

**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360°  
CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA  
XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**WAHYU DWI SANTOSO**

**00000032259**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360°  
CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA  
XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



**LAPORAN MAGANG**

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

**WAHYU DWI SANTOSO  
00000032259**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Wahyu Dwi Santoso  
NIM : 00000032259  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul: **“PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360° CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”**

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, 12 Juni 2023.



(Wahyu Dwi Santoso)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul:

### **PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360° CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Oleh  
Nama : Wahyu Dwi Santoso  
NIM : 00000032259  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Juni 2023.  
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn  
NIK: 072476

Penguji



Digitally signed  
by Bisma Fabio  
Santabudi  
Date: 2023.06.23  
15:26:55 +07'00'

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.  
NIK: 061831

Mengetahui,

Ketua Program Studi Film

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

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Wahyu Dwi Santoso

NIM : 00000032259

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 PASCAPRODUKSI VIDEO 360° CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”** 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, 12 Juni 2023.

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Wahyu Dwi Santoso)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360° CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”** 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 Maulya 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. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan.
5. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., sebagai Pembimbing magang yang telah banyak memberikan arahan terkait laporan magang.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Arunika XR Lab, Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn.

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

Tangerang, 12 Juni 2023.



(Wahyu Dwi Santoso)

**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360° CAHAYA  
CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA XR LAB  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Wahyu Dwi Santoso

**ABSTRAK**

Media melakukan transformasi menjadi digital begitu cepat untuk menyesuaikan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Maka dari itu saat ini dibutuhkan kolaborasi baru di industri kreatif, salah satunya, Video 360°. Secara sikat Video 360° ini adalah video yang diproduksi dengan kamera yang dapat merekam secara menyeluruh dengan sudut pandang hingga 360°. Saat ini, Arunika XR Lab merupakan bagian dari Universitas Multimedia Nusantara, sedang memperluas sayapnya dengan memfokuskan teknologi bersifat Video 360° melalui media *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)* dan *Mixed Reality (MR)*. *Virtual Reality (VR)* merupakan teknologi untuk menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan virtual menggunakan alat khusus seperti *VR Box*, ataupun *Oculus rift*. Sedangkan *Augmented Reality (AR)* merupakan perpaduan *Virtual Reality* dengan dengan dunia nyata, seperti contohnya filter Instagram yang berbentuk 2D, maupun 3D. Sementara *Mixed Reality (MR)* adalah bentuk gabungan antara VR dengan AR, sehingga menciptakan inovasi berinteraksi secara real-time. Penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi bagian dari Arunika XR Lab, untuk dapat mengetahui proses kerja dibidang teknologi seperti Video 360°, *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)* dan *Mixed Reality (MR)*. Penulis juga dituntut untuk bisa membuat sebuah karya yang dikemas secara kreatif dan inovatif.

Kata kunci: *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, *Mixed Reality (MR)*, *Virtual Reality*, *Oculus Rift*.

U M N  
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

**EDITOR'S ROLE IN POST-PRODUCTION VIDEO 360° THE LIGHT OF  
LOVE IS SLOWLY BLINDING AT ARUNIKA XR LAB MULTIMEDIA  
NUSANTARA UNIVERSITY**

Wahyu Dwi Santoso

**ABSTRACT**

*Media transforms into digital so quickly to suit technological needs and developments. Therefore, currently new collaborations are needed in the creative industry, one of which is Video 360°. In a nutshell, this 360° video is a video produced with a camera that can record the whole with a viewing angle of up to 360°. Currently, Arunika XR Lab is part of Multimedia Nusantara University, is expanding its wings by focusing on 360° Video technology through Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR) media. Virtual Reality (VR) is a technology for creating interactions between the real and virtual worlds using special tools such as the VR Box or Oculus Rift. Meanwhile, Augmented Reality (AR) is a combination of Virtual Reality with the real world, for example Instagram filters in 2D and 3D shapes. Meanwhile, Mixed Reality (MR) is a combined form of VR and AR, thereby creating real-time interactive interactions. The author had the opportunity to be part of the Arunika XR Lab, to be able to find out work processes in the field of technology such as 360° Video, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR). Authors are also required to be able to make a work that is packaged creatively and inovatife.*

**Keywords: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR), Virtual Reality, Oculus Rift.**

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	
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
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	8
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	9
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	12
4.1 Simpulan .....	12
4.2 Saran .....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13
LAMPIRAN.....	14

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	15
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	16
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	17
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	18
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	19
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	20



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA