

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN



PENERAPAN TEKNIK EDITING VIDEO DALAM PEMBUATAN KONTEN REELS DI ALAN CREATIVE

Bintang Abirama Arrasyid (2207431029)

PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2025/2026

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Judul : Penerapan Teknik Editing video dalam pembuatan konten digital di Alan Creative

Penyusun

Nama : Bintang Abirama Arrasyid

NIM : 2207431029

Program Studi : D-IV Teknik Multimedia Digital

Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer

Waktu Pelaksanaan : 21 Juli 2025 – 19 Desember 2025

Tempat Pelaksanaan : Alan Creative (Jl. Utama No.19, Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat 16451).

Jakarta, 7 Desember 2025

Pembimbing PNJ

Pembimbing Perusahaan



Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.

NIP. 199110042019032024



Fatih Fikri Robbani. S.Ds.

Mengesahkan
KPS Teknik Multimedia Digital



Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.

NIP. 199110042019032024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Penerapan Teknik Editing Video Dalam Pembuatan Konten Digital Di Alan Creative” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan magang yang telah dilaksanakan di PT Alan Mediatech sejak tanggal 21 Juni 2025 hingga 31 Desember 2025. Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh kesempatan berharga untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan dan pengalaman nyata di dunia kerja, khususnya di bidang video editing untuk pembuatan konten.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama pelaksanaan magang, di antaranya:

1. Ibu Malissa Hudzaifah selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan laporan ini.
2. Bapak Fatih Fikri Robbani, selaku pembimbing dari PT Alan Mediatech yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses produksi.
3. Seluruh tim Creative di PT Alan Mediatech, yang telah banyak membantu dan memberikan pengalaman kerja yang sangat berharga selama masa magang.
4. Serta keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat kepada penulis

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, mahasiswa lain yang akan

melaksanakan magang, maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan media pembelajaran di lingkungan perusahaan.

Jakarta, 7 Desember 2025 Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bintang' followed by a stylized surname.

Bintang Abirama Arrasyid

NIM. 2207431029

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	4
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR	7
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan	2
1. Brainstorming dan Pencarian Ide Konten	2
2. Penyusunan serta Revisi Naskah (Script Writing)	2
3. Tahap Produksi (Shooting)	3
4. Pengumpulan dan Distribusi File	3
5. Proses Editing (Post-Production)	3
6. Revisi dan Finalisasi	4
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	4
1.4 Tujuan dan Kegunaan	4
BAB II	
LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Produksi Konten Digital	7
2.1.1 Konten Digital	7
2.1.2 Industri Kreatif Digital	7
2.2 Teori Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi Video	7
2.2.1 Pra-Produksi	7
2.2.2 Produksi (Shooting)	7
2.2.3 Pasca-Produksi (Post-Production)	8
2.3 Teori Editing Video	8
2.3.1 Pengertian Editing	8
2.3.2 Teknik Editing	8
2.4 Teori Storytelling dalam Konten Digital	8
2.5 Teori Personal Branding	9
2.6 Teori Manajemen Proyek Digital	9
2.7 Teori Pembelajaran Berbasis Magang (Work-Based Learning)	9
BAB III	
HASIL PELAKSANAAN MAGANG	11
3.1 Profil DUDI	11
Struktur Organisasi Terkait Kegiatan Magang	11

3.2 Uraian Kegiatan Magang	12
3.3 Pembahasan Hasil Magang	13
3.4 Deskripsi Proyek	14
3.5 Implementasi	14
3.5.1 Lingkungan Implementasi	15
3.5.2 Implementasi Pembuatan Video	17
A. Pengunduhan dan Pengolahan Video Mentah	17
B. Color Adjustment	19
C. Teknik Cut-to-Cut	20
D. Audio Editing	20
3.6 Identifikasi Kendala yang Dihadapi	26
3.6.1 Kendala Pelaksanaan Tugas	26
3.6.2 Cara Mengatasi Kendala	27
BAB IV	
PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan	28
4.2 Saran	28
1. Saran untuk Mahasiswa Selanjutnya	28
2. Saran untuk Perusahaan (Alan Creative)	29
3. Saran untuk Institusi Pendidikan (Politeknik Negeri Jakarta)	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	22
Tabel 3.2.....	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.....	19
Gambar 3.2.....	24
Gambar 3.3.....	25
Gambar 3.4.....	25
Gambar 3.5.....	26
Gambar 3.6.....	27
Gambar 3.7.....	28
Gambar 3.8.....	29
Gambar 3.9.....	30
Gambar 3.10.....	31
Gambar 3.11.....	32
Gambar 3.12.....	32
Gambar 3.13.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara masyarakat mengonsumsi informasi dan hiburan. Saat ini, konten digital — khususnya dalam bentuk video — menjadi salah satu media komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini mendorong meningkatnya kebutuhan akan tenaga kreatif yang mampu menghasilkan karya audiovisual berkualitas tinggi, baik untuk kepentingan promosi, edukasi, maupun hiburan.

Dalam proses produksi konten digital, editing video memegang peran penting sebagai tahap pasca-produksi yang menentukan kualitas akhir dari sebuah karya. Melalui proses editing, editor tidak hanya menyusun potongan gambar menjadi rangkaian yang utuh, tetapi juga membangun alur cerita, ritme, emosi, serta kesan visual yang sesuai dengan tujuan pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, kemampuan menguasai teknik editing menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam industri kreatif modern.

Alan Creative merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang digital agency dan creative production, yang berfokus pada pembuatan konten digital untuk berbagai platform, termasuk media sosial, YouTube, dan kampanye digital brand. Melalui kegiatan magang di Alan Creative, penulis memiliki kesempatan untuk mempelajari dan menerapkan berbagai teknik editing video menggunakan perangkat lunak profesional seperti Capcut, serta memahami alur kerja produksi konten dari tahap pra-produksi hingga publikasi.

Kegiatan magang ini menjadi sarana pembelajaran langsung dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam dunia kerja nyata. Selain itu, pengalaman bekerja di lingkungan profesional juga memberikan wawasan mengenai pentingnya kolaborasi antar divisi, manajemen waktu, serta kreativitas dalam menyelesaikan proyek sesuai kebutuhan klien.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengambil judul “Penerapan Teknik Editing Video dalam Pembuatan Konten Digital di Alan Creative” dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan teknik editing yang dilakukan selama magang, menganalisis hasil yang diperoleh, serta mengidentifikasi keterampilan yang dikembangkan dalam mendukung kompetensi di bidang produksi konten digital.

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Dalam program magang ini, penulis menjalani peran sebagai Video Editor Intern di Alan Creative, sebuah perusahaan yang bergerak dalam layanan digital creative serta pengembangan personal branding. Fokus utama pekerjaan berada pada tahap pasca-produksi video personal branding, namun penulis juga terlibat untuk memahami proses pra-produksi hingga produksi agar mengetahui alur kerja tim kreatif secara menyeluruh.

Secara garis besar, rangkaian kegiatan magang terdiri dari beberapa tahap berikut:

1. Brainstorming dan Pencarian Ide Konten

Proses dimulai oleh tim riset dan kreatif Alan Creative. Pada tahap ini, anggota tim melakukan brainstorming untuk mencari topik yang relevan, sedang trending di media sosial, dan berkaitan dengan isu politik, sosial, maupun berita terbaru.

Tujuan utamanya adalah menemukan konsep yang sesuai dengan karakter dan arah personal branding @ahmadalimuddin_, yang merupakan talent sekaligus pemilik perusahaan.

2. Penyusunan serta Revisi Naskah (Script Writing)

Setelah ide dipilih, tim kreatif menyusun naskah berisi poin pembahasan, gaya penyampaian, serta gambaran visual video. Draft script kemudian diunggah ke Trello—platform manajemen proyek yang menjadi sistem kerja utama di Alan Creative.

Selanjutnya, talent (Mas Ahmad Alimuddin) meninjau naskah tersebut dan memberikan masukan. Revisi dilakukan hingga naskah benar-benar sesuai dengan identitas personal branding yang ingin dibangun.

3. Tahap Produksi (Shooting)

Ketika script disetujui, proses pengambilan video dilakukan oleh talent. Lokasi shooting bersifat fleksibel, disesuaikan dengan kebutuhan konten—mulai dari studio, ruang kerja, jalan, hingga area publik lainnya.

Karena sebagian besar konten berupa video pendek seperti Reels dan Shorts, proses shooting dilakukan secara efisien namun tetap memperhatikan kualitas visual dan pencahayaan.

4. Pengumpulan dan Distribusi File

Setelah sesi shooting selesai, file rekaman (raw footage) diunggah oleh tim produksi ke Google Drive dan ditautkan ke Trello sesuai proyek masing-masing. Melalui sistem ini, penulis sebagai video editor menerima pembagian tugas berdasarkan prioritas serta jadwal publikasi konten.

