

**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO
MEDIA SOSIAL DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

WILLIAM AUGIE BUDICHANDRA SETIAWAN

00000028217

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

2021

**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO
MEDIA SOSIAL DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

WILLIAM AUGIE BUDICHANDRA SETIAWAN

00000028217

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : William Augie Budichandra Setiawan
NIM : 00000028217
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL 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, 17 November 2021



(William A.)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL
DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL

Oleh
Nama : William Augie Budichandra Setiawan
NIM : 00000028217
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 29 November 2021.
Pukul 14.00 s/d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.

Penguji



Asaf Antariksa Riyanto,
S.Sos., M.Si

NIK L00518

NIK L00527

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
NIK 025245

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

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

Nama : William Augie Budichandra Setiawan

NIM 00000028217

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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

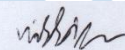
**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL
DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL**

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, 29 November
2021.

Yang menyatakan,



(William Augie B. S.)

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

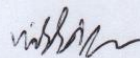
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL” 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 skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Imam Khanafi, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Richard Permana, sebagai Direktur PT. NXL Esports Indonesia
6. Orang Tua penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 26 Agustus 2021,



(William Augie B. S.)

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL DAN VIDEO PROMOSI TEAM NXL

William Augie Budichandra Setiawan

ABSTRAK

Masa pandemi membuat banyak orang kian mencari hiburan-hiburan dalam bentuk lain yang dapat dilakukan secara online. Media sosial dan E-Sports merupakan salah satu bentuk hiburan yang pada masa pandemi ini makin diminati oleh banyak orang. Media yang dibutuhkan bagi orang-orang untuk mengakses bentuk hiburan inipun mudah, sehingga keduanya dapat menarik begitu banyak peminat pada masa pandemi ini. Seiring dengan perkembangan yang terjadi, lembaga-lembaga E-Sports pun kini harus mencari cara untuk menarik para peminat menjadi pendukung khusus bagi lembaga tersebut. Dengan menggunakan media sosial, sebuah lembaga E-Sports dapat menarik para peminat menjadi pendukung mereka. Penulis mendapatkan sebuah kesempatan untuk melakukan kerja magang sebagai editor pada salah satu lembaga tersebut yaitu PT. NXL Esports Indonesia. Penulis sendiri memilih perusahaan ini karena status mereka sebagai pionir masuknya E-Sports ke Indonesia. Dalam kerja magang, penulis mendapatkan 3 proyek yaitu: konten media sosial, NXL Wolfpack Announcement, dan Welcoming Zaratas. dari proyek-proyek ini penulis mendapatkan banyak pelajaran seperti bagaimana caranya penulis dapat bekerja secara efisien tanpa mengorbankan kualitas, bagaimana penulis dapat berkomunikasi secara profesional, dsb. Dalam kerja magang, penulis juga menemukan beberapa kendala dalam prosesnya seperti masalah internet dan *equipment*. Namun, penulis telah berhasil menemukan solusi atas kendala tersebut dengan menggunakan fasilitas yang telah disediakan.

Kata kunci: editor, *e-sports*, kerja magang, media sosial, PT. NXL Esports Indonesia



*EDITOR'S ROLE IN SOCIAL MEDIA VIDEO PRODUCTION AND TEAM
NXL'S PROMOTIONAL VIDEO*

William Augie Budichandra Setiawan

ABSTRACT

The pandemic period has made many people increasingly looking for other forms of entertainment that can be done online. Social media and E-Sports are one form of entertainment that during this pandemic are increasingly in demand by many people. The media needed for people to access this form of entertainment is also easy, so both can attract so many fans during this pandemic. Along with developments that occur, E-Sports institutions now have to find ways to attract enthusiasts to become special supporters for these institutions. By using social media, an E-Sports institution can attract fans to become their supporters. The author was presented with an opportunity to do an internship as an editor at one of these institutions, namely PT. NXL Esports Indonesia. The author himself chose this company because of their status as a pioneer in the entry of E-Sports into Indonesia. During the internship, the author received 3 projects, namely: social media content, NXL Wolfpack Announcement, and Welcoming Zaratass. From these projects the author learned many lessons such as how the writer can work efficiently without compromising on quality, how the writer can communicate professionally, etc. In the internship, the author also found several obstacles in the process such as internet and equipment problems. However, the author has managed to find a solution to these obstacles by using the facilities that have been provided.

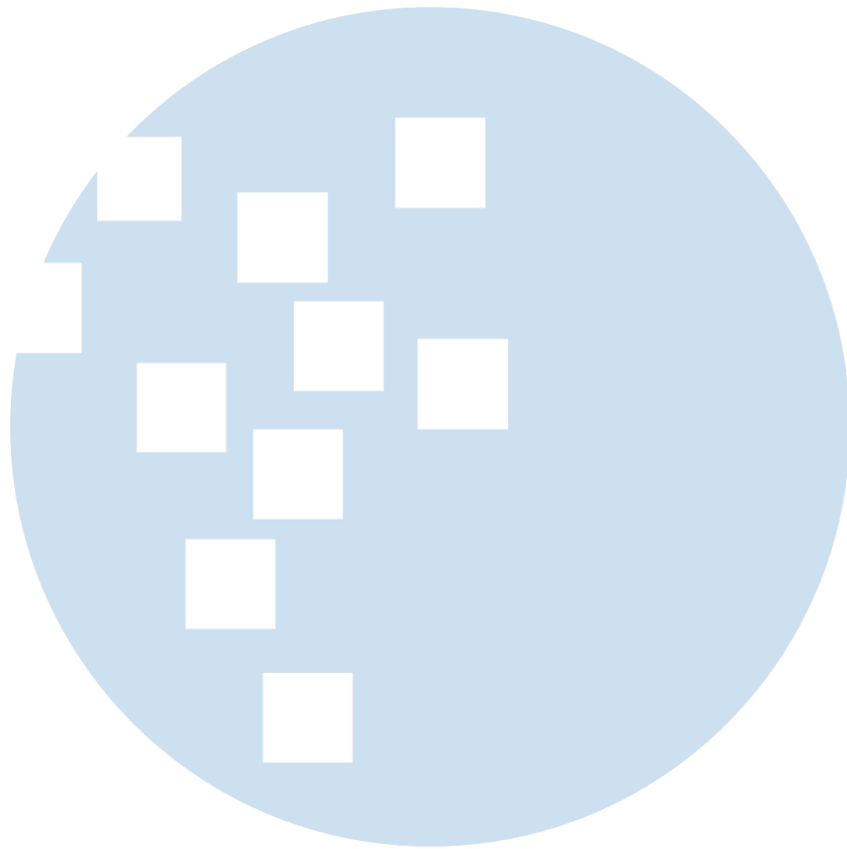
Keywords: editor, e-sports, internship, PT. NXL Esports Indonesia, social media.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I 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 II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	20

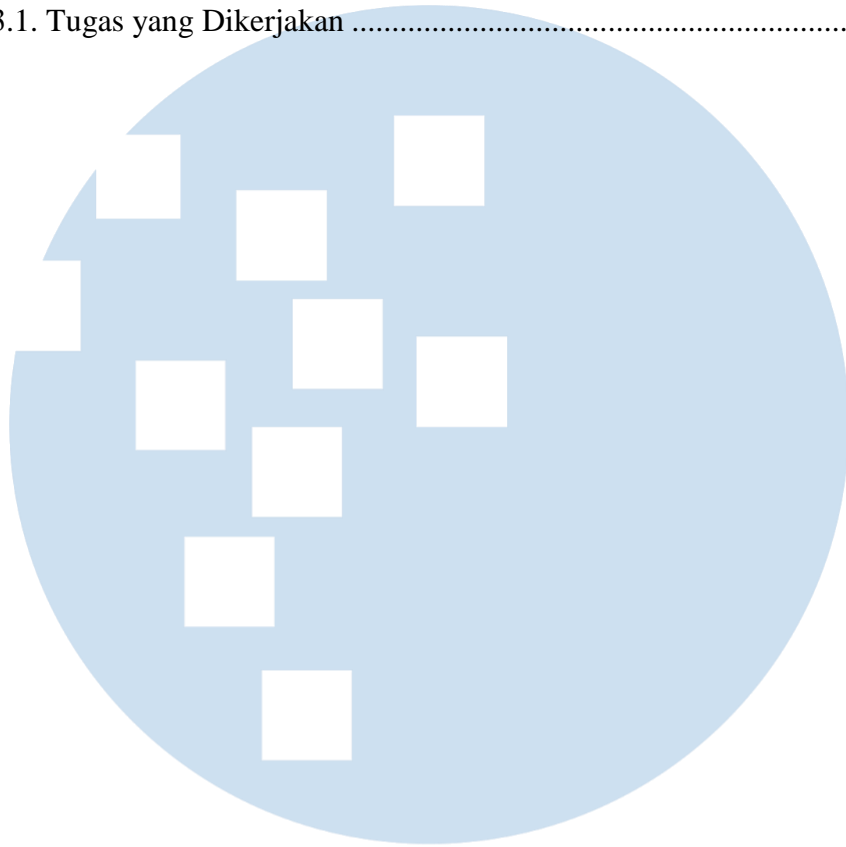


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas yang Dikerjakan7



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Penggunaan Media Sosial	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	5
Gambar 3.1 Bagan Workflow	6
Gambar 3.2 Wraith Portal	11
Gambar 3.3 Proses Pemhuatan Portal	12
Gambar 3.4 Hasil Akhir Portal dalam Video	13
Gambar 3.5 Contoh <i>Scrolling Text</i>	14
Gambar 3.6 Proses Pembuatan <i>Scrolling Text</i>	14
Gambar 3.7 <i>Text Reveal Zaratass</i>	15
Gambar 3.9 Editing Dokumentasi ALGS Match Day 1.....	16
Gambar 3.10 Hasil Dokumentasi FFIM.....	17

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	34
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang.....	37
Lampiran F. Hasil Turnitin	35



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA