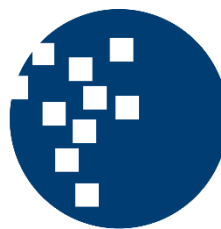


**PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM PEMBUATAN  
*COMMERCIAL VIDEO* DI 1ENGAGE**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**EDUARDUS STEVEN IRAWAN**

**0000034075**

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

**PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM PEMBUATAN  
*COMMERCIAL VIDEO* DI 1ENGAGE**



**LAPORAN MAGANG**

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

**EDUARDUS STEVEN IRAWAN**

**0000034075**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Eduardus Steven Irawan

NIM : 00000034075

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Video Editor* dalam Pembuatan *Commercial Video* di 1ENGAGE 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, 15 Juni 2023|



Sten

Eduardus Steven Irawan

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Eduardus Steven Irawan

NIM : 00000034075

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Peran *Video Editor* dalam Pembuatan *Commercial Video* di 1ENGAGE**

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, 8 Juli 2023.

Yang menyatakan,



(Eduardus Steven Irawan)

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 *Video Editor* dalam Pembuatan *Commercial Video* di 1ENGAGE” 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 Muhammad
2. 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. Asaf Antariksa Riyanto, M.Si. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan 1ENGAGE Bapak Yap Kok Leong
6. Orang Tua, keluarga dan teman 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, 15 Juni 2023



Eduardus Steven Irawan

# PERAN VIDEO EDITOR DALAM PEMBUATAN *COMMERCIAL VIDEO* DI 1ENGAGE

Eduardus Steven Irawan

## ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi yang terus mencepat, banyak brand yang berupaya untuk memanfaatkan perkembangan ini dan mencoba mengaplikasikan ke cara mereka menjual brand mereka. Cara tradisional seperti pamflet, spanduk, dan baliho, mulai berubah menjadi digital, seperti iklan *video*, email, dan papan elektronik. Banyaknya variasi dalam pilihan, dan kemudahan pembuatan iklan-iklan ini memulai permintaan banyak dari brand-brand. dari permintaan yang banyak ini, Fokus dari kualitas terhadap iklan mulai berubah ke focus kuantitas iklan. Dengan itu, banyak perusahaan yang muncul untuk menjaga dan mengembangkan traksi iklan-iklan tersebut. 1ENGAGE merupakan salah satu dari perusahaan tersebut. Selama kerja magang penulis sebagai *video editor* di 1ENGAGE, penulis bertanggung jawab untuk membuat skrip untuk video, mengumpulkan aset untuk video, dan melakukan offline dan online editing. Selama kerja magang, penulis menghadapi beberapa masalah. solusi penulis adalah untuk selalu ingin belajar, khususnya dari divisi-divisi yang ada di 1ENGAGE, dan juga selalu mendalami pengetahuan penulis di software-software yang penulis pakai dalam proses pembuatan video. Kerja magang di 1ENGAGE telah mengajarkan penulis untuk selalu penasaran atas segalanya, khususnya terhadap hal-hal yang penulis tertarik, dan juga selalu tenang dan memproses semuanya seteliti mungkin.

Kata kunci: Perkembangan, Teknologi, Brand, Iklan, *Video Editor*,



# **THE ROLE OF VIDEO EDITOR IN COMMERCIAL VIDEO PRODUCTION AT 1ENGAGE**

Eduardus Steven Irawan

## **ABSTRACT**

*With the accelerating growth of technology, a lot of brands are trying to capitalize it to the way they sell themselves. From the usual traditional way, pamphlet, spanduk, etc to the digital way, such as video ads, e-mails, and electronic billboards. The diversity of choices and the simplicity in its creation sparks high demand for digital ads, from which, can create a problem. Focus on quantity may contribute to the downgrade of quality, and that leads to the ads not performing as brands might expect. That's why a lot of company rose from the idea of, not only maintaining, but also increasing the ways ads perform in the digital space. 1ENGAGE is one of those company. During Author's internship as a video editor on 1ENGAGE, Author is responsible on helping to create scripts for video, collecting assets necessary for video, and editing, both offline and online editing. During the internship, Author experience some turbulences. Author's solution is to learn more about the software needed to edit the video, and also, learn more from the divisions in 1ENGAGE. The internship at 1ENGAGE has taught Author to be curious of anything, especially to the world that author is passionate, and also to keep calm and process everything thoroughly.*

*Keywords: Growth, Technology, Brand, Ads, Video Editor*



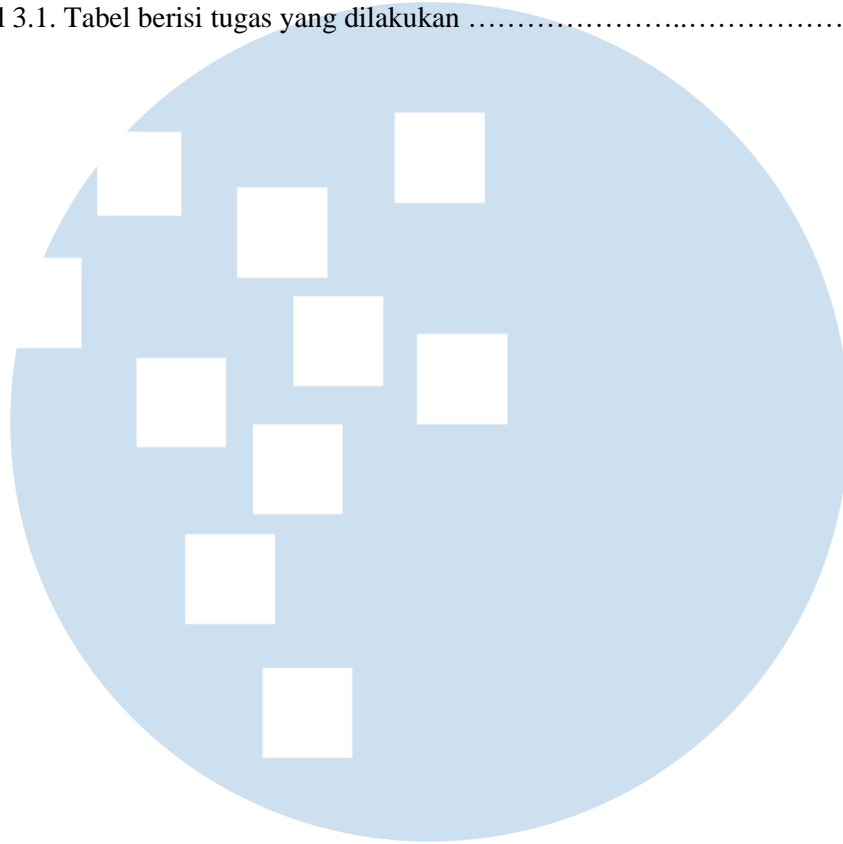
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
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 .....	3
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 .....	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	20
4.1 Simpulan.....	20
4.2 Saran .....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	22



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel berisi tugas yang dilakukan ..... 6



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo 1ENGAGE.....	3
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan.....	4
Gambar 3.1. Contoh Bagan Alur kerja.....	5
Gambar 3.2.2.1.1 Skrip video.....	8
Gambar 3.2.2.1.2 Contoh aset yang dipakai .....	9
Gambar 3.2.2.1.3 Contoh aset yang dipakai .....	9
Gambar 3.2.2.1.4 Penganimasian aset .....	10
Gambar 3.2.2.1.5 Proses offline editing .....	11
Gambar 3.2.2.1.6 Proses online editing .....	11
Gambar 3.2.2.1.7 Proses offline editing .....	12
Gambar 3.2.2.1.8 Proses offline editing (menggunakan software Powerpoint).....	13
Gambar 3.2.2.2.1 Contoh slide dari DANA pitch deck .....	14
Gambar 3.2.2.2.2 Contoh slide dari DANA pitch deck .....	14
Gambar 3.2.2.2.4 Contoh slide dari Kupu pitch deck .....	15
Gambar 3.2.2.2.5 Contoh slide dari Kupu pitch deck .....	16
Gambar 3.2.2.2.5 Contoh slide dari Kupu pitch deck .....	16
Gambar 3.2.2.2.6 Contoh data .....	17

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	22
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	22
Lampiran C. Daily Task 03.....	22
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	22
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	22