5. Proses Editing (Post-Production)

Tahap ini menjadi inti dari pengalaman magang penulis. Proses penyuntingan dilakukan menggunakan CapCut karena workflow-nya cepat, fleksibel, dan cocok untuk format video pendek di berbagai platform.

Adapun langkah-langkah editing meliputi:

1. Mengompres video agar ukuran file lebih efisien tanpa mengurangi kualitas.
2. Menghilangkan noise untuk memperbaiki kejernihan audio.
3. Cut-to-cut editing untuk menjaga ritme video tetap cepat dan menarik
4. Penyesuaian warna agar tone sejalan dengan karakter brand.
5. Menambahkan elemen pendukung seperti artikel, footage tambahan, B-roll, efek suara, serta teks informasi.

Durasi editing rata-rata 3–4 jam per video, tergantung tingkat kerumitan dan jumlah revisi. Hasil akhir kemudian diunggah ke Google Drive dan ditautkan di Trello untuk dilakukan review oleh talent atau pembimbing lapangan.

6. Revisi dan Finalisasi

Revisi dilakukan berdasarkan feedback dari talent atau pembimbing. Perbaikan dapat berupa penyesuaian durasi, transisi, visual tambahan, hingga audio. Jika revisi selesai dan konten telah disetujui, video dinyatakan final dan siap dipublikasikan di media sosial.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan magang berlangsung selama lima bulan, terhitung dari 21 Juli 2025 hingga 31 Desember 2025. Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Lokasi Magang:

Alan Creative

Jl. Utama No.19, Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat 16451, Depok City, West Java 11530

Jam Operasional:

Senin–Jumat, pukul 09.00–17.00 WIB

Selama periode magang, penulis menjalani sistem kerja hybrid. Kegiatan yang membutuhkan koordinasi langsung serta proses produksi dikerjakan di kantor, sedangkan tahap editing dan pengelolaan proyek melalui Trello dilakukan secara daring dari rumah. Pada situasi tertentu, penulis juga menjalani lembur (overtime) untuk memenuhi kebutuhan proyek atau menyesuaikan waktu publikasi konten yang sifatnya mendadak.

Pengaturan kerja yang fleksibel ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam menyesuaikan diri dengan ritme industri kreatif, mengatur waktu secara lebih efisien, serta membangun profesionalitas di lingkungan kerja yang sesungguhnya.

1.4 Tujuan dan Kegunaan

1.4.1 Tujuan

Tujuan Umum:

1. Memenuhi ketentuan akademik sebagai bagian dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL).
2. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan multimedia digital dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya.
3. Memperoleh pengalaman langsung terkait proses produksi serta penyuntingan video kreatif.

Tujuan Khusus:

1. Memahami tugas dan posisi seorang editor dalam membentuk citra publik melalui strategi personal branding digital.
2. Meningkatkan kemampuan storytelling, teknik pengeditan, serta pemanfaatan perangkat lunak profesional.
3. Berpartisipasi dalam pembuatan konten video personal branding untuk klien yang bekerja sama dengan Alan Creative.

1.4.2 Kegunaan

A. Bagi Mahasiswa

1. Memperluas wawasan serta keterampilan praktis di bidang industri kreatif digital.
2. Mengasah kemampuan teknis dan manajemen kerja dalam proses pembuatan konten.
3. Menyusun portofolio profesional yang berguna untuk pengembangan karier di bidang multimedia.

B. Bagi Institusi Pendidikan (Politeknik Negeri Jakarta)

1. Mempererat kemitraan dengan industri kreatif sebagai bagian dari implementasi pendidikan vokasi.

2. Menjadi acuan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan kurikulum agar tetap sesuai kebutuhan dunia kerja.

C. Bagi Perusahaan (Alan Creative)

1. Mendapat tambahan tenaga kreatif untuk mendukung proses produksi konten digital.
Menerima sudut pandang baru serta ide-ide kreatif dari mahasiswa magang.
2. Meningkatkan efektivitas dan kualitas produksi melalui kolaborasi dengan peserta magang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Produksi Konten Digital

2.1.1 Konten Digital

Konten digital adalah segala bentuk informasi yang disajikan dalam format digital, seperti teks, gambar, audio, dan video. Menurut Strauss & Frost (2014), konten digital berfungsi sebagai media komunikasi modern yang memanfaatkan perangkat dan platform digital untuk menyampaikan pesan secara cepat dan interaktif. Konten video kini menjadi format paling efektif karena mampu menyajikan informasi secara visual, emosional, dan mudah dipahami.

