

**PERAN VIDEO EDITOR DALAM PEMBUATAN
VIDEO KONTEN KREATIF DALAM RUMAH
PRODUKSI IGB MEDIA**



LAPORAN MAGANG

HIZKIA NATHANAEL

00000070349

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

**PERAN VIDEO EDITOR DALAM PEMBUATAN
VIDEO KONTEN KREATIF DALAM RUMAH
PRODUKSI IGB MEDIA**



LAPORAN MAGANG

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

HIZKIA NATHANAEL

00000070349

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hizkia Nathanael

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070349

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul: Peran Video Editor Dalam Pembuatan Video
Konten Kreatif Dalam Rumah Produksi IGB Media

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Surabaya, 19 November 2025



(Hizkia Nathanael)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hizkia Nathanael

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070349

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : IGB Media

Alamat Perusahaan : CitraLand The GreenLake, Ruko North Avenue,
CB-09, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya, East Java 60213

Email Perusahaan : contact@igbmedia.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 11 November 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Permadi Bangkit W)



(Hizkia Nathanael)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERAN VIDEO EDITOR DALAM PEMBUATAN
VIDEO KONTEN KREATIF DALAM RUMAH
PRODUKSI IGB MEDIA**

Oleh

Nama Lengkap : Hizkia Nathanael
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070349
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 9 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d. 14:30.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.
7559756657230153

Penguji



Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn.
4438768669230252

Ketua Program Studi Film



Edelin Sari Waugsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hizkia Nathanael
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070349
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Peran Video Editor Dalam Pembuatan Video
Konten Kreatif Dalam Rumah Produksi IGB Media

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

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Surabaya, 19 November 2025



(Hizkia Nathanael)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus atas selesainya laporan dan juga praktek magang dengan judul “Peran Video Editor dalam Pembuatan Video Konten Kreatif dalam Rumah Produksi IGB Media” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa bantuan dari pihak ini, saya merasa terbantu dalam menyelesaikan laporan dan juga praktek magang. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Surabaya, 19 November 2025



(Hizkia Nathanael)

PERAN VIDEO EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO KONTEN KREATIF DALAM RUMAH PRODUKSI IGB MEDIA

Hizkia Nathanael

ABSTRAK

Laporan magang berisi pembahasan peran *video editor* dalam pembuatan video konten kreatif dalam *production house* IGB Media, sebuah perusahaan yang berbasis di kota Surabaya yang merupakan sebuah *production house* dan *creative agency* yang sudah mengerjakan proyek untuk berbagai perusahaan. Selama magang, penulis terlibat langsung dalam berbagai proyek video, seperti pembuatan video iklan, video dokumentasi *Behind The Scene (BTS)*, video promosi rumah atau hotel, dan berbagai proyek video lainnya. Penulis menerapkan berbagai teknik *editing* yang sudah dipelajari di kampus serta mempelajari dan menerapkan prosedur kerja dan standar yang diterapkan oleh IGB Media. Proses magang memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis dalam memahami lebih dalam dunia kerja, khususnya dalam bidang industri kreatif. Penulis juga memperoleh banyak pembelajaran berharga dalam menghadapi kendala teknis maupun koordinasi dengan rekan kerja dan atasan. Kesempatan ini membuat penulis lebih memahami bagaimana *workflow professional* di industri kreatif, serta mampu mengasah kemampuan penulis dalam teknik *editing* dan *soft skill* yang dapat bermanfaat di dunia kerja.

Kata kunci: Video editor, Konten kreatif, Industri kreatif

THE ROLE OF VIDEO EDITORS IN THE CREATION OF CREATIVE VIDEO CONTENT AT IGB MEDIA PRODUCTION HOUSE

Hizkia Nathanael

ABSTRACT

This internship report discusses the role of a video editor in the creation of creative video content at IGB Media, a production house and creative agency based in Surabaya. During the internship, the author was directly involved in various video projects, including the production of commercials video, Behind The Scene (BTS) documentation videos, promotional videos for houses and hotels, as well as other video projects. The author applied various editing techniques learned at university while also learning and implementing the work procedures and standards practiced at IGB Media. This internship provided valuable experience for the author in gaining a deeper understanding for the professional work environment, especially in the creative industry. The author also acquired significant knowledge in handling technical challenges and coordinating effectively with colleagues and supervisors. This opportunity allowed the author to better understand professional workflows in the creative industry and to enhance editing skills and soft skills that will be beneficial for a future career.

Keywords: *Video editor, Creative content, Creative industry*

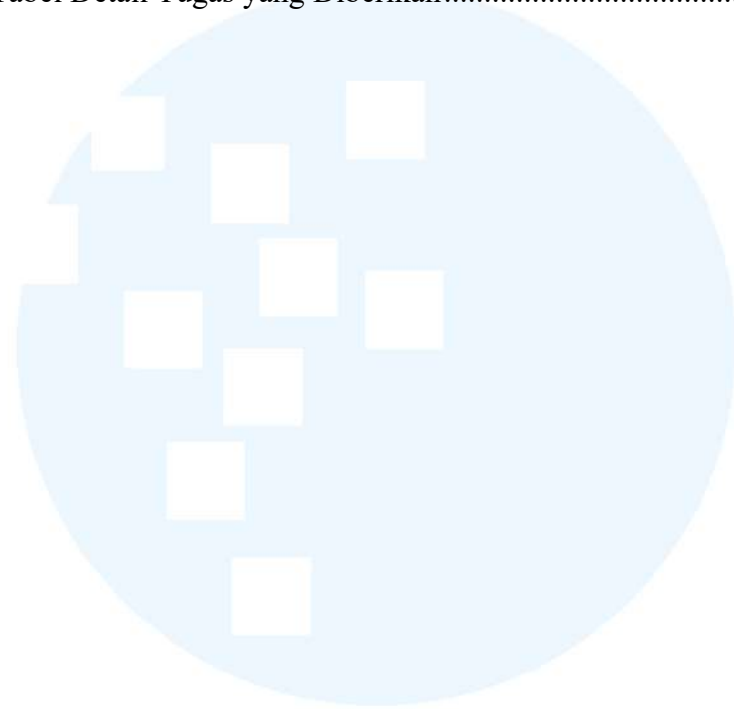


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	25
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	26
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	28
4.1 Simpulan	28
4.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Analisis SWOT.....	7
Tabel 3.1. Tabel Detail Tugas yang Diberikan.....	11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar logo perusahaan IGB Media.	5
Gambar 2.2. Analisis <i>Business Model Canvas</i>	6
Gambar 2.3. Struktur Perusahaan IGB Media.	8
Gambar 3.1. Bagan alur kerja divisi MCU.	9
Gambar 3.2. Bagan alur kerja divisi MCU.	16
Gambar 3.3. Referensi yang diberikan	16
Gambar 3.4. <i>Storyboard</i> iklan <i>mooncake</i>	17
Gambar 3.5. Bagan alur kerja divisi MCU.	18
Gambar 3.6. <i>Hampers mooncake</i> Bellin Bakery.	18
Gambar 3.7. Revisi dari Bella divisi CnM.	19
Gambar 3.8. Revisi dari client.	20
Gambar 3.9. <i>Timeline editing final</i> Bellin Bakery.	20
Gambar 3.10. Tempat ibadah yang ditampilkan dalam video.	22
Gambar 3.11. <i>Timeline editing</i> Royal Residence.	23
Gambar 3.12. Judul yang ditambahkan dalam video.	23
Gambar 3.13. Bagan alur kerja divisi MCU.	24
Gambar 3.14. Bagian yang di- <i>masking</i>	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	31
Lampiran Form Bimbingan 1	32
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	33
Lampiran MBKM 01	34
Lampiran MBKM 02	35
Lampiran MBKM 03	36
Lampiran MBKM 04	38

