

PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK KLIEN

PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Muh Aris Munandar

00000042791

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK KLIEN

PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Muh Aris Munandar

00000042791

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muh Aris Munandar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042791

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK KLIEN PT
KREASI MEDIATAMA (DIGITO)**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Januari 2024

UMMN



Muh Aris Munandar

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK KLIEN PT
DIGITAL KREASI MEDIATAMA (DIGITO)**

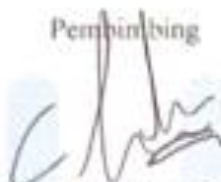
Oleh

Nama : Muh Aris Munandar
NIM : 00000042791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 17.00 s.d 17.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Aris Munandar
NIM : 00000042791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK KLIEN PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Januari 2024

Yang menyatakan,



Muh Aris Munandar

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

Dalam melakukan magang pasti memiliki beberapa tantangan baru yang akan terus membuat peserta magang harus terus beradaptasi secara cepat. Perlunya motivasi dan semangat dalam mencari tempat magang akan membantu peserta magang akan menjalaninya dengan ikhlas dan tekun.

Penulis membahas mengenai proyek klien karena penulis merasa proyek tersebut adalah salah satu pengalaman yang cukup berharga dan dijadikan sebagai pengetahuan yang baru dalam bidang penulis. Proses yang dijalani juga cukup panjang dan terbiasa dengan permintaan klien akan jadi tantangan yang cukup besar, di saat itu maka diperlukannya kekuatan dan kesabaran pekerja magang.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT Digital Kreasi Mediatama.
4. Arif Mulyana, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.A., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini akan menjadi acuan dan memberikan manfaat serta membantu peserta magang lainnya dalam mempersiapkan diri sebelum

melakukan kerja magang. Dan memberikan gambaran bagaimana menjadi peserta magang saat dilapangan nantinya.

Tangerang, 4 Januari 2024



Muh Aris Munandar



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MODUL *VIDEO LEARNING* UNTUK

KLIEN PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA

Muh Aris Munandar

ABSTRAK

Pada kesempatan kerja magang MBKM yang dijalankan oleh penulis memberikan kesempatan untuk para mahasiswa mencari pengalaman pada dunia industri. Pengalaman yang didapatkan penulis tidak hanya keahlian menggunakan dan mengolah *software* melainkan *softskill* juga didapatkan dalam kegiatan ini, mulai dari bagaimana proses sosialisasi dalam sebuah perusahaan, mengenal etika dan cara berkomunikasi antar divisi dalam mengerjakan sebuah proyek yang pada dasarnya pengalaman tersebut sangat berguna dimasa kerja yang sebenarnya. PT Digital Kreasi Mediatama merupakan sebuah perusahaan yang memberi layanan dan produk berupa video pembelajaran untuk staff atau mahasiswa mengenai *softskill* dan materi pendukung didalam dunia pekerjaan. Penulis ditugaskan dalam proyek jangka panjang yaitu editing video klien berjumlah 6 video dengan durasi video 1 jam yang terbagi menjadi 6 video. Penulis mengerjakan dari video *draft*, penggabungan video, hingga memberi animasi serta *color correction* dan hingga akhirnya menjadi *final video*. Selain itu penulis juga mengerjakan beberapa sosial media dan kebutuhan desain dari perusahaan. Dalam melaksanakan kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala seperti kurangnya pengalaman penulis menggunakan *adobe premiere pro* dan *adobe after effect* sehingga menyebabkan butuhnya waktu yang lebih panjang dalam mengerjakan sebuah proyek.

Kata kunci: *Softskill* , *Hardskill*, *Video learning*.

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

DESIGNING A VIDEO LEARNING MODUL FOR

PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA CLIENTS

Muh Aris Munandar

ABSTRACT (English)

On the occasion of the MBKM internship conducted by the author, it provided an opportunity for students to gain experience in the industrial world. The experiences gained by the author were not only skills in using and processing software but also soft skills obtained during this activity. This includes understanding the process of socialization in a company, getting to know the ethics and communication methods between divisions when working on a project. Essentially, these experiences are highly valuable in real-world employment. PT Digital Kreasi Mediatama is a company that provides services and products in the form of educational videos for staff or students covering soft skills and supporting materials within the working world. The author was assigned to a long-term project, which involved editing six client videos with a total duration of 1 hour each, divided into 6 videos. The author worked on everything from draft videos, video merging, adding animations, color correction, and ultimately turning them into final videos. Additionally, the author also worked on several social media tasks and design needs for the company. In carrying out the internship, the author encountered some challenges, such as the lack of experience in using Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects, resulting in a longer time needed to complete a project.

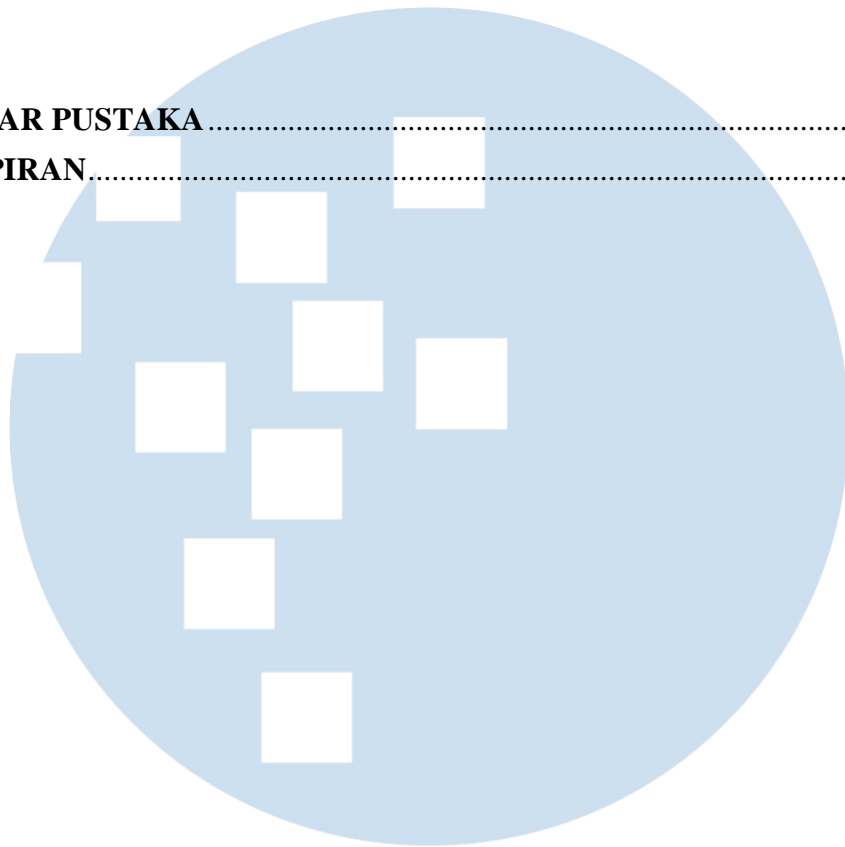
Keywords: *Softskill , Hardskill, Video learning.*

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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portfolio Perusahaan.....	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.1.1 Kedudukan	12
3.1.2 Koordinasi	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	17
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	35
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	35
BAB IV PENUTUP	37
4.1 Kesimpulan	37
4.2 Saran.....	37

DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang dilakukan selama Magang 13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshot</i> Absensi PT Digito	3
Gambar 1.2 <i>Screenshot Break</i> PT Digito	3
Gambar 2.1 Logo PT Digito	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Digito	7
Gambar 2.3 Klien PT Digito	8
Gambar 2.4 Portofolio Digito Video <i>Podcast</i>	9
Gambar 2.5 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2.6 Video <i>Shooting</i>	10
Gambar 2.7 Produk <i>Digital Academy</i>	10
Gambar 2.8 <i>Animation Video</i>	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.2 Kalender Sosial Media Plan Digito	12
Gambar 3.3 Font Sosial Media Digito	18
Gambar 3.4 Color <i>Palette</i> Digito	18
Gambar 3.5 <i>Background</i> sosial media	19
Gambar 3.6 Poster Ciri <i>Critical Thinking</i>	20
Gambar 3.7 Layout Compro Sebelum Revisi	22
Gambar 3.8 Referensi <i>Layout Company Profile</i>	23
Gambar 3.9 <i>Modular Grid</i>	23
Gambar 3.10 Sketsa <i>Layout Company Profile</i>	24
Gambar 3.11 Hasil <i>Company Profile</i>	24
Gambar 3.12 <i>Folding Project Client</i>	26
Gambar 3.13 <i>Timeline editing ruough cut</i>	26
Gambar 3.14 <i>Adobe Podcast</i>	27
Gambar 3.15 <i>Timeline Premiere Pro</i>	27
Gambar 3.16 <i>Timeline Adobe After Effect</i>	28
Gambar 3.17 <i>Timeline Close-up Premiere Pro</i>	29
Gambar 3.18 Hasil Proyek Video Klien	29
Gambar 3.19 Tabel List Revisi	30

Gambar 3.20 <i>Introduction Video Digital Academy</i>	31
Gambar 3.21 <i>Script Teks Video Digital Academy</i>	31
Gambar 3.22 <i>Timeline After Effect Typography Digital Academy</i>	32
Gambar 3.23 Hasil Video <i>Digital Academy</i>	32
Gambar 3.24 Kalender Sosial Media Digito	33
Gambar 3.25 Warna Brand Digito	34
Gambar 3.26 <i>Font</i> Sosial Media	34
Gambar 3.27 Hasil Carousel Instagram	34



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiii
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xiv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xv
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MB KM 04.....	xxiv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxvi
Lampiran G Hasil Karya	xxvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA