

**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN IKLAN DI ADPLAY
MEDIA INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

CALVIN VALENTINUS KUSDINATA

00000036200

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

2022

**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN IKLAN DI ADPLAY
MEDIA INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

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

CALVIN VALENTINUS KUSDINATA

00000036200

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Calvin Valentinus Kusdinata
NIM 00000036200
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**“PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN IKLAN DI ADPLAY
MEDIA INDONESIA”**

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, 05 Oktober 2022.



(Calvin Valentinus K.)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN IKLAN DI ADPLAY
MEDIA INDONESIA**

Oleh
Nama : Calvin Valentinus Kusdinata
NIM : 00000036200
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Oktober 2022.
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Rista Ihwanny, S.Hum, M.Si
076909

Penguji



Annita, S.Pd., M.F.A
023954

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 : Calvin Valentinus Kusdinata

NIM 00000036200

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 IKLAN DI ADPLAY
MEDIA INDONESIA**

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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 05 Oktober 2022.

Yang menyatakan,



(Calvin Valentinus K.)

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 IKLAN DI ADPLAY MEDIA INDONESIA” 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:

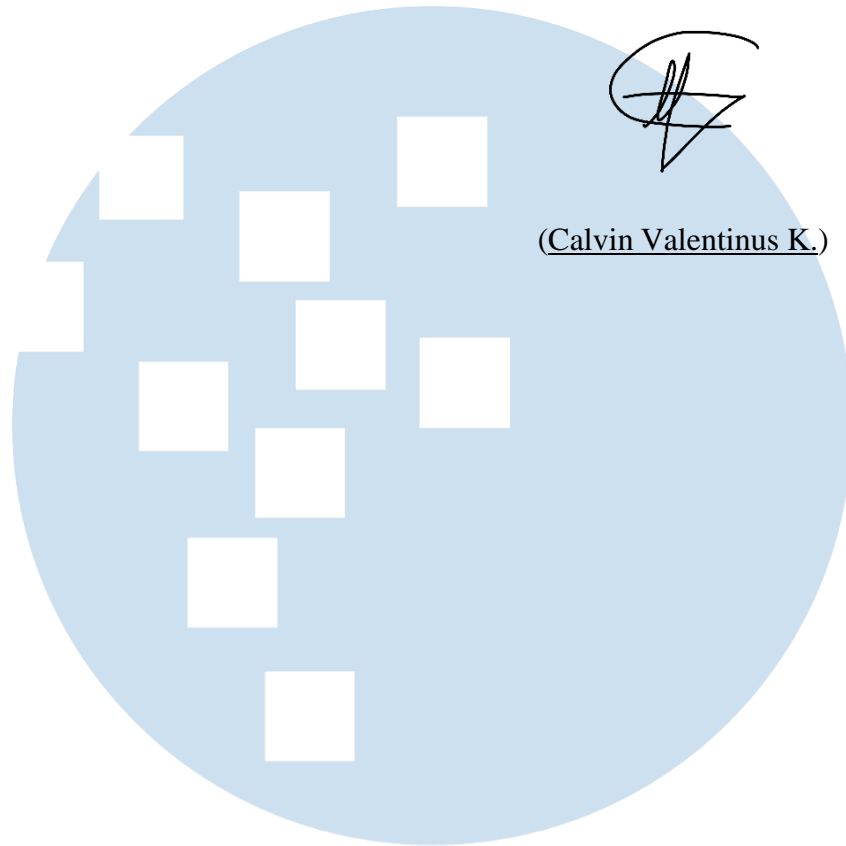
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E. M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Annita, S.Pd., M.F.A, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Adplay Media Indonesia, Bapak Garry Audie.
7. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 05 Oktober 2022.



(Calvin Valentinus K.)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN IKLAN DI ADPLAY MEDIA INDONESIA

Calvin Valentinus Kusdinata

ABSTRAK

Aktivitas dalam industri kreatif seperti pembuatan iklan, poster, *feeds*, ataupun dokumentasi semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi. Dalam industri kreatif, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui, yang dimulai dari tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dalam praktik magang ini, penulis berperan sebagai editor yang bekerja pada tahap pascaproduksi yang merupakan tahapan akhir dalam pembuatan sebuah karya sebelum dipublikasikan ke khalayak. Dengan melakukan magang di Adplay Media Indonesia, penulis mendapatkan banyak pengalaman bukan hanya teknis *editing*, namun dapat melihat seperti apa industri kreatif itu. Penulis dalam menjalani program magang ini dipertemukan dengan banyak kendala yang dapat menghambat pekerjaan, namun dengan segala kendala yang ada penulis mencoba untuk mencari solusi sehingga dapat menyelesaikan kendala tersebut serta mengembangkan kemampuan berpikir penulis.

Kata kunci: Editor, Industri Kreatif, Iklan, Rumah Produksi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF THE EDITOR IN MAKING ADVERTISEMENT VIDEO AT
ADPLAY MEDIA INDONESIA***

Calvin Valentinus Kusdinata

ABSTRACT

Creative industry activities such as the production of advertisement, poster, feed, or documentation is increasing as technology develops. There are three important stages in the creative industry, namely pre-production, production, and post-production. During this internship, the author chose to be an editor who works in the post-production stage which is the final stage before the product is exhibited to public. By doing an internship at Adplay Media Indonesia, the author gains a lot of experiences, not only in technical editing, but also in creative industry. The author in undergoing this internship program is met with many obstacles that can hinder the work, but with all the existing obstacles the author finds solutions and also manages to develop thinking skills.

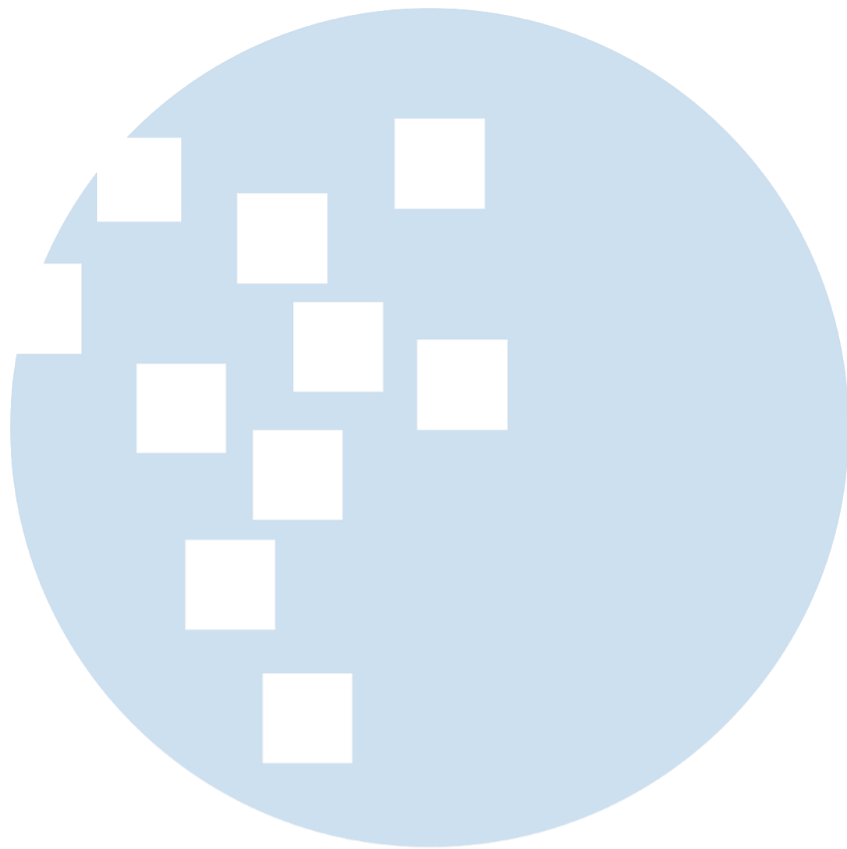
Keywords: Advertisement, Creative Industry, Editor, Production House

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ixx
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	19
4.1 Simpulan	19
4.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	22

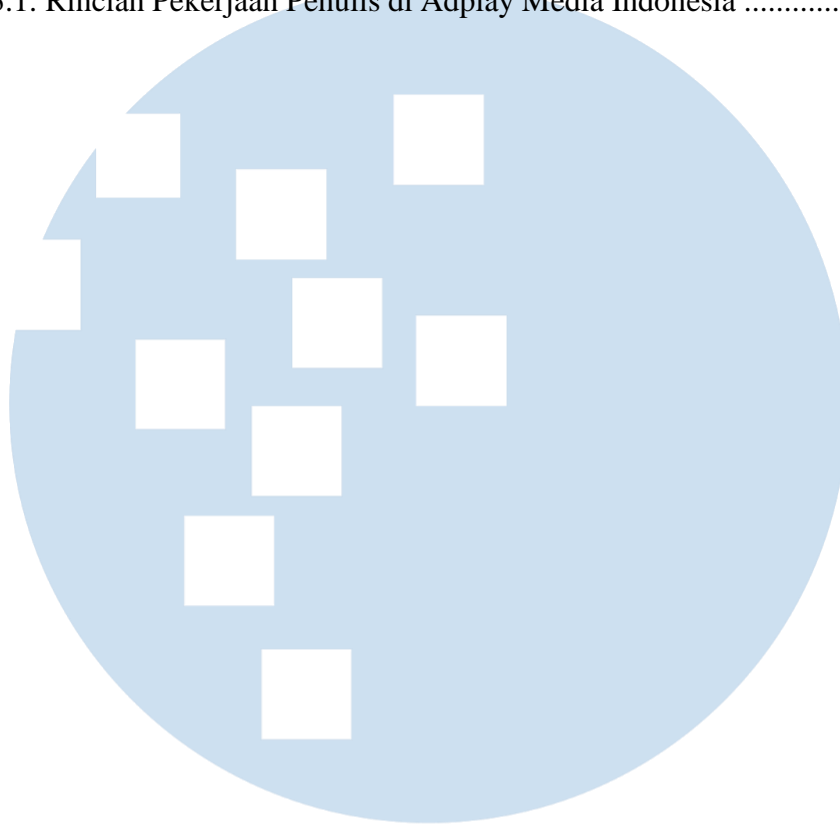


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Pekerjaan Penulis di Adplay Media Indonesia 4



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Adplay Media Indonesia	4
Gambar 2.2 Bagan Organisasi Perusahaan Adplay Media Indonesia	5
Gambar 3.1 Bagan alur kerja penulis di Adplay Media Indonesia.....	8
Gambar 3.2 <i>Timeline editing</i> di <i>software</i> Davinci Resolve.....	10
Gambar 3.3 <i>Timeline editing airflow</i> di <i>software</i> Adobe After Effect.....	11
Gambar 3.4 Contoh hasil <i>editing airflow</i> pada scene.....	11
Gambar 3.5 Hasil <i>editing</i> untuk <i>logo opener</i> Telkom Digistar Podcast.....	12
Gambar 3.6 <i>Timeline editing</i> logo opener di <i>software</i> Adobe After Effect	12
Gambar 3.7 <i>Timeline editing</i> episode 5 dari Digistar Podcast di <i>software</i> Adobe After Effect.....	13
Gambar 3.8 Channel Youtube dari Telkom Digistar	13
Gambar 3.9 Hasil BTS dalam proses syuting TVC FLIFE.....	14
Gambar 3.10 <i>Timeline editing</i> TVC FLIFE di Davinci Resolve.....	14
Gambar 3.11 <i>Timeline editing</i> TVC FLIFE di Adobe After Effect.....	15
Gambar 3.12 Hasil <i>editing</i> untuk feeds Instagram “BRIX Performance”	15
Gambar 3.12 Hasil <i>editing</i> untuk feeds Instagram “BRIX Performance”	15
Gambar 3.13 Hasil <i>editing</i> untuk kebutuhan banner E-Commerce.....	16
Gambar 3.14 BTS dari syuting trailer BRIX Performance.....	17

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	33
Lampiran E. Hasil Turnitin	34
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	36
Lampiran G. Surat Pembekalan Magang	37
Lampiran H. Surat Penerimaan Magang.....	38

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA