

**PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL
BERMAGANG DI DIGIKIDZ**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Arjuna Rohcatur Joyosumarto

0000053373

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

2024

**PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL
BERMAGANG DI DIGKIDZ**



LAPORAN MAGANG

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

Arjuna Rohcatur Joyosumarto

0000053373

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Arjuna Rohcatur Joyosumarto

NIM : 00000053373

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL BERMAGANG DI DIGIKIDZ

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, 2 Mei 2024.



(Arjuna Rohcatur Joyosumarto)

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 : Arjuna Rohcatur Joyosumarto

NIM : 00000053373

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL BERMAGANG DI DIGIKIDZ” 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, 13 November 2023.

Yang menyatakan,



(Arjuna Rohcatur Joyosumarto)

U M 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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL BERMAGANG DI DIGIKIDZ” 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.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya 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. Ibu Edelin Sari Wangsa, S.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Natalia Depita, M.sn, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Digikidz Bapak Agung Saputra.
7. Orang Tua 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, 24 April 2024.



(Arjuna Rohcatur Joyosumarto)

PERAN VIDEOGRAFER DAN EDITOR SAMBIL BERMAGANG DI DIGIKIDZ

Arjuna Rohcatur Joyosumarto

ABSTRAK

Anak-anak hari ini tinggal di dunia dimana edukasi memiliki peran besar pada pemikiran mereka untuk menyiapkan masa depan tetapi juga beresiko untuk mengambil waktu bermain mereka dan kesempatan untuk memperbaiki kemampuan mereka. Maka dari itu, Digikidz ditemukan untuk mengembang kemampuan mereka sebagai bagian dari sistem edukasi yang bergantung pada kreatifitas dan teknologi dengan harapan untuk menyiapkan anak-anak untuk masa depan yang cerah. Untuk penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk melihat informasi keseluruhan secara langsung berdasarkan apa yang disediakan di tempat kerja. Sebagai hasil penelitian, penulis melihat beberapa materi dan informasi berdasarkan teknologi yang disediakan oleh Digikidz yang akan membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir berdasarkan kreativitas mereka. Digikidz membangun lingkungan edukasi yang memberi kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain pada waktu bersamaan dengan penggunaan teknologi yang akan memberi kemampuan tepat untuk meningkatkan kreativitas mereka. Harapan utama adalah untuk anak-anak dapat berkembang penuh dengan materi tepat yang disediakan oleh Digikidz yang akan membantu mereka membangun masa depan berdasarkan teknologi dimana kreativitas merupakan solusinya.

Kata kunci: Edukasi, Kemampuan, Kreativitas, Teknologi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A VIDEOGRAPHER AND EDITOR WHILE INTERNING
AT DIGIKIDZ**

Arjuna Rohcatur Joyosumarto

ABSTRACT

Children today live in a world where education plays a huge role in their mind to prepare for their future but it also risks in taking away their playtime and the chance for them to improve their skills. Therefore, Digikidz was founded to fully develop their skills as part of the education system that relies on creativity and technology in hopes to prepare children for a brighter future. For this research, the author uses the qualitative method with the purpose of seeing the whole information as immediate based on what's provided at the working place. As a result of the research, the author sees several materials and information based on technology provided by Digikidz that it will help children improve their thinking skills based on their creativity. Digikidz created an educational environment that allows children to learn while playing at the same time with the usage of technology that will give them the right skills to improve their creativity. The hopes for this is that children can fully evolve with the right material provided by Digikidz that will allow them to build a future based on technology where creativity is the solution.

Keywords: Creativity, Education, Skills, Technology

UMMN

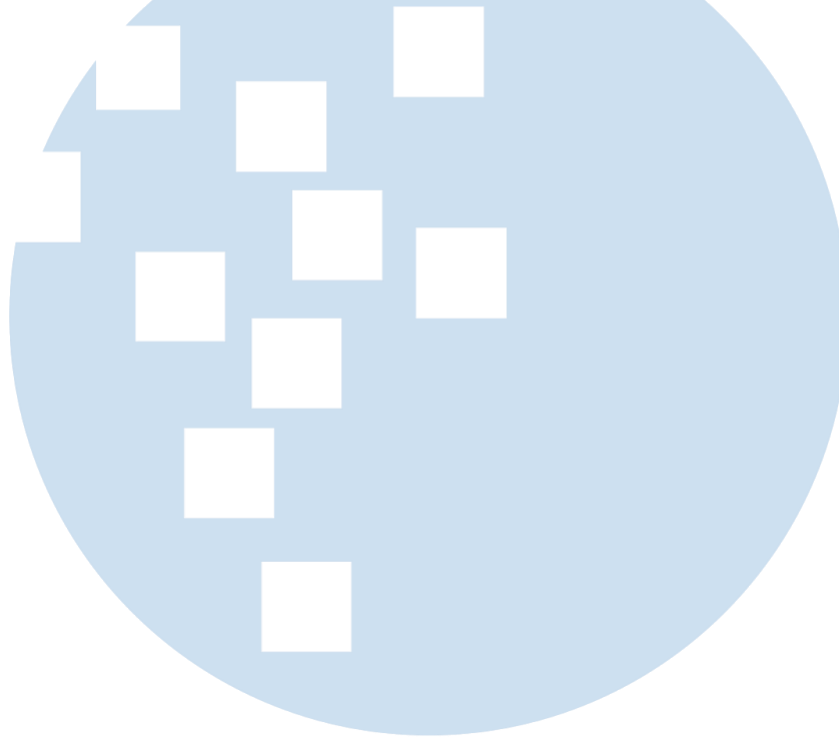
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAK.....	IV
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
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.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	11
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	11
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	12
4.1 Simpulan.....	12
4.2 Saran	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
LAMPIRAN.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3. Alur waktu proses penerimaan magang di Digikidz	2
Tabel 2.1. <i>SWOT</i> Perusahaan Digikidz	4



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi Digikidz Indonesia	4
Gambar 2.2.2 Struktur Organisasi Divisi Marketing Digikidz	5
Gambar 3.1.1 <i>Flowchart</i> Digikidz (<i>Content Creator</i>)	6
Gambar 3.2.1 Meja kerja penulis di kantor Digikidz	8
Gambar 3.2.2.1 Visual untuk Latar Konten	9
Gambar 3.2.2.2 Proses <i>editing</i> video Digikidz	10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	15
Lampiran B. Kartu MBKM 02	16
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	17
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	33
Lampiran E. Hasil Turnitin	34
Lampiran F. Dokumentasi Magang	35



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA