

**PERAN *EDITOR* DALAM
PEMBUATAN KONTEN DI GARISTEMU**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Matthew Nathan Tavis

0000027618

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERAN *EDITOR* DALAM
PEMBUATAN KONTEN DI GARISTEMU**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Matthew Nathan Tavis

00000027618

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Matthew Nathan Tavis
NIM : 00000027618
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN DI GARISTEMU”, merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 7 November 2021



1000
METEOR
TEM
7D70CAJX351938662
(Matthew Nathan Tavis)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

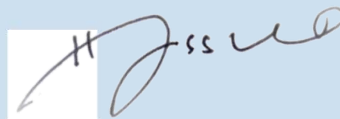
Laporan magang dengan judul
“Peran Editor dalam Pembuatan Konten di GarisTemu”

Oleh
Nama : Matthew Nathan Tavis
NIM : 00000027618
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 7 November 2021.

Pembimbing



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

031274

Ketua Program
Studi Film



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

025245

UAMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

“Peran Editor dalam Pembuatan Konten di GarisTemu”

Oleh

Nama : Matthew Nathan Tavis

NIM : 00000027618

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 26 November 2021.

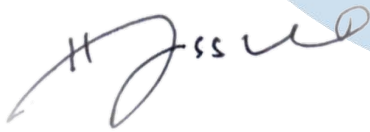
Pukul 13.30 s/d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

031274



Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

0316018501

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

025245

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Matthew Nathan Tavis

NIM : 00000027618

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Peran Editor dalam Pembuatan Konten di GarisTemu”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Oktober 2021.

Yang menyatakan,



(Matthew Nathan Tavis)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran Editor Dalam Pembuatan Konten di GarisTemu”. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kemal Hasan, S.T., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Giorrando Grissandy.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 7 November 2021.



(Matthew Nathan Tavis)

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN DI GARISTEMU

Matthew Nathan Tavis

ABSTRAK

Tren di jaman media sosial sekarang sudah tidak hanya membagikan foto, dan gambar saja, sekarang pun sudah mencapai media audio visual menjadi salah satu bentuk yang banyak diminati orang, dilihat dari media sosial yang populer seperti *Youtube* dan juga *Tiktok*, sebuah platform media yang berfokus dalam membagikan audio visual. Dengan adanya *demand* akan video, maka dibutuhkan juga orang-orang yang memiliki keterampilan dan juga pengetahuan dalam proses pembuatan video, seperti sutradara, *cinematographer*, *sound designer*, dan editor. Masing-masing peran berperan dengan penting dalam menghasilkan sebuah video atau film. Penulisan ini menunjukkan bagaimana peran editor, dan cara kerja *post production* membuat video untuk didistribusikan di media sosial seperti *Youtube*, dan *Instagram* untuk *GarisTemu*

Kata kunci: *Editor, Instagram, Post Production, video*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

EDITOR'S ROLE IN CONTENT MAKING AT GARISTEMU

Matthew Nathan Tavis

ABSTRACT

Social media trend nowadays is not just only for sharing photos, and pictures, nowadays audio visual content is already one of the most attractive for consumers, with the success of social media platform such as Youtube and Tiktok, that focuses on audio visual sharing platform. With rising demand for video, so does the need for people who are incharge of making the video who has the skill and knowledge at video or film making such as director, cinematographer, sound designer, and editor. Each person plays a critical role in creating audio visual content. This journal is talking about the roles of editor in video making, and also post production process for video to be released at Youtube and Tiktok.

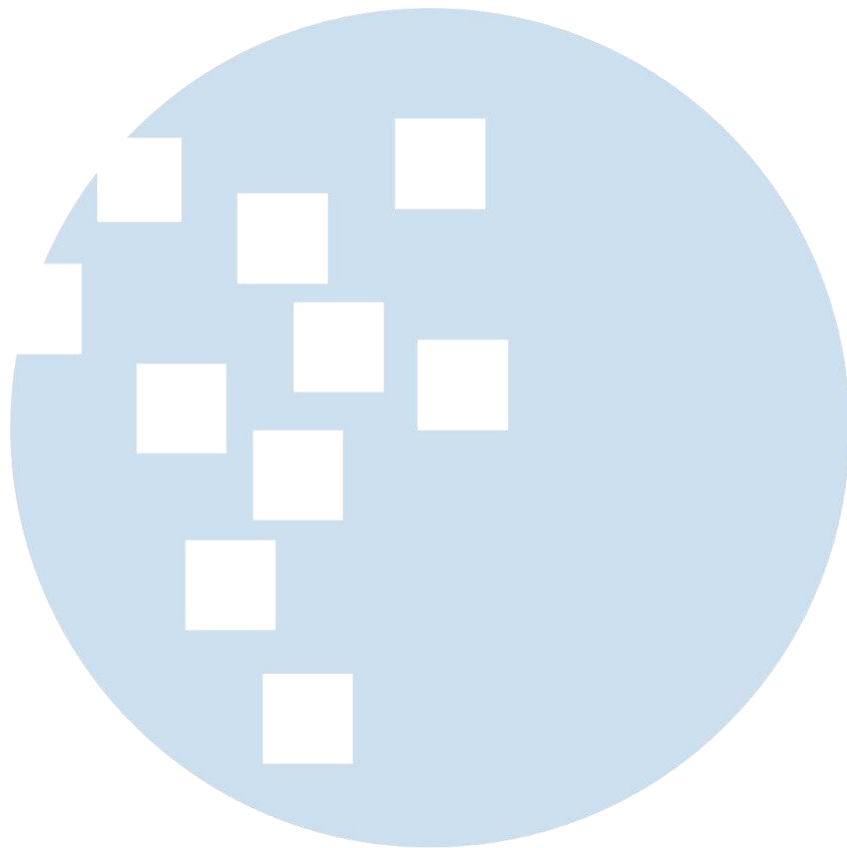
Keywords: Editor, Instagram, Post Production, video

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	24
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	25
4.1 Simpulan	25
4.2 Saran	26

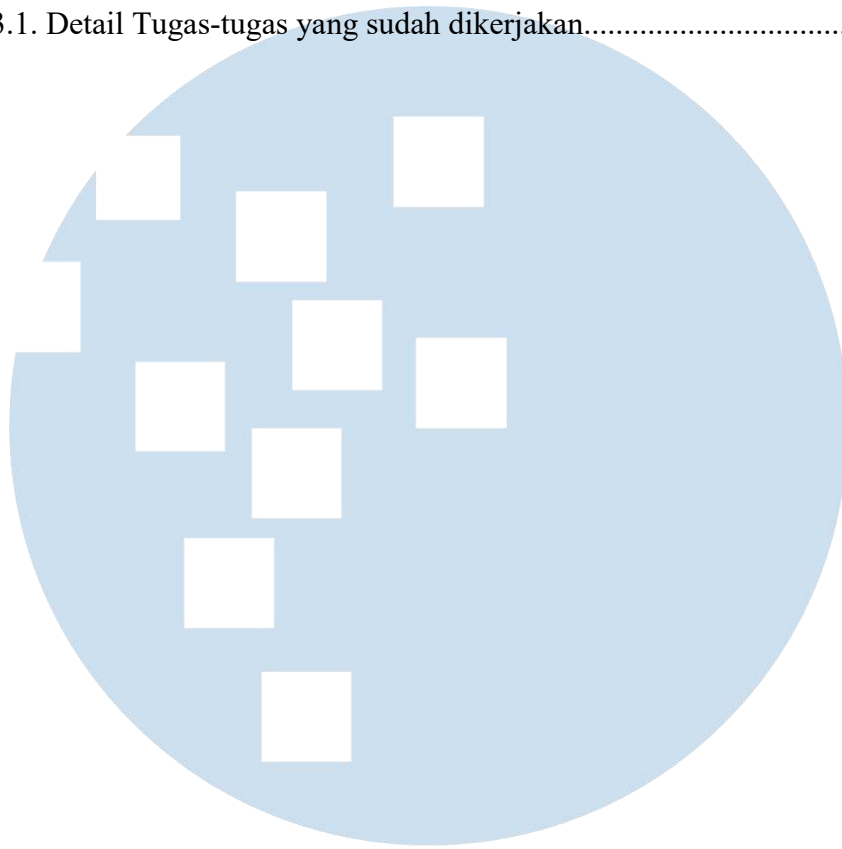


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Tugas-tugas yang sudah dikerjakan.....9



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo perusahaan.....	4
Gambar 2.2 Struktur Bagan Organisasi Garis Temu.....	6
Gambar 3.1 Struktur bagan Garis Tangan.....	7
Gambar 3.2 Materi video setelah cut.....	18
Gambar 3.3 Menambahkan grafis.....	19
Gambar 3.4 Menambahkan grafis.....	19
Gambar 3.5 Materi video sebelum <i>color grading</i>	19
Gambar 3.6 Materi video setelah <i>color grading</i>	19
Gambar 3.7 Materi video awal.....	20
Gambar 3.8 Memberikan <i>background</i>	21
Gambar 3.9 <i>Rough cut</i> episode 1.....	22
Gambar 3.10 <i>Rough cut</i> episode 4.....	22
Gambar 3.11 <i>Motion graphic</i> episode 5.....	23
Gambar 3.12 <i>Motion graphic</i> episode 5.....	23

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	28
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	29
Lampiran C. Daily Task MBKM 03.....	30
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	41
Lampiran E. Hasil Turnitin.....	42
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang.....	43
Lampiran H. Tabel Proyek.....	44

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA