

**PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST
DI UNIVESITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

ERIC GUNAWAN

0000043151

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

**PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST
DI UNIVESITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

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

ERIC GUNAWAN

0000043151

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Eric Gunawan
NIM : 00000043151
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST DI UNIVESITAS MULTIMEDIA NUSANTARA 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, 23 Desember 2023.



(Eric Gunawan)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Eric Gunawan

NIM : 00000043151

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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

PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST DI UNIVESITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

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, 20 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Eric Gunawan)

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

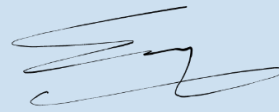
Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST DI UNIVESITAS MULTIMEDIA NUSANTARA” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Andrew Willis B.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Kemal Hasan S.T, M.Sn., sebagai ketua pelaksana proyek pembuatan video *Microlearning* yang telah mempertimbangkan untuk menerima penulis untuk kerja magang.
6. Bapak Jason Obadiah, S.Sn, M.Des.Sc., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
7. Claudia Severesia selaku produser yang telah menjadi produser dalam proyek video pembelajaran ini.
8. Karyuwi Barton atas bimbingan dan pengawasannya selama praktik magang.
9. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

10. Rekan-rekan magang yang sudah membantu dan memberikan dukungan selama periode magang agar laporan magang ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Desember 2023.



(Eric Gunawan)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN VIDEO EDITOR DAN MOTION GRAPHIC ARTIST DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Eric Gunawan

ABSTRAK

Pengalaman merupakan sebuah pembelajaran yang dialami seseorang selama periode waktu tertentu. Salah satu pengalaman yang sangat dicari adalah pengalaman kerja yang dapat membantu seseorang untuk terjun ke dalam dunia kerja. Universitas memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman tersebut. Penulis mendapatkan kesempatan untuk dapat melakukan magang dibawah UMN. Pengalaman ini memberi penulis kesempatan untuk memperluas potensi kreatif dalam industri media digital yang dinamis. Dalam menjalankan magang ini, penulis berperan sebagai *video editor* dan *motion graphic artist*. Kedua peran ini memiliki tugas-tugas yang berbeda. Pada laporan ini, penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang magang dan tujuan dari Penulis juga memberikan penjelasan singkat tentang sejarah dan organisasi perusahaan tempat magang dilakukan. Penulis menjelaskan fokus utama dalam pelaksanaan kerja sehari-hari. Ini mencakup topik seperti posisi dan koordinasi tim, tugas yang diemban, uraian pekerjaan, dan kendala yang mungkin dihadapi dan cara menyelesaikannya. Terakhir, penulis membahas hasil dari magang, serta perspektif dan harapan masa depan. Magang di UMN menawarkan landasan yang kuat untuk mempelajari lebih lanjut tentang industri kreatif yang dinamis dan beragam ini. Magang juga membantu mengembangkan keterampilan, memahami industri, dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang penuh dengan potensi.

Kata kunci: Video editor, *Motion graphic artist*, Pengalaman magang

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF VIDEO EDITOR AND MOTION GRAPHIC ARTIST AT
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Eric Gunawan

ABSTRACT

Experience is a learning that a person experiences over a period of time. One of the most sought-after experiences is work experience which can help a person to enter the world of work. Universities provide opportunities for students to gain this experience. The author had the opportunity to do an internship under UMN. This experience gave me the opportunity to expand my creative potential in the dynamic digital media industry. In carrying out this internship, the author plays the role of a video editor and motion graphic artist. These two roles have different tasks. In this report, the author will explain the background of the internship and the objectives of the internship. The author also provides a brief explanation of the history and organization of the company where the internship was conducted. The author explains the main focus in the daily work execution. This includes topics such as the position and coordination of the team, the tasks assumed, the job description, and the obstacles that may be faced and how to solve them. Finally, the author discusses the results of the internship, as well as future perspectives and expectations. An internship at UMN offers a strong foundation to learn more about this dynamic and diverse creative industry. Internships also help develop skills, understand the industry, and prepare for a future filled with potential.

Keywords: Video editor, Motion graphic artist, Internship experience

UMN

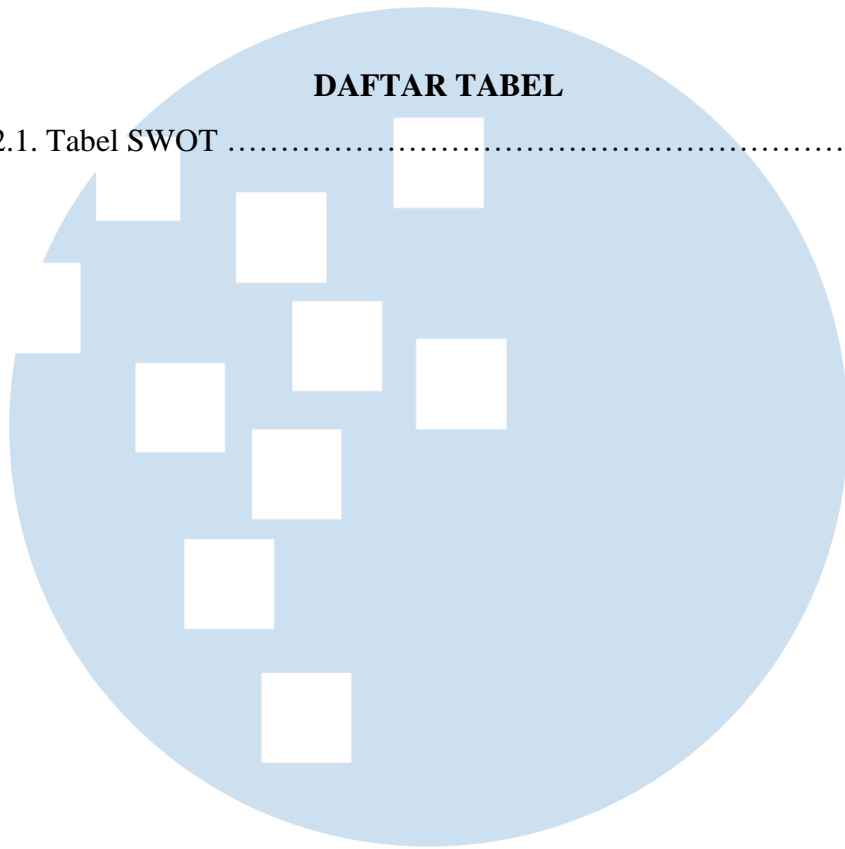
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
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	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.1.1 Visi dan Misi.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Analisa SWOT.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.2 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel SWOT 9



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Prodi Film	5
Gambar 2.2. Struktur Organisasi	8
Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi.....	12
Gambar 3.2. Bagan Alur Kerja.....	12
Gambar 3.3. <i>Editing</i> Video 300.....	16
Gambar 3.4. <i>Eye Replacement</i> Video 300	19



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	35
Lampiran E. Hasil Turnitin	36
Lampiran F. Dokumentasi Magang	38



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA