



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM
PENYUSUNAN LAPORAN MAGANG**

Saya yang bertanda dibawah ini,

Nama : Chendy Jeane Beatrix
NIM : 08120210109
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Dengan ini saya menyatakan Laporan Kerja Magang ini adalah karya tulis saya sendiri, bukan plagiat dari karya tulis yang dibuat oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya tulis orang lain yang dirujuk dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika kemudian hari terbukti bahwa penulis melakukan sebuah tindakan kecurangan/tindakan yang menyimpang saat pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, penulis bersedia menerima konsekuensinya dan bersedia tidak diluluskan dalam mata kuliah kerja magang.

Tangerang, Juli 2013

Penulis

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

Peran Video Editor Dalam Perusahaan Kun Prodoction

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja magang.

Oleh

Nama : Chendy Jeane Beatrix

NIM : 08120210109

Fakultas : Seni dan Desain

Program : S1 (Strata Satu) Animasi

Tangerang, 2 Juli 2013

Pembimbing

M. S. Gumelar, M.A

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan kerja magang yang berjudul “Peran Video Editor dalam Perusahaan Kun Production”. Penusunan laporan ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi syarat-syarat kelulusan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara.

Kerja Magang merupakan kewajiban akademis yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Mata Kuliah ini diselenggarakan sebagai media aplikasi dan implementasi bagi para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dari ilmu-ilmu yang sudah di dapat selama proses perkuliahan.

Banyak Pihak yang telah membantu penulis dalam terlaksananya praktek kerja magang ini dan memberikan banyak masukan berharga. Terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis, yang telah memberikan dukungan yang sangat besar kepada penulis.
2. Bapak Kunnadi Harianto, sebagai direktur yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktek kerja magang di Perusahaan Kun Production
3. Teman-teman di divisi kreatif, untuk ilmu serta pengalaman baru yang didapat penulis.

4. Bapak M. S. Gumelar, M.A selaku dosen pembimbing penulis yang telah menyediakan waktu untuk bimbingan dan masukannya yang berharga.
5. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain Komunikasi Visual dan Dekan Fakultas Seni Dan Desain.
6. Reza Gemilang, atas dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian laporan ini.
7. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungannya.

Akhir Kata penulis mohon maaf atas pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan namanya satu persatu. Atas dukungan dan doanya, penulis ucapkan terima kasih banyak. Tiada gading yang tak retak, walaupun laporan kerja magang ini masih mempunyai kekurangan. Kiranya laporan ini dapat bermanfaat bagi siapa yang membacanya.

UMMN

Tangerang, 2 Juli 2013

Penulis

ABSTRAK

Penulis melakukan praktek kerja magang yang bergerak di bidang kreatif yaitu Kun Production. Penulis ingin tahu cara kerja orang kreatif di era industri kreatif yang sedang marak pada saat ini. Penulis akan berperan sebagai video editor yang akan berhubungan dengan penyelesaian video hasil liputan yang telah dilakukan dari beberapa wawancara. Tetapi penulis tidak sebatas hanya menjadi video editor saja, penulis juga dilibatkan dalam desain layout pada suatu proyek website. Pengerjaan video *editing* di perusahaan ini dituntut untuk bekerja cepat. Praktek kerja magang yang penulis lakukan selama dua bulan, penulis dapat memperoleh ilmu baru dalam video editing yang tidak diajarkan dalam pelajaran perkuliahan. Pihak perusahaan juga memperbolehkan untuk memakai hasil yang dikerjakan penulis selama magang untuk menjadi bahan *portofolio* penulis.

Kata kunci: Video *Editing*, kreatif, video *editor*, *Layout*

UMMN

ABSTRACT

Writer want to do an internship in kun production which do as creative specialist. Writer wants to know what are creative worker do in creative industry which is grown at this time. Writer will role as video editor who finished an video interview from interviewed a subject, but writer wont role as video editor only, writer involved in layout design for a website project. In this companny, writer asked to work fast to do an video editing works. This internship where writer done for two months, writer got a new knowledege in video editing which never teach in collage. This commpany allows to use our works to be an portofolio for writer

Keyword: video editing, creative, video editor, layout

UMMN

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN MAGANG	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3. Proses Aplikasi Kerja Magang	4
1.4. Waktu Kerja Magang.....	4
1.5. Prosedur Pelaksanaan kerja magang.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1. Logo Perusahaan.....	7
2.2. Visi dan Misi Perusahaan Kun Production	8
2.3. Sejarah Singkat Perusahaan	8
2.2. Struktur Organisasi	9
2.3. Klien	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	11
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2. Tugas yang dilaksanakan.....	12
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	14
3.4. Kendala yang Ditemukan.....	18
3.5. Solusi atas Kendala yang ditemukan.....	18
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	20
4.1. Kesimpulan.....	20
4.2. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan	7
Gambar 2.2. Hirarki Perusahaan	9
Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi	11
Gambar 3.2. Tabel Pekejaan	12
Gambar 3.3. NFG Musik dan Managment.....	15
Gambar 3.4. Agoni Shoes	16
Gambar 3.5. Sutra Interior	17

UMMN