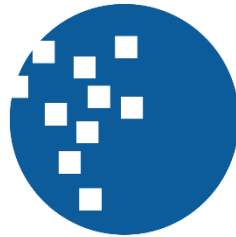


**PERANCANGAN *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL
STRATEGIC THINKING DI PT DIGITAL KREASI
MEDIATAMA (DIGITO)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Muhamad Rizky

0000051387

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL
STRATEGIC THINKING DI PT DIGITAL KREASI
MEDIATAMA (DIGITO)**



LAPORAN MAGANG

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

Muhamad Rizky

0000051387

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhamad Rizky
Nomor Induk Mahasiswa : 00000051387
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL
STRATEGIC THINKING DI PT DIGITAL 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, 19 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Muhamad Rizky

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL *STRATEGIC THINKING* DI PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA (DIGITO)

Oleh

Nama : Muhamad Rizky
NIM : 00000051387
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

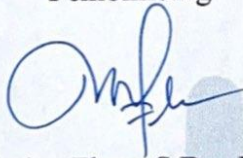
Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023

Pukul 17.00 s.d 17.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/E074901

Penguji



Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.
0416066807/E069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Ybliando, 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 : Muhamad Rizky
NIM : 00000051387
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 *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL
STRATEGIC THINKING DI PT DIGITAL KREASI
MEDIATAMA (DIGITO)**

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, 10 Desember, 2023

Yang menyatakan,



Muhamad Rizky

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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja magang dengan judul “Perancangan *learning video editing Modul Strategic Thinking* untuk PT Digital Kreasi Mediatama (Digito)” dengan tepat waktu. Lalu maka dari itu, penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang ditujukan kepada:
Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S. Sn., M. Ds, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Arif Mulya, 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 Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Christina Flora, S.Ds., M. M., 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.
(harapan) Semoga karya ilmiah ini

Tangerang, 10 Desember, 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Muhamad Rizky

**PERANCANGAN *LEARNING VIDEO* UNTUK MODUL
STRATEGIC THINKING DI PT DIGITAL KREASI
MEDIATAMA (DIGITO)**

Muhamad Rizky

ABSTRAK

Magang, atau yang sering disebut juga dengan istilah *internship* dalam bahasa Inggris, adalah suatu program pendidikan atau pelatihan kerja yang diselenggarakan oleh suatu lembaga atau perusahaan untuk memberikan pengalaman kerja kepada individu yang sedang belajar atau baru lulus dari pendidikan formal. Tujuan magang adalah memberikan peluang kepada peserta magang untuk mengembangkan keterampilan praktis, pengetahuan, dan pengalaman di dunia kerja sesuai dengan bidang atau industri tertentu. *Learning Video Editing* merupakan sebuah tapan dimana Modul yang sudah di rekam lalu dipisahkan menjadi beberapa bagian dari audio sampai dengan video lalu disatukan di dalam sebuah *video* melalui *video editing*, lalu setelah tahap *video editing* itu selesai tahapan selanjutnya adalah memberikan hasil jadi video kepada *client* dari PT Digital Kreasi Mediatama (Digito). PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan Modul *learning video* dan juga penerimaan jasa pembuatan *learning video*. PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) juga merupakan salah satu perusahaan yang juga menerapkan *graphic design* di beberapa *social media* yang mereka miliki hanya untuk memperingati hari-hari besar dan juga untuk mengisi kegiatan mereka selama tidak ada pekerjaan yang diminta oleh *client*. Penulis memilih praktik kerja magang di PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) karena penulis tertarik dengan *video editing* yang penulis kerjakan pada *project* yang diberikan oleh *client*, walaupun penulis belum terlalu mahir dalam mengerjakan *project* tersebut tetapi selama melaksanakan praktik kerja magang penulis di bimbing oleh supervisor penulis lalu penulis juga mempelajarinya melalui internet untuk mengetahui cara-cara mengerjakan *video editing* dengan baik dan benar serta sesuai dengan yang di inginkan oleh *client*. Lalu penulis juga mendapatkan pengalaman kerja yang nyata yang dimana penulis bisa langsung berhubungan dengan *client* walaupun harus melalui supervisor terlebih dahulu.

Kata kunci: Magang, Digito, *Learning video editing*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**LEARNING VIDEO DESIGN FOR STRATEGIC THINKING
MODULE IN PT DIGITAL KREASI MEDIATAMA (DIGITO)**

Muhamad Rizky

ABSTRACT (English)

Internship, or commonly referred to as "magang" in Indonesian, is an educational or work training program organized by an institution or company to provide work experience to individuals who are currently studying or have recently graduated from formal education. The goal of an internship is to offer participants the opportunity to develop practical skills, knowledge, and experience in the working world within a specific field or industry. Learning Video Editing is a process where recorded modules are dissected into various components, ranging from audio to video, and then amalgamated through video editing. Subsequent to completing the video editing stage, the next step involves delivering the finalized video to the client of PT Digital Kreasi Mediatama (Digito). PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) is a company specializing in the sale of learning video modules and offers services for the creation of learning videos. Additionally, Digito implements graphic design on several of their social media platforms, commemorating significant events and filling their activities during periods without client-assigned tasks. The author chose to undertake an internship at PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) due to their interest in video editing projects assigned by clients. Despite not being highly proficient in handling such projects initially, the author received guidance from their supervisor during the internship. Furthermore, the author independently studied the art of video editing online to understand the proper techniques and ensure alignment with client expectations. During the internship, the author gained practical work experience, engaging directly with clients, albeit through supervision. This experience provided an opportunity to apply theoretical knowledge in a real-world setting and enhanced the author's skills in client communication and project execution.

Keywords: *Internship, Digito Learning video editing*

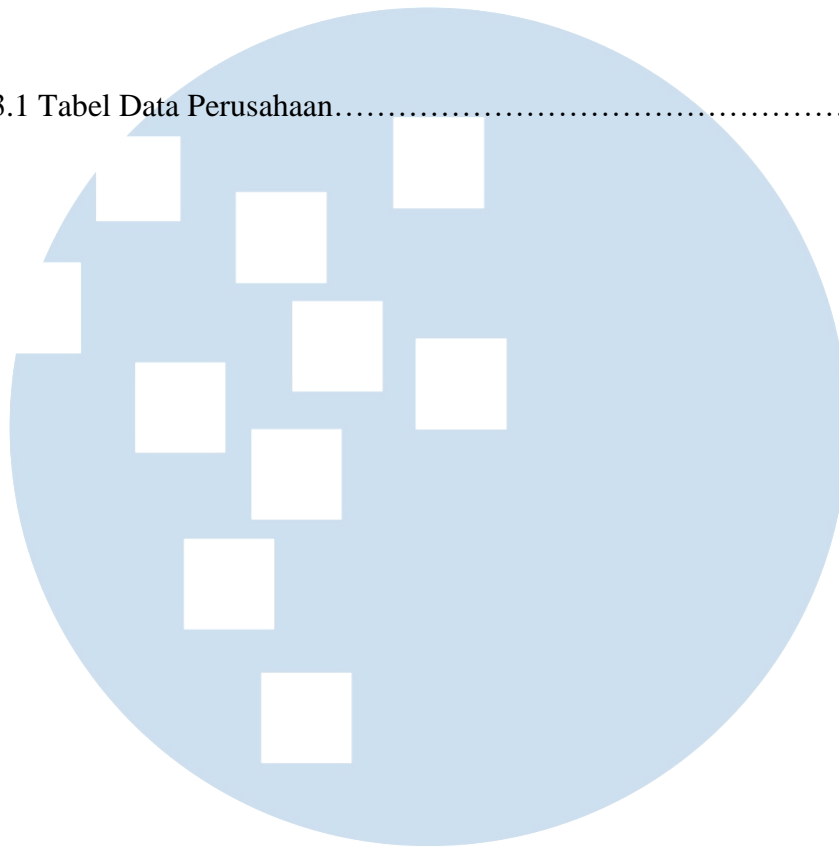
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.3.2 Prosedur pelaksanaan kerja Magang	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan	19
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	39
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	39
BAB IV PENUTUP	41
4.1 Kesimpulan	41
4.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Digito.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2.3 Modul Interaktif.....	9
Gambar 2.4 Modul Interaktif.....	9
Gambar 2.5 Video Podcast	10
Gambar 2.6 Virtual Reality.....	11
Gambar 2.7 Augmented Reality.....	11
Gambar 3.1 Panel Editing.....	20
Gambar 3.2 Panel Editing video.....	20
Gambar 3.3 Panel Editing audio.....	20
Gambar 3.4 Panel Editing colour grading.....	21
Gambar 3.5 Panel Motion Graphic.....	22
Gambar 3.6 Hasil Video.....	23
Gambar 3.7 From Quality Assurance.....	23
Gambar 3.8 Proses Deliver to Client.....	24
Gambar 3.9 Social Media Calender.....	25
Gambar 3.10 Social Media Calender.....	25
Gambar 3.11 Pengumpulan Content.....	26
Gambar 3.12 Caption Social Media.....	27
Gambar 3.13 Red Colour Palette.....	28
Gambar 3.14 Contoh Asset.....	28
Gambar 3.15 Font Design.....	29
Gambar 3.16 Hasil Akhir Design.....	29
Gambar 3.17 Red Colour Palette.....	30
Gambar 3.18 Referensi Asset.....	31
Gambar 3.19 Font Design.....	31
Gambar 3.20 Hasil Design Vector.....	32
Gambar 3.21 Panel Motion Graphic.....	32
Gambar 3.22 Hasil Akhir Video.....	33
Gambar 3.23 Red Colour Palette.....	34
Gambar 3.24 Referensi Design.....	34
Gambar 3.25 Stock Image.....	35
Gambar 3.26 Font Design.....	35
Gambar 3.27 Hasil Design	36
Gambar 3.28 Referensi Design.....	37
Gambar 3.29 Red Colour Palette.....	37
Gambar 3.30 Font Design.....	38
Gambar 3.31 Hasil Design.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01.....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03.....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvi
Lampiran E Surat Penerimaan	xxvii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxviii
Lampiran G Semua Hasil Karya Tugas Magang.....	lviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA