

PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK *AGENCY*

KANO CREATIVE PRODUCTION



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Nadia Noor Shabrina

0000052058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK *AGENCY*

KANO CREATIVE PRODUCTION



LAPORAN MAGANG

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

Nadia Noor Shabrina

0000052058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadia Noor Shabrina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052058

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK AGENCY KANO CREATIVE PRODUCTION

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, 13 Desember 2023



Handwritten signature of Nadia Noor Shabrina.

Nadia Noor Shabrina

UMM

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK *AGENCY KANO*
*CREATIVE PRODUCTION***

Oleh

Nama : Nadia Noor Shabrina
NIM : 00000052058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

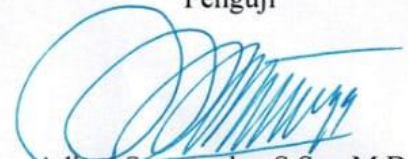
Telah diujikan pada hari Rabu, 13 Desember 2023
Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/E083675

Penguji



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

UMN

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



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 : Nadia Noor Shabrina
NIM : 00000052058
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 *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK *AGENCY KANO* CREATIVE PRODUCTION

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, Senin, 8 Januari 2024

Yang menyatakan,



Nadia Noor Shabrina

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

Penulis merasa tertarik dengan topik magang ini, karena penulis sangat senang dengan dunia *social media*, terutama menumpahkan konten dalam bentuk video.

Topik yang dibahas pada laporan ini memuat informasi tentang dunia teknologi saat ini, dimana di masa sekarang banyak sekali orang-orang yang ingin menjadi *content creator*, namun ada kalanya mereka kehabisan ide. Selain itu, penulis juga menceritakan perjalanan tentang bagaimana belajar untuk membuat konten yang baik, karena jangan sampai konten yang disajikan kepada masyarakat mengandung hal-hal negatif seperti adu domba, kesalahan informasi, atau mengandung SARA.

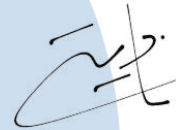
Mengucapkan terima kasih

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, yaitu Kano Creative Production.
4. Nazneen Judge, M.B.A., 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, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., 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 saya, semoga laporan magang ini dapat membantu banyak orang yang dengan membuka wawasan seputar magang menjadi bagian *social*

media intern, dan menunjukkan gambaran singkat kerja magang agar dapat mempersiapkan diri lebih baik kedepannya sebelum magang ataupun bekerja.

Tangerang, 8 Januari 2024



Nadia Noor Shabrina

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA VIDEO* UNTUK AGENCY KANO CREATIVE PRODUCTION

Nadia Noor Shabrina

ABSTRAK

Magang merupakan salah satu sarana yang dilakukan sebagai wadah bagi seseorang untuk melakukan pelatihan kerja, serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan sesuai dengan bidang yang ditekuni. Pada kesempatan magang yang saya dapatkan ini, saya menjadi bagian dari sebuah perusahaan Kano Creative yang bergerak dibidang agensi kreatif. Dan alasan saya memilih Kano Creative ini adalah karena saya ingin mendapatkan pengalaman bekerja di sebuah perusahaan agensi, dimana saya menjadi lebih tau seluk beluk dunia periklanan. Kano Creative ini bekerjasama dengan beberapa perusahaan, baik skala kecil maupun besar, dimana perusahaan yang bekerjasama dengan Kano Creative ini pada umumnya meminta Kano Creative untuk membantu perusahaan tersebut dalam pembuatan iklan, maupun KOL *influencer*. Pada perusahaan ini, saya berada di posisi untuk mengurus sosial media. Mulai dari menentukan konten seperti apa yang akan dibuat, menentukan *brief* dan naskah, hingga mengedit video. Namun tentunya selama masa magang ini saya memiliki beberapa kendala, seperti penentuan ide konten yang terkadang saya merasa buntu, karena saya belum terbiasa dengan pencarian ide-ide konten. Selain itu, saya harus mengusahakan agar konten yang dibuat dapat menarik banyak *engagement*, sehingga saya harus benar-benar memastikan bahwa kontennya menarik, valid, tidak mengandung unsur SARA. Namun dibalik kesulitan ini, hal ini juga yang membuat saya belajar bagaimana mencari ide konten dengan baik. Belajar melakukan *research* mendalam. Selain itu, saya juga lebih dapat mendalami *software* untuk video editing dan semakin mengetahui fitur-fitur unik yang dimiliki oleh *software* tersebut.

Kata kunci: Media sosial, konten, video

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

SOCIAL MEDIA VIDEO PLANNING FOR KANO CREATIVE

PRODUCTION AGENCY

Nadia Noor Shabrina

ABSTRACT

Internship is one of the ways that is done as a forum for someone to do on-the-job training, as well as to improve their skills and knowledge in the field they are pursuing. In this internship opportunity that I got, I became part of a company called Kano Creative which is engaged in the creative agency field. And the reason I chose Kano Creative is because I want to gain experience working in an agency company, where I become more aware of the ins and outs of the advertising world. Kano Creative collaborates with several companies, both small and large, where companies that collaborate with Kano Creative generally ask Kano Creative to help the company in making advertisements, or KOL influencers. In this company, I am in the position to manage social media. Starting from determining what kind of content will be made, determining the brief and script, to editing videos. However, of course during this internship period I had some obstacles, such as determining the content idea which sometimes I feel stumped, because I am not yet familiar with the search for content ideas. In addition, I have to try to make the content that is made can attract a lot of engagement, so I have to make sure that the content is interesting, valid, and does not contain SARA elements. However, behind these difficulties, this also made me learn how to find good content ideas. Learn to do in-depth research. In addition, I can also delve deeper into video editing software and learn more about the unique features that the software has.

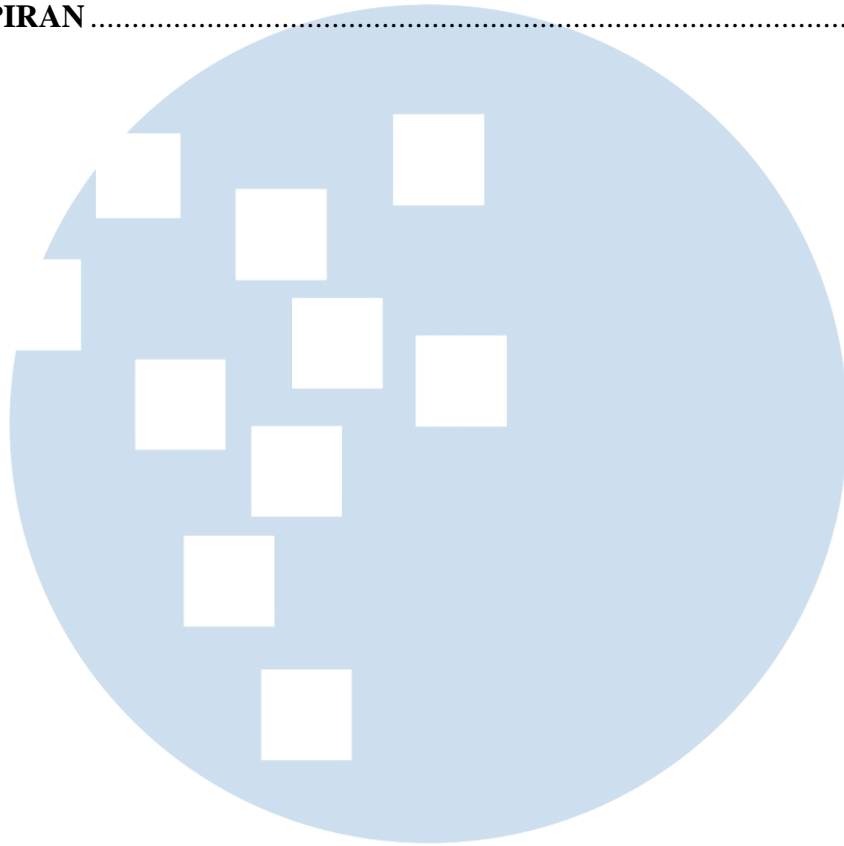
Keywords: *Social media, content, video*

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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	40
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	41
BAB IV PENUTUP.....	42
4.1 Kesimpulan	42
4.2 Saran	43

DAFTAR PUSTAKAxiii
LAMPIRANxiv

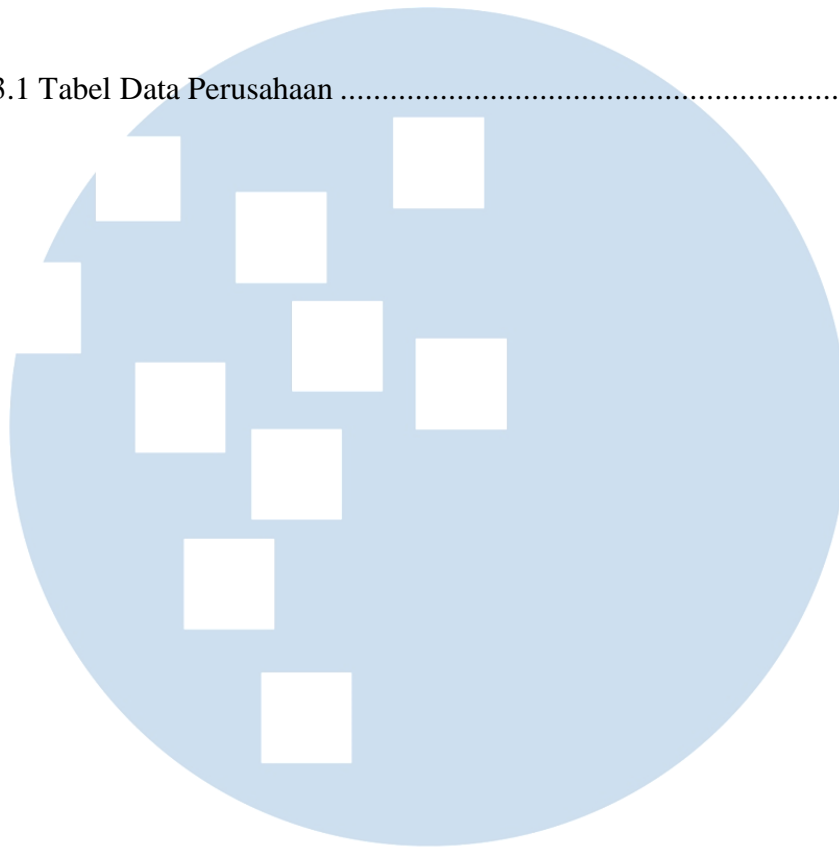


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan 11



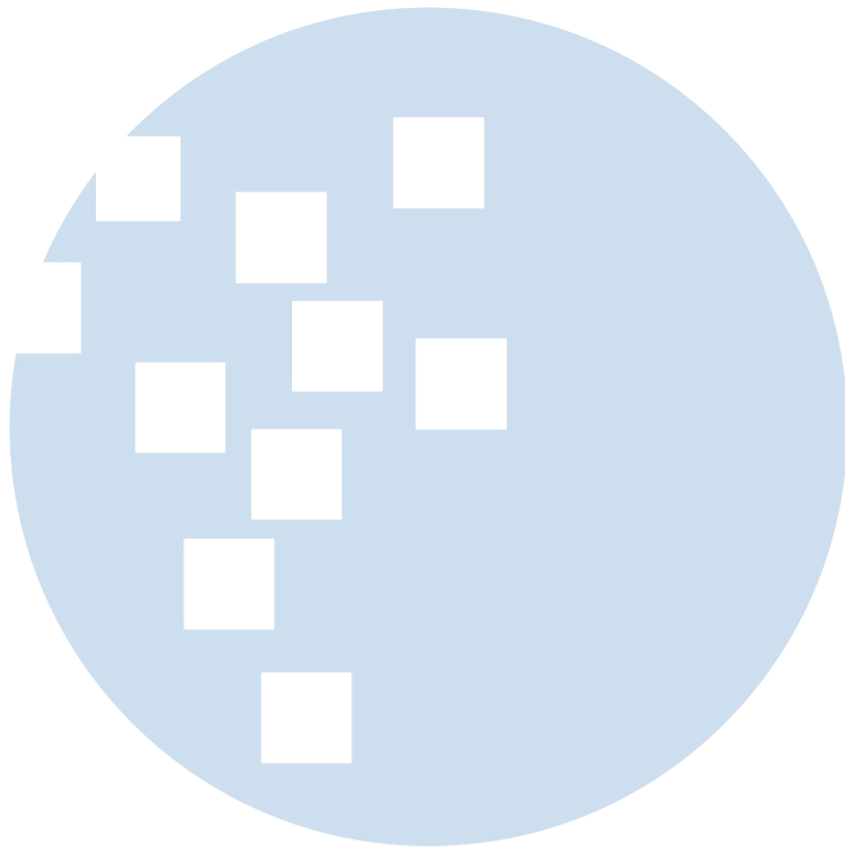
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan alur koordinasi Kano Creative.....	10
Gambar 3. 2 Brief awal untuk konten YIJ	16
Gambar 3. 3 Referensi isi informasi untuk YIJ.....	17
Gambar 3. 4 Referensi desain statis untuk YIJ.....	17
Gambar 3. 5 Referensi gerakan motion graphic untuk YIJ.....	17
Gambar 3. 6 Referensi breakdown isi informasi untuk YIJ.....	18
Gambar 3. 7 Sumber aset pembuatan motion graphic untuk YIJ.....	19
Gambar 3. 8 Proses pembuatan konten YIJ	20
Gambar 3. 9 Proses asistensi konten YIJ	20
Gambar 3. 10 Hasil konten YIJ	21
Gambar 3. 11 Proses pengambilan footage untuk Panasonic.....	22
Gambar 3. 12 Pemberian footage Panasonic untuk proses edit.....	23
Gambar 3. 13 Proses edit video Panasonic	23
Gambar 3. 14 Hasil awal video Panasonic	24
Gambar 3. 15 Video tambahan dengan caption Bahasa Indonesia.....	25
Gambar 3. 16 Brief tambahan dari Panasonic	25
Gambar 3. 17 Hasil video tambahan Bahasa Inggris untuk Panasonic.....	26
Gambar 3. 18 Brief awal Oronamin C	28
Gambar 3. 19 Proses pengambilan footage untuk Oronamin C.....	29
Gambar 3. 20 Proses edit video untuk Oronamin C	29
Gambar 3. 21 Brief cara membuka tutup botol Oronamin C.....	30
Gambar 3. 22 Scene membuka tutup botol Oronamin C yang salah.....	30
Gambar 3. 23 Membuka tutup botol Oronamin C yang benar.....	31
Gambar 3. 24 Hasil akhir Oronamin C	32
Gambar 3. 25 Pencarian berita untuk membahas isu pemboikotan McDonald Indonesia	33
Gambar 3. 26 Contoh template milik Fuss Now	34
Gambar 3. 27 Permintaan untuk Logo Fuss Now	34
Gambar 3. 28 Pencarian sumber untuk latar konten Fuss Now	35
Gambar 3. 29 Proses pembuatan konten Fuss Now	35
Gambar 3. 30 Revisi konten Fuss Now.....	35
Gambar 3. 31 Hasil konten yang perlu direvisi.....	36
Gambar 3. 32 Konten Fuss Now yang telah direvisi	36
Gambar 3. 33 Pengiriman konten Fuss Now.....	37
Gambar 3. 34 Proses pengambilan footage untuk McDonald Indonesia x Pokemon Go Indonesia.....	38
Gambar 3. 35 Pertanyaan mengenai cara bermain Pokemon Go	39
Gambar 3. 36 Proses mengedit video McDonald Indonesia x Pokemon Go Indonesia	39

Gambar 3. 37 Hasil video McDonald Indonesia x Pokemon Go Indonesia 40



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xv
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxx
Lampiran E Lembar Penerimaan Magang	xxxi
Lampiran F Hasil Turnitin.....	xxxii
Lampiran G Karya Magang.....	xxxiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA