

**PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT.
ACOM DIGITAL KREASI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

DELVIN YAU

0000036265

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT.
ACOM DIGITAL KREASI**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

DELVIN YAU

0000036265

UMN

UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Delvin Yau
NIM : 00000036265
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT. ACOM DIGITAL KREASI 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, 20 Desember 2022.



Handwritten signature of Delvin Yau.

(Delvin Yau)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT. ACOM
DIGITAL KREASI

Oleh
Nama : Delvin Yau
NIM : 00000036265
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Januari 2023.
Pukul 11.30 s/d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Petrus D

Sitepu

2023.01.16

16:52:19

+07'00'



Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.
NIDN: 0321028601

Penguji



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

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2023.01.16
16:17:58 +07'00'

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

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

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

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

Nama : Delvin Yau

NIM : 00000036265

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : *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 VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT. ACOM DIGITAL KREASI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 20 Desember 2022.

Yang menyatakan,



(Delvin Yau)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DALAM PT. ACOM DIGITAL KREASI” 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. Bapak Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT. ACOM DIGITAL KREASI Bapak Leonardo Piekly Rumintan
7. Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
8. Thessa Brinita, pasangan penulis yang telah memberikan dukungan yang tak terhingga untuk penulis.
9. Anarta Visual, selaku teman-teman penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

10. Joshua, David, Michael, selaku teman-teman penulis yang telah memberi dukungan, sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
11. Teman-teman penulis yang lainnya yang telah memberikan dukungan selama penulis menjalani magang.

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

Tangerang, 20 Desember 2022.



(Delvin Yau)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN VIDEOGRAFER DALAM PROYEK GELIGA DI PT. ACOM DIGITAL KREASI

Delvin Yau

ABSTRAK

Praktik kerja magang adalah salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Hal ini bertujuan agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dapat menerapkan materi pembelajaran yang telah didapat selama perkuliahan dan dapat beradaptasi ke dunia kerja. Penulis memiliki ketertarikan pada bidang pembuatan konten media sosial, maka dari itu penulis memutuskan untuk melamar sebagai Videografer di sebuah perusahaan *creative agency* yang berfokus pada pemasaran dan pengiklanan bernama PT. ACOM DIGITAL KREASI. PT. ACOM DIGITAL KREASI merupakan sebuah *creative agency* yang didirikan pada tahun 2016. Penulis diberi kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang di PT. ACOM DIGITAL KREASI di divisi kreatif sebagai Videografer untuk membantu dalam pembuatan konten. Konten yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan *engagement* dan kesadaran orang-orang pada media sosial *brand* yang mempercayakan PT. ACOM DIGITAL KREASI. Selama bekerja di PT. ACOM DIGITAL KREASI, penulis harus mengetahui alur kerja, pengetahuan umum mengenai *brand*, dan mengambil sebanyak-banyaknya ilmu mengenai *creative agency* serta pembuatan konten media sosial.

Kata kunci: *Creative agency*, Videografer, PT. ACOM DIGITAL KREASI, media sosial

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF VIDEOGRAPHER IN THE GELIGA PROJECT AT PT.
ACOM DIGITAL KREASI**

Delvin Yau

ABSTRACT

Internship is one of the graduation requirements for Multimedia Nusantara University students. This is intended so that Multimedia Nusantara University students can apply the learning material they have obtained during lectures and can adapt to the world of work. The writer has an interest in the field of creating social media content, therefore the writer decided to apply as a videographer at a creative agency company that focuses on marketing and advertising called PT. ACOM DIGITAL CREATION. PT. ACOM DIGITAL KREASI is a creative agency founded in 2016. The author was given the opportunity to do an internship at PT. ACOM DIGITAL KREASI in the creative division as a videographer to assist in content creation. The content created aims to increase engagement and awareness on social media brands that entrust PT. ACOM DIGITAL CREATION. While working at PT. ACOM DIGITAL KREASI, writers must know the work flow, brand knowledge, and take as much knowledge as possible about creative agencies and social media content creation.

Keywords: Creative agency, videographer, PT. ACOM DIGITAL KREASI, social media

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.1.1 <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12
3.2.2.1 Tahap <i>Development</i>	12
3.2.2.2 Tahap <i>Pre-production</i>	13
3.2.2.3 Tahap <i>Production</i>	14
3.2.2.4 Tahap <i>Post-production</i>	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	16

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

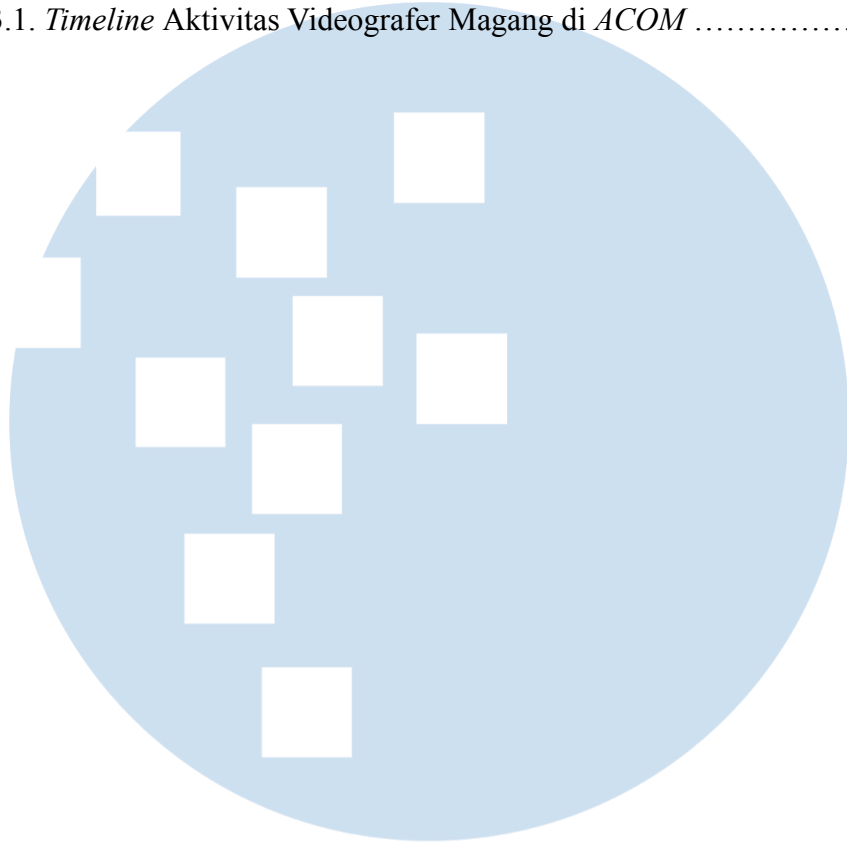


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *Timeline* Aktivitas Videografer Magang di *ACOM* 10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Logo ACOM	3
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan ACOM	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja	9
Gambar 3.2 Presentasi ACOM untuk Geliga GFNY	13
Gambar 3.3 <i>Timeline editing</i> video dokumentasi Geliga GFNY	15
Gambar 1 Foto bersama setelah pembuatan konten <i>Instagram</i> YEO'S pada <i>week</i> 6.....	30
Gambar 2 Foto bersama setelah proses <i>production</i> Geliga GFNY pada <i>week</i> 4...30	
Gambar 3 <i>Timeline Premiere Pro</i> penulis pada saat melakukan proses <i>editing</i> pada proyek Geliga GFNY <i>week</i> 5	31

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	38
Lampiran E. Surat Keterangan Pembekalan Magang	39
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang	40
Lampiran G. Surat Selesai Magang	41
Lampiran H. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	42

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA