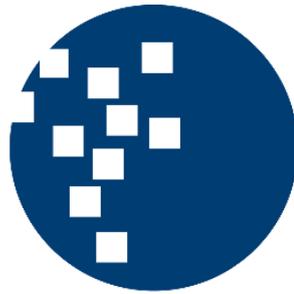


**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360°  
CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA  
XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



**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**

**2023**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap pengetahuan mengenai inovasi terkini pada teknologi tentunya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia di masa mendatang. Namun kemajuan teknologi semakin kesini semakin sulit dijangkau, karena teknologi akan terus berjalan sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan. Oleh karena itu, harus segera disesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Pada 2016 silam, terutama di Indonesia, inovasi seperti Video 360° sempat digandrungi oleh anak muda. Seperti yang diketahui, Video 360° merupakan sebuah video yang memungkinkan melihat setiap sudut pandangan secara 360°.

Video 360° ini memiliki 2 jenis, *Monoscopic* dan *Stereoscopic*. *Monoscopic* merupakan standar format yang sering digunakan Video 360°, karena digerakan menggunakan control center secara bebas, biasanya sering ditemukan di video YouTube. Sementara *Stereoscopic*, secara singkatnya menampilkan ilusi dimensi. Banyak sekali keuntungan yang bisa didapat jika mengenal lebih jauh tentang teknologi Video 360° antara lain, melihat dengan visual yang berbeda, lebih luas dari segi penglihatan, beberapa platform sosial media sudah mulai mendukung, dan mendapatkan pengalaman VR yang Imersif.

Ketertarikan penulis masuk ke dalam bagian Arunika XR Lab adalah ingin mencoba tantangan baru berupa penggunaan alat kamera 360°. Dengan teknik ini, penulis dapat mengaplikasikan sebuah visual tanpa ada Batasan sudut pandang. Menurut Sujun Ghimire (2016:8), dengan adanya teknik Kamera 360°, seseorang jadi memiliki kemampuan untuk melibatkan keseluruhan persepsi indera manusia, seperti suara, penglihatan, sentuhan dan rasa.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang adalah salah satu kegiatan yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Untuk hal ini, penulis langsung mengikuti program Kampus Merdeka yang telah disosialisaikan beberapa waktu yang lalu. Maksud dan tujuan utama penulis bekerja di Arunika XR Lab yang utama adalah supaya menambah wawasan serta referensi di bidang teknologi seperti *Video 360°*, *Virtual Reality (VR)*, dan *Augmented Reality (AR)*.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai mengajukan form magang di Arunika XR Lab, pada awal Februari 2023, tepatnya pada tanggal 5 Februari, ketika itu penulis mengirim CV berserta Surat Lamaran ke Bpk. Zul Tinarbuko selaku Supervisor di Arunika XR Lab. Di Semester sebelumnya, Penulis dan Bpk. Zul Tinarbuko memiliki proyek bersama berupa Film Interaktif berjudul “Cahaya Cinta Perlahan Menyilaukan”. Pada tanggal 7 Februari Surat Lamaran penulis di terima oleh pihak kampus, dan penulis bisa langsung melakukan aktifitas kerja magang di Arunika XR Lab. Waktu kerja magang Penulis dimulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, namun apabila terdapat tugas yang belum terselesaikan biasanya penulis selesaikan di malam hari untuk mengantisipasi syarat 800 jam magang.

Di Arunika XR Lab ini, Penulis ditugaskan sebagai Editor sekaligus Assisten Lab. Hari pertama magang terjadi pada 13 Maret, saat itu penulis ditugaskan dari supervisor berupa mendesain Poster untuk kebutuhan *thumbnail* YouTube di Channel Arunika XR Lab. Hingga saat ini, Penulis masih tetap terlibat di setiap proyek yang di produksi oleh tim Arunika XR Lab. Yang terdekat saat ini adalah mendampingi Arunika XR Lab mengikuti acara kampus, Ucifest 14 untuk memperkenalkan Video Interaktif 360°.