



### **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.

**PERANAN TEAM VIDEO**  
**DALAM PT. NYUNYU DIGITAL MEDIA**  
**LAPORAN KERJA MAGANG**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Peggy Misnan  
NIM : 10120210135  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**

**2013**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**

**PERANAN TEAM VIDEO  
DALAM PT. NYUNYU DIGITAL MEDIA**

Oleh

Nama : Peggy Misnan

NIM : 10120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 06 Januari 2014

Pembimbing

Yusup S. Martyastiadi, S.T.,M.Inf.Tech

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya,

Nama : Peggy Misnan

NIM : 10120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Telah menyelesaikan praktek kerja magang di,

Nama Perusahaan : PT. NYUNYU DIGITAL MEDIA

Alamat : Jl. Brawijaya 1B NO.72, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Periode : 24 Juli – 24 Oktober 2013

Laporan kerja magang ini merupakan tulisan saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua karya yang tercantum didalam laporan kerja magang ini murni saya kutip dari semua tugas yang saya kerjakan saat berlangsungnya kerja magang.

Jika di kemudian hari terbukti di temukan penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensinya.

Tangerang, 15 November 2013

( Peggy Misnan )

## ABSTRAK

Team Video atau yang biasa disebut dengan *videographer* merupakan seorang yang memiliki andil cukup besar dalam sebuah produksi. *videographer* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu sutradara, penulis cerita, penyunting gambar, penata kamera dan juga editor. Masing-masing memiliki tugas yang berbeda namun harus tetap solid untuk memproduksi suatu karya.

Menjadi seorang *videographer* bukanlah hal yang mudah tetapi dengan keyakinan penulis percaya bahwa bisa melakukan pekerjaan ini dengan baik dan belajar lebih banyak lagi dari lingkup dunia kerja yang sebenarnya. Oleh sebab itu penulis ingin mencoba dalam bidang ini di sebuah perusahaan besar agar dapat mengetahui lebih dalam peranan seorang *videographer*.

Kata kunci: video, *cinema*, *short film*, *videographer*



UMN

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, talenta dan perlindungan yang Ia berikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja magang dan menyelesaikan laporan kerja magang “Peranan team video dalam PT. Nyunyu Digital Media” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan kerja magang dibuat sebagai hasil pemikiran dan penerapan ilmu – ilmu dalam sebuah praktek kerja magang yang telah dipelajari penulis selama menjadi mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan *Digital Cinematography*.

Laporan kerja magang ini dibuat sebagai laporan dari hasil kerja magang yang telah dilaksanakan penulis selama menjadi team video pada PT. Nyunyu Digital Media.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Dwi Desi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual atas support nya selalu bagi semua mahasiswa.
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku dosen pembimbing utama penyusunan laporan yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan, saran dan masukan kepada penulis.
3. Pimpinan Perusahaan, Arief Muhammad, yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan praktek Kerja Magang.
4. Pembimbing lapangan, Dara Prayoga yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis melakukan praktek Kerja Magang.

5. Keluarga besar penulis, terutama Ibu, Bapak, dan kakak yang telah banyak memberikan semangat, motivasi serta dukungan dalam banyak hal sehingga penulis dapat menyelesaikan praktek Kerja Magang ini.
6. Rekan Kerja Magang di PT. Nyunyu Digital Media yang senantiasa mendukung dan memberi bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan mendukung kelancaran laporan Kerja Magang ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan Kerja Magang ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka. Semoga laporan Kerja Magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 01 November 2013

Penulis.

Peggy Misnan

UMMN

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM LAPORAN KERJA MAGANG.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	1
1.3. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	1
1.4. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.5. Pengisian Formulir Permohonan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1. Profil Perusahaan.....	3
2.2. Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2.1. Logo Perusahaan.....	5
2.2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
Gambar 2.3. Struktur Organisasi Perusahaan 1.....	6
2.2.3.1. <i>Jobdesk</i> .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	4
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	4
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	12
3.2.1. Timeline.....	12
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	13
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	14
3.3.1.1. Video <i>re-launching</i> nyunyu.com.....	14



3.3.1.2. XL.....	22
3.3.2. Kendala dan Solusi.....	25
3.3.2.1. Kendala.....	25
3.3.2.2. Solusi.....	26
BAB IV PENUTUP.....	27
5.1. Kesimpulan.....	27
5.2. Saran.....	28
LAMPIRAN A <i>TIMELINE VIDEO RE-LAUNCHING</i> .....	x
LAMPIRAN B <i>WORK ORDER</i> .....	xi
LAMPIRAN C KARTU KERJA MAGANG.....	xii
LAMPIRAN D KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	xiii
LAMPIRAN E LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG.....	xvi
LAMPIRAN F TANDA TERIMA LAPORAN KERJA MAGANG.....	xviii
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG.....	xix
LAMPIRAN H RIWAYAT HIDUP.....	xx
LAMPIRAN I KARTU KONSULTASI BIMBINGAN MAGANG.....	xxi
LAMPIRAN J SCRIPT 'NYARI SINYAL'.....	xxiv
LAMPIRAN K SCRIPT 'HP KEREN VS HP BAPUK'.....	xxvi

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Situasi Kantor .....	3
Gambar 2.2. Logo Perusahaan .....	5
Gambar 2.3. Struktur Organisasi Perusahaan 1 .....	6
Gambar 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan 2 .....	7
Gambar 3.1. Struktur Devisi .....	8
Gambar 3.2. Struktur Koordinasi .....	11
Gambar. 3.3. Video Re-launching nyunyu.com .....	14
Gambar 3.4. Hasil <i>Meeting</i> untuk Semua Persiapan <i>Shooting</i> .....	15
Gambar 3.5. Suasana Saat Mencari Kain untuk <i>Background</i> .....	16
Gambar 3.6. Suasana Pada Saat <i>Shooting Video Re-Launching Nyunyu.Com</i> .....	17
Gambar 3.7. <i>Editing Video</i> Menggunakan <i>Final Cut Pro 10.</i> .....	18
Gambar 3.8. Suasana Saat <i>Recording Voice Over</i> .....	19
Gambar 3.9. Data <i>Voice Over</i> untuk <i>Video Re-Launching</i> .....	19
Gambar. 3.10. Editing Tanpa Animasi .....	21
Gambar 3.11. Editing Dengan Animasi .....	21
Gambar. 3.12. Logo XL .....	22
Gambar. 3.13. Struktur Pemikiran .....	25