

**PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK *SWEETY* DI
DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING
CONSULTANT**



LAPORAN MAGANG

VALENTHINO DARMA SAPUTRA

00000075262

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK *SWEETY* DI
DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING
CONSULTANT**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

VALENTHINO DARMA SAPUTRA

00000075262

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valenthino Darma Saputra

Nomor Induk Mahasiswa 00000075262

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK SWEETY DI DREAMBOX
BRANDING AND DIGITAL MARKETING CONSULTANT**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Juni 2025.



(Valenthino Darma Saputra)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK *SWEETY* DI
DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING CONSULTANT**

Oleh

Nama Lengkap : Valenthino Darma Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075262
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn.,

M.Si.

1040754655230133

Penguji



Ika Angela, S.Sn., M.Sn.

7734774675230202

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.06.25
08:08:04 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valenthino Darma Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075262

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK
PRODUK SWEETY DI DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL
MARKETING CONSULTANT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☒ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☒ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Valenthino Darma Saputra)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK SWEETY DI DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING CONSULTANT” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan 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. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Lorenzo, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 20 Juni 2025.



(Valenthino Darma Saputra)

PENYUNTINGAN VIDEO UNTUK PRODUK SWEETY DI DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING CONSULTANT

(Valenthino Darma Saputra)

ABSTRAK

Industri kreatif khususnya dalam bidang audio visual terus berkembang pesat di era digital. Perusahaan-perusahaan di bidang ini dituntut untuk menghasilkan konten yang menarik, efektif, dan mampu bersaing di tengah maraknya konsumsi media sosial. Salah satu peran penting dalam proses produksi konten adalah *video editor*, yang bertugas menyusun dan menyempurnakan visual agar dapat menyampaikan pesan secara optimal dan emosional kepada audiens. Penulis menjalani program magang di Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant, sebuah agensi yang berfokus pada pembuatan konten kreatif untuk kebutuhan *branding* dan pemasaran digital. Dalam masa magang yang berlangsung dari Januari hingga Mei 2024 ini, penulis terlibat secara langsung dalam proses *editing video*, *shooting*, revisi konten, serta pembuatan *motion graphics* untuk berbagai brand. Proyek yang dikerjakan mayoritas ditujukan untuk *platform* seperti *Instagram* dan *TikTok*. Selama menjalani magang, penulis tidak hanya menerapkan ilmu dan keterampilan dari bangku kuliah, tetapi juga mendapatkan banyak pengalaman baru dalam menghadapi tantangan industri, seperti tenggat waktu ketat dan permintaan klien yang kompleks. Pengalaman magang ini memberikan gambaran nyata tentang alur kerja dalam industri kreatif serta menumbuhkan kemampuan adaptasi dan kolaborasi dalam lingkungan profesional.

Kata kunci: *video editing*, magang, Dreambox, industri kreatif, produksi konten



VIDEO EDITING FOR SWEETY PRODUCT AT DREAMBOX BRANDING AND DIGITAL MARKETING CONSULTANT

(Valenthino Darma Saputra)

ABSTRACT

The creative industry, particularly in the audiovisual field, continues to grow rapidly in this digital era. Companies in this sector are required to produce engaging and effective content to compete in the ever-evolving social media landscape. One of the key roles in content production is the video editor, who is responsible for assembling and refining visuals to effectively and emotionally deliver messages to the audience. The author completed an internship at Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant, an agency focused on creative content development for branding and digital marketing purposes. During the internship period, which ran from January to April 2024, the author was directly involved in various tasks including video editing, shooting, content revision, and assisting in the creation of motion graphics for different brand campaigns. Most projects were intended for platforms such as Instagram, TikTok, and YouTube. Throughout the internship, the author not only applied academic knowledge and skills but also gained valuable hands-on experience in facing industry challenges such as tight deadlines and complex client requests. This internship provided real insight into professional workflows in the creative industry and helped foster adaptability and collaboration skills in a professional setting.

Keywords: video editing, internship, Dreambox, creative industry, digital content

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant.....	4
2.2 Evaluasi SWOT	6
A. Kekuatan (<i>Strengths</i>)	6
B. Kelemahan (<i>Weaknesses</i>).....	7
C. Peluang (<i>Opportunities</i>).....	7
D. Ancaman (<i>Threats</i>)	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.4 <i>Business Model Canvas</i> Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant.....	9
A. <i>Customer Segments</i>	9
B. <i>Value Propositions</i>	10
C. <i>Channel</i>	10
D. <i>Customer Relationship</i>	10

E. <i>Revenue Stream</i>	10
F. <i>Key Resources</i>	11
G. <i>Key Activities</i>	11
H. <i>Key Partners</i>	11
I. <i>Cost Structure</i>	12
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	23



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT perusahaan Dreambox.....	6
Tabel 3.1 Daftar Proyek Video yang Telah Dikerjakan Penulis Selama Magang di Dreambox.....	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Dreambox	8
Gambar 2.3 Business Model Canvas Dreambox Branding and Digital Marketing Consultant.....	9
Gambar 3.1 Bagan alur kerja <i>Video Editor</i>	12
Gambar 3.2 <i>Timeline editing</i> Sweety menggunakan <i>software</i> CapCut.....	15
Gambar 3.3 <i>Color Interface</i> untuk <i>timeline</i> video Sweety Premium Carousel menggunakan <i>software</i> Davinci Resolve	17
Gambar 3.4 <i>Before & after</i> menghilangkan warna hijau pada pintu menggunakan fitur <i>Color Selection</i> untuk video Sweety Premium Carousel pada <i>software</i> Davinci Resolve	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity	23
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang.....	47
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang.....	49
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	50
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	51
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	52
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	62
Lampiran H. Dokumentasi Magang	63

