yang sangat berharga dari kegiatan magang ini. Cara pandang dan wawasan Penulis pada dunia kerja semakin terbuka, tantangan dan tanggung jawab dalam dunia kerja, serta etika dalam bekerja Penulis rasakan di pelaksanaan magang ini. Poin-poin yang Penulis ambil dari pelaksanaan magang ini sangat berkesan dan akan menjadi bekal tersendiri, bagi Penulis untuk menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

Dalam pelaksanaannya, Penulis memperoleh banyak pengetahuan yang belum pernah didapatkan selain dalam bidang Broadcasting seperti: jurnalistik, Kesejahteraan, statistic, dan komunikasi. Kemudian, Penulis mendapatkan beberapa keterampilan yang belum pernah Penulis rasakan sebelumnya seperti: scanning dokumen berita acara, monitoring minirama, liputan, dan pembuatan konsep video (naskah, narasi, vo, dan menjadi talent). Tak lupa, dalam pelaksanaan magang ini Penulis juga banyak menemukan relasi baik dari pegawai Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta maupun mahasiswa magang lain dari berbagai universitas yang dapat memberikan informasi serta menjadikan pemikiran kita menjadi lebih luas terutama dalam dunia kerja.

Beberapa sikap atau etika dalam bekerja yang Penulis rasakan secara nyata yaitu: kecermatan, kedisiplinan, ketelitian, dan etika, dan tanggung jawab dalam menangani suatu pekerjaan. Selain itu, kerja sama antar divisi juga sangat dibutuhkan agar pekerjaan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

5.3 Saran

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan magang ini berlangsung dengan baik dan lancar. Pihak Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta khususnya pembina magang menerima dan membimbing mahasiswa magang dengan baik sehingga mahasiswa magang dapat melaksanakan PKL atau magang dengan nyaman. Pembagian jobdesk untuk mahasiswa magang pun terlaksana dengan lancar, pegawai-pegawai Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta selalu bersikap ramah dan peduli kepada mahasiswa magang. Namun, penulis memberikan sedikit saran untuk fasilitas dan lingkungan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta untuk lebih diperhatikan.

Pada fasilitas, beberapa kelengkapan di beberapa diorama seperti layar sentuh, deskripsi koleksi, dan fasilitas digital lainnya mungkin bisa dicek secara rutin agar pengunjung dapat merasakan dan menikmati fasilitas yang disediakan oleh pihakmuseum. Lalu, untuk lingkungannya sudah bersih dan setiap harinya tim kebersihan melaksanakan dengan baik hanya saja dibagian samping bangunan masih terdapat tumpukan sampah yang dapat mengganggu pengunjung. Harapan penulis pada kegiatan PKL atau magang ini dapat memberikan dorongan terhadap diri penulis sendiri juga memberikan evaluasi atau perbaikan untuk pihak Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta agar menjadi lebih baik dan berkembang.

Daftar Pustaka

- Edib, L. (2021). *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*. Yogyakarta:Diva Press.
- Kemendikbud.(2014). *Buku Informasi Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurohman, D. A. (2021). *KONTEN KREATOR: Cara Kreatif Menghasilkan Uang dengan Menjadi Blogger, Youtuber atau Tiktok*. Indonesia 8.
- Sulistya, V. Agus (2020) *Buku panduan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta*. Manual. Yogyakarta:Museum Benteng Vredenburg.
- Semedhi, Bambang (2011), “*Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*”,

Daftar Referensi

- Adya Utami Syukri1, Andi Nonong Sunrawali2 : Digital marketing dalam pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah *Volume 19 Issue 1 (2022) Pages 170-182.18.50WIB*
- Dinas Kebudayaan Yogyakarta.(2020). Benteng Vredeburg. Link: <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/page/index/benteng-vredeburg> Diakses 20 Agustus 2023. 17.45 WIB
- Heidy Paramitha Devi. Vol. 1 No. 2 (2022): Juni 2022 Pendampingan Perancangan Promosi Hanania Photography dan Videography Melalui Google Bisnis
- Hermawan, D. (2018). Content creator dalam kaca mata industri kreatif: Peran personal branding dalam media sosial.
- I Gede Agus Krisna Warmayana Vol 3, No 2 (2018) > Warmayana : Pemanfaatan Digital Marketing dalam Promosi Pariwisata pada Era Industri 4.0.18.43WIB
- Larasati, P. K. P. (2021, February). Efektivitas content creator dalam strategi promosi di era digital. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 126-133).20:23 WIB
- Mahardhika, D. H. (2022). *Pengelola Museum Benteng Vrederburg Yogyakarta ditengah pandemi covid-19* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA).
- Maisaroh, E. (2016). *Pengaruh Citra Destinasi, Fasilitas Wisata dan Experiental Purchasing terhadap Kepuasan Konsumen (Survei pada Pengunjung Domestik Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, Manajemen-Fakultas Ekonomi).
- Ronny Yudhi Septa Priana (2017) Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi.
- Rukmana, I. (2019). Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeburg sebagai Wisata Warisan Budaya di Yogyakarta (The Management Strategy of the Vredeburg Fort Museum as Cultural Heritage Tourism in Yogyakarta). *Jurnal Tata Kelola Seni*, 5(2), 103-119.

LAMPIRAN



Gambar Lampiran 1 Apel pagi Museum benteng Vredeborg
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 2 Senam hari Jumat
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 3 Konservasi Patung Jendral Oerip Soemoharjo
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 4 Rapat Pengembangan Wahana Museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 5 Dokumentasi Pembersihan Bioskop Keliling
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Karnaval Merdeka
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 7 Sertifikat Magang di Museum Benteng Vredenburg
Sumber : Dokumen Pribadi

YOGYAKARTA

FORMULIR PENILAIAN

Nama Instansi / Perusahaan : Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta
 Nama Penilai : Muhammad Yusuf
 Jabatan : Dokumentasi
 Alamat Kantor / Perusahaan : Jln. Margomulyo No. 6 Ngupaman
 Nomor Telephon : (0271) 586934
 Nama Mahasiswa yang dinilai : Rintoadi
 PKL/ Magang di bagian : Dokumentasi
 Mulai PKL/ Magang Sejak : 22 Mei 2023 - 22 Agustus 2023

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi		✓			
Kerjasama		✓			
Kemandirian		✓			
Kreativitas		✓			
Kemampuan menggunakan alat modern	✓				

** Mohon diisi dengan tanda V pada kolom sesuai di atas

Komentar lain / saran - saran :
 Harus banyak belajar lebih tanggap dengan pekerjaan / tugas
 Fokus pada tugas yg diberikan jangan mudah puas
 dengan pencapaian yg sudah diperoleh

Yogyakarta, 2023
 Penilai
 (Muhammad Yusuf)
 Tanda Tangan

Gambar Lampiran 8 Formulir Penilaian
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 9 Dokumentasi Bersama Teman-Teman Magang
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar Lampiran 10 Dokumentasi Bersama Pembimbing Magang
Sumber : Dokumen Pribadi