2.1.2 Industri Kreatif Digital

Industri kreatif digital mencakup kegiatan yang memanfaatkan kreativitas, teknologi, dan keahlian individu untuk menghasilkan produk berbasis digital (Howkins, 2013). Dalam lingkungan kerja ini, kolaborasi, manajemen waktu, dan kemampuan adaptasi menjadi kompetensi kunci yang dibutuhkan oleh tenaga kreatif.

2.2 Teori Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi Video

2.2.1 Pra-Produksi

Pra-produksi mencakup proses perencanaan seperti brainstorming, riset, penentuan konsep, dan penulisan naskah. Menurut Millerson & Owens (2008), tahapan pra-produksi bertujuan memastikan alur kerja produksi berjalan efektif dan sesuai tujuan pesan.

2.2.2 Produksi (Shooting)

Produksi adalah proses pengambilan gambar berdasarkan naskah dan konsep yang telah disusun. Tahap ini memerlukan pemilihan lokasi, pencahayaan, serta tata pengambilan gambar agar kualitas visual sesuai kebutuhan konten (Thompson & Bowen, 2013).

2.2.3 Pasca-Produksi (Post-Production)

Pasca-produksi merupakan tahap penyuntingan untuk menyusun visual, audio, grafik, dan efek yang menghasilkan video final. Editing berfungsi membangun alur cerita, ritme, emosi, dan pesan (Dancyger, 2018). Teknik editing seperti cut-to-cut, color adjustment, noise removal, dan penambahan aset visual termasuk bagian penting dalam proses ini.

2.3 Teori Editing Video

2.3.1 Pengertian Editing

Editing video adalah proses menyusun potongan gambar menjadi rangkaian visual yang logis dan bermakna. Menurut Dancyger (2018), editor memegang peran penting dalam membentuk narasi, atmosfer, dan emosi.

2.3.2 Teknik Editing

Beberapa teknik editing yang umum digunakan meliputi:

1. **Cut-to-Cut Editing:** menjaga ritme dan kesinambungan visual.
2. **Color Grading/Color Adjustment:** menyamakan tone dan memperkuat mood visual.
3. **Audio Editing:** menghilangkan noise, menyamakan volume, serta menambahkan efek suara.
4. **Visual Enhancement:** menambah grafik, teks, B-roll, atau elemen pendukung lainnya.

Teknik-teknik ini penting terutama untuk konten short-form seperti Reels dan YouTube Shorts, yang menuntut tempo cepat dan visual menarik.

2.4 Teori Storytelling dalam Konten Digital

Storytelling adalah kemampuan menyampaikan pesan melalui struktur cerita. Menurut Lambert (2013), storytelling digital memadukan unsur narasi, suara, gambar, ritme, dan emosi untuk membangun pengalaman penonton.

Dalam personal branding, storytelling digunakan untuk membentuk persepsi publik melalui pesan yang konsisten dan relevan.

2.5 Teori Personal Branding

Personal branding menurut Montoya & Vandehey (2009) adalah proses membangun identitas diri agar dikenal, dipercaya, dan memiliki nilai di mata publik.

Video konten digital menjadi salah satu strategi utama dalam personal branding karena mampu menampilkan identitas, gagasan, dan karakter seseorang secara langsung.

Peran editor sangat penting dalam personal branding karena proses editing memengaruhi:

1. bagaimana pesan disampaikan,
2. bagaimana karakter talent ditonjolkan,
3. bagaimana citra publik dibentuk secara visual dan emosional.

2.6 Teori Manajemen Proyek Digital

Menurut Schwalbe (2015), manajemen proyek digital adalah pengelolaan tugas, waktu, dan sumber daya untuk memastikan proyek berjalan efektif. Penggunaan aplikasi seperti **Trello** termasuk dalam metode *task management* untuk membagi beban kerja, memonitor progres, dan menjaga alur produksi tetap efisien—selaras dengan sistem kerja di Alan Creative

2.7 Teori Pembelajaran Berbasis Magang (Work-Based Learning)

Work-Based Learning menurut Wilson (2014) adalah model pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman nyata melalui keterlibatan langsung di

dunia kerja.

Magang memberikan kesempatan untuk:

1. menerapkan teori perkuliahan di lingkungan profesional,
2. mengembangkan soft skill seperti komunikasi, kolaborasi, dan disiplin kerja,
3. memahami standar industri kreatif secara langsung.

BAB III

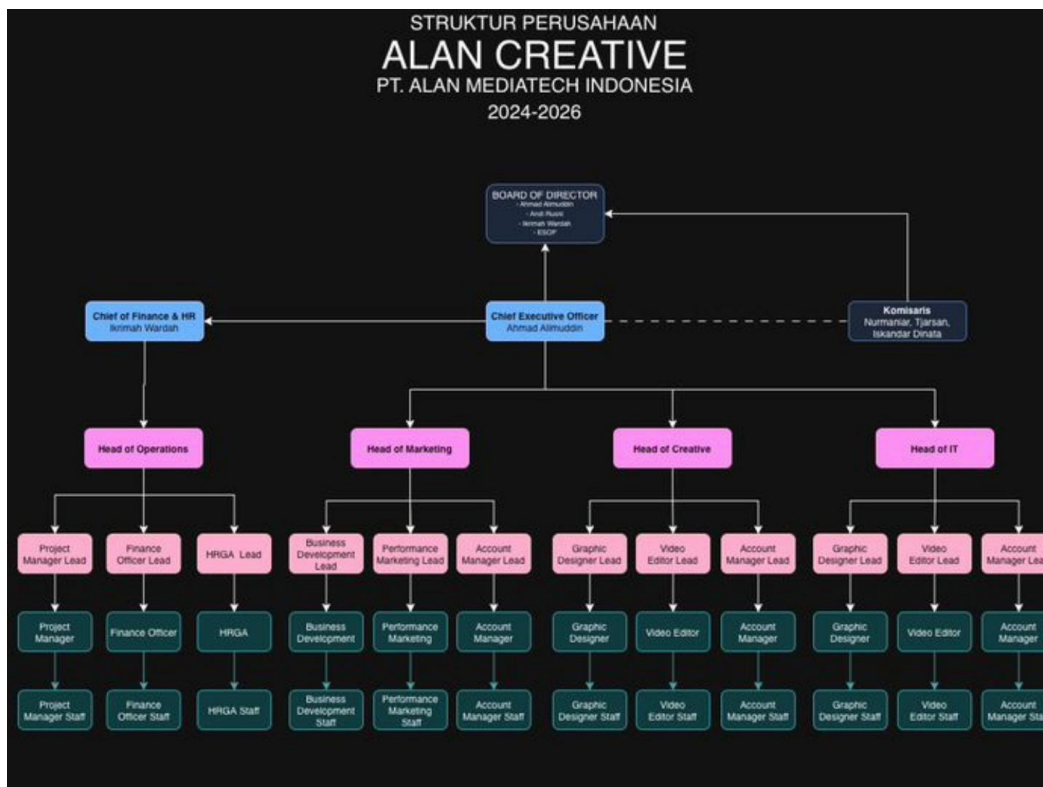
HASIL PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Profil DUDI

Alan Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *digital creative* dan *personal branding* yang berfokus pada produksi konten digital untuk berbagai platform, seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan kebutuhan kampanye digital. Perusahaan ini berada di bawah naungan **PT Alan Mediatech**, yang memiliki layanan meliputi:

1. Content creation
2. Personal branding management
3. Video production & post-production
4. Creative campaign
5. Digital marketing support

Struktur Organisasi Terkait Kegiatan Magang



3.2 Uraian Kegiatan Magang

Kegiatan magang dilaksanakan selama lima bulan (21 Juli–31 Desember 2025) dengan sistem kerja *hybrid*. Penulis bekerja di kantor untuk kegiatan produksi dan koordinasi, serta bekerja secara daring untuk proses editing dan pengelolaan proyek melalui Trello.

Minggu pertama sampai ke empat, saya memasuki masa orientasi dan adaptasi. Pembimbing menugaskan saya untuk mengerjakan 1 konten per hari. Selama masa ini, saya belajar tentang style dan format konten dari perusahaan, mulai dari adjustment dari segi color grading, tone visual, key visual, dan creator identity.

Minggu kelima sampai ke delapan, saya ditugaskan untuk mengerjakan 2 konten Reels “Mari Kita Bahas” per hari dan belajar untuk konsisten terhadap style editing, serta belajar untuk memmanage waktu jika seandainya perlu melakukan lembur.

Minggu ke sembilan sampai ke dua belas, saya ditugaskan untuk mengerjakan video client Alan Creative saat CEO/Talent tidak bisa memberikan raw footage, saya mengerjakan konten Reels promosi untuk “Karom Tour” dan “KCC Paint Indonesia” namun tetap memprioritaskan konten dari Talent jika seandainya diberikan raw footage.

Minggu ke tiga belas sampai ke enam belas, saya fokus untuk konsisten dalam proses pengeditan konten, dan juga penambahan beberapa motion graphics untuk membuat Reels lebih nyaman di mata penonton, saya mulai fokus dalam pembuatan laporan PKL.

Minggu ke tujuh belas sampai ke dua puluh, yang juga masa terakhir masa magang, saya berfokus menyelesaikan seluruh pekerjaan yang masih dikerjakan, penyelesaian dokumen PKL/Magang, dan perpisahan dengan tim PT Alan Mediatech Indonesia.

3.3 Pembahasan Hasil Magang

Topik utama pembimbing magang adalah “**Penerapan Teknik Editing Video dalam Pembuatan Konten Reels.**”

Hasil magang menunjukkan bahwa teknik editing memiliki peran signifikan dalam membentuk kualitas akhir konten. Penerapan beberapa teknik seperti *cut-to-cut*, *color adjustment*, *noise reduction*, dan penambahan elemen visual terbukti mampu meningkatkan:

1. **Kejelasan pesan** yang ingin disampaikan talent
2. **Daya tarik visual** agar sesuai format konten pendek
3. **Konsistensi brand image** terhadap persona @ahmadalimuddin_
4. **Efektivitas komunikasi** di platform media sosial

Selain itu, penggunaan Trello dan workflow yang sistematis meningkatkan efisiensi dan kolaborasi lintas divisi.

Dari hasil evaluasi, penulis mampu menghasilkan **lebih dari puluhan video personal branding** selama periode magang, dengan peningkatan kecepatan kerja dan kualitas editing dari waktu ke waktu.

3.4 Deskripsi Proyek

Proyek yang penulis kerjakan selama magang di Alan Creative adalah **pembuatan dan penyuntingan video personal branding** untuk akun @ahmadalimuddin_ serta beberapa klien internal lainnya.

Proyek-proyek ini berbentuk **konten video pendek** (short-form) dengan durasi 30–180 detik yang ditujukan untuk platform Instagram Reels, YouTube Shorts, dan TikTok.

Setiap proyek video memiliki alur kerja sebagai berikut:

1. Ide dan topik konten ditentukan melalui proses brainstorming oleh tim kreatif.
2. Script disusun dan direvisi hingga sesuai karakter personal branding.
3. Talent melakukan proses shooting sesuai kebutuhan visual.
4. Raw footage diupload ke Google Drive dan didistribusikan lewat Trello.
5. Penulis melakukan proses editing, revisi, dan finalisasi.
6. Video final dipublikasikan sesuai jadwal konten

Tujuan proyek adalah menghasilkan konten yang **informatif, relevan, dan memperkuat citra personal brand** talent melalui visual storytelling dan editing yang dinamis.

3.5 Implementasi

Implementasi meliputi seluruh tahapan teknis yang dilakukan penulis mulai dari persiapan alat, pengelolaan file, proses editing, hingga finalisasi konten.

3.5.1 Lingkungan Implementasi

A. Hardware

Tabel 3.1 Hardware/Perangkat Implementasi

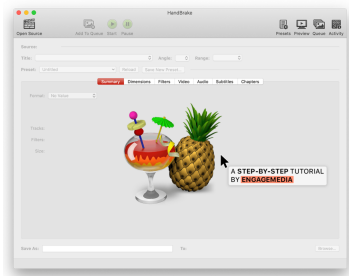
No	Tipe Hardware	Spesifikasi	Fungsi
1.	Laptop	Prosesor: Intel Core i5 / AMD Ryzen 5 atau setara RAM: 8–16 GB Storage: SSD 256–512 GB GPU: Integrated Graphics	Digunakan untuk editing harian dan manajemen file.

2.	Kamera	Mirrorless (Sony A6400 / Fujifilm XT Series) Resolusi 1080p–4K	Digunakan oleh tim produksi untuk proses shooting.
3.	Pencahayaan	LED video light (key light dan fill light)	Memastikan wajah talent terang dan jelas.
4.	Microphone	Clip-on mic / wireless mic	Digunakan untuk memastikan audio talent bersih dan minim noise.

B. Software

Tabel 3.2 Software/Aplikasi Implementasi

No	Jenis Software/Aplikasi	Gambar Aplikasi	Kegunaan
1.	CapCut Desktop		Software utama untuk editing video (cut, color, audio, graphic).
2.	Trello		Untuk manajemen proyek, pengaturan prioritas, dan

			pemberian feedback.
3.	Google Drive		Untuk pengumpulan raw footage dan penyimpanan hasil final.
4.	Canva		Digunakan untuk pengolahan elemen visual tambahan.
5.	Handbrake		Digunakan untuk pengurangan size atau pengompressan dari video mentah.

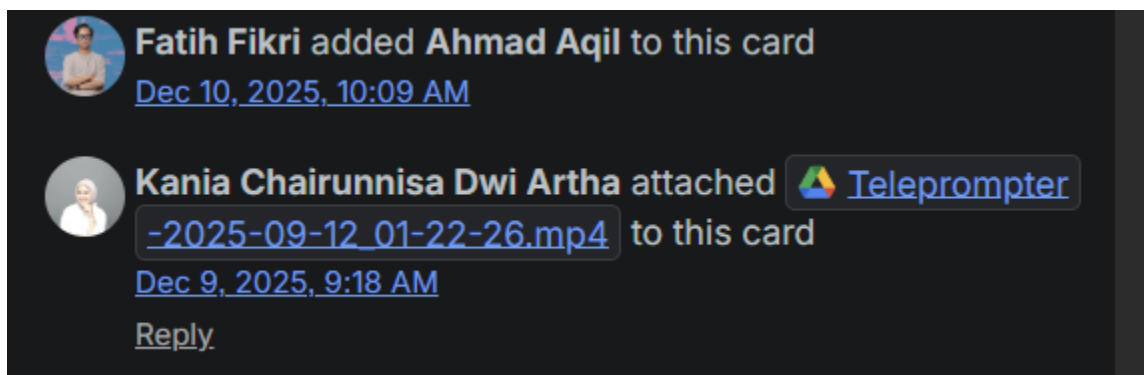
6.	Adobe Podcast		Digunakan untuk pengolahan elemen audio tambahan.
----	---------------	--	---

3.5.2 Implementasi Pembuatan Video

Pada tahap ini, penulis menerapkan berbagai teknik editing untuk menghasilkan video yang efektif dan sesuai standar Alan Creative.

A. Pengunduhan dan Pengolahan Video Mentah

1. Mengecek card proyek di **Trello** untuk mengetahui video mana yang harus dikerjakan.



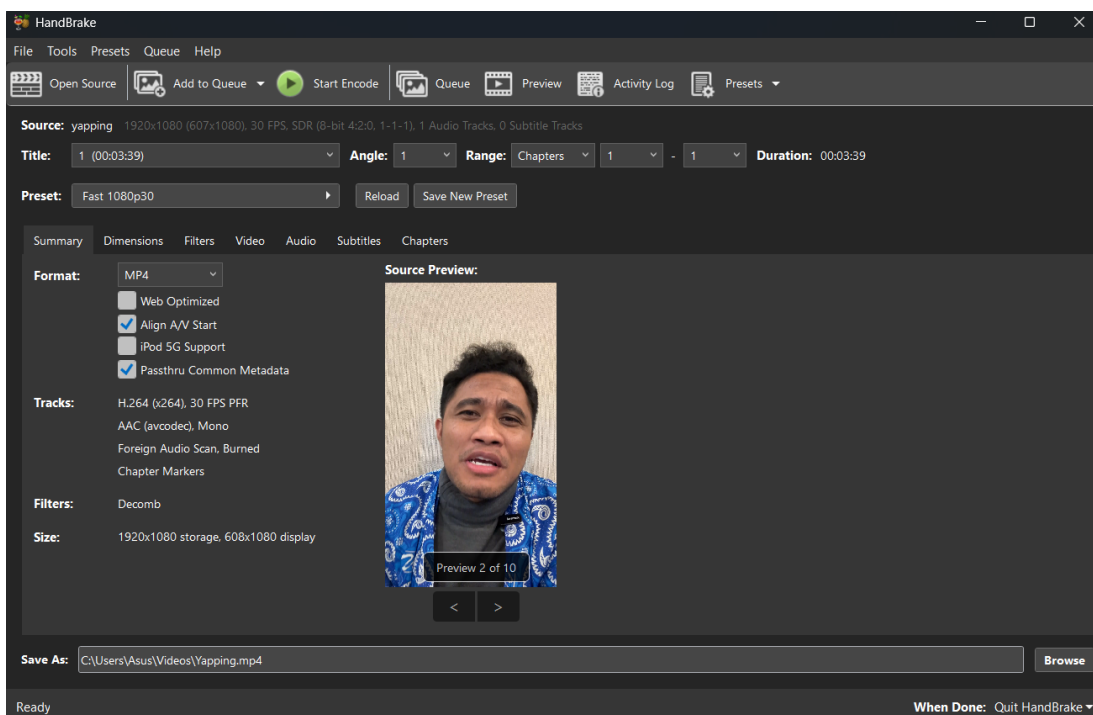
Gambar 3.2 Pemberian Link Video Mentah via Trello

2. Mengunduh raw footage dari **Google Drive** sesuai link yang tertera di Trello.



Gambar 3.3 Pengunduhan Video Mentah di Google Drive

3. Melakukan **pengurangan ukuran file** (compressing) menggunakan **Handbrake** untuk mempercepat proses editing tanpa mengurangi kualitas secara signifikan.



Gambar 3.4 Pengurangan Ukuran File Video Mentah menggunakan Handbrake

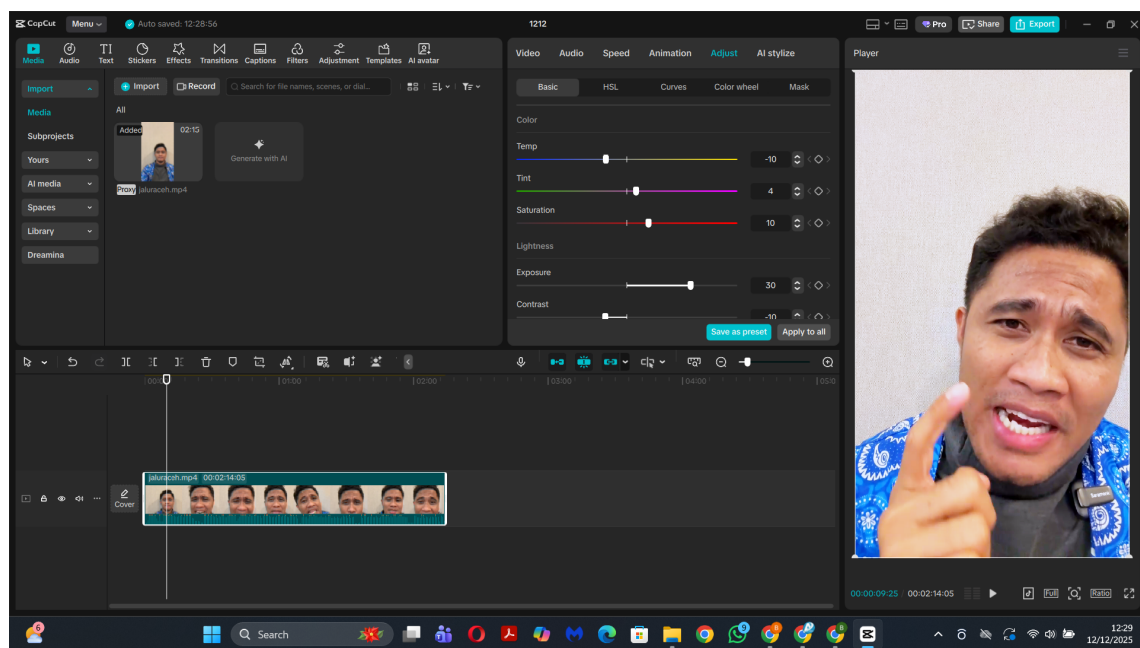
4. Memastikan footage bersih, stabil, dan memiliki audio yang dapat diproses.

B. Color Adjustment

Proses penyesuaian warna mencakup:

1. Koreksi white balance untuk mencegah tone yang terlalu kuning/biru.
2. Penyesuaian exposure dan contrast agar wajah talent lebih jelas.
3. Penambahan vibrance ringan untuk membuat visual lebih hidup.
4. Menjaga konsistensi tone warna antar video satu dengan video lainnya.

Tujuan: Menjaga konsistensi brand visual dan memperkuat profesionalisme konten.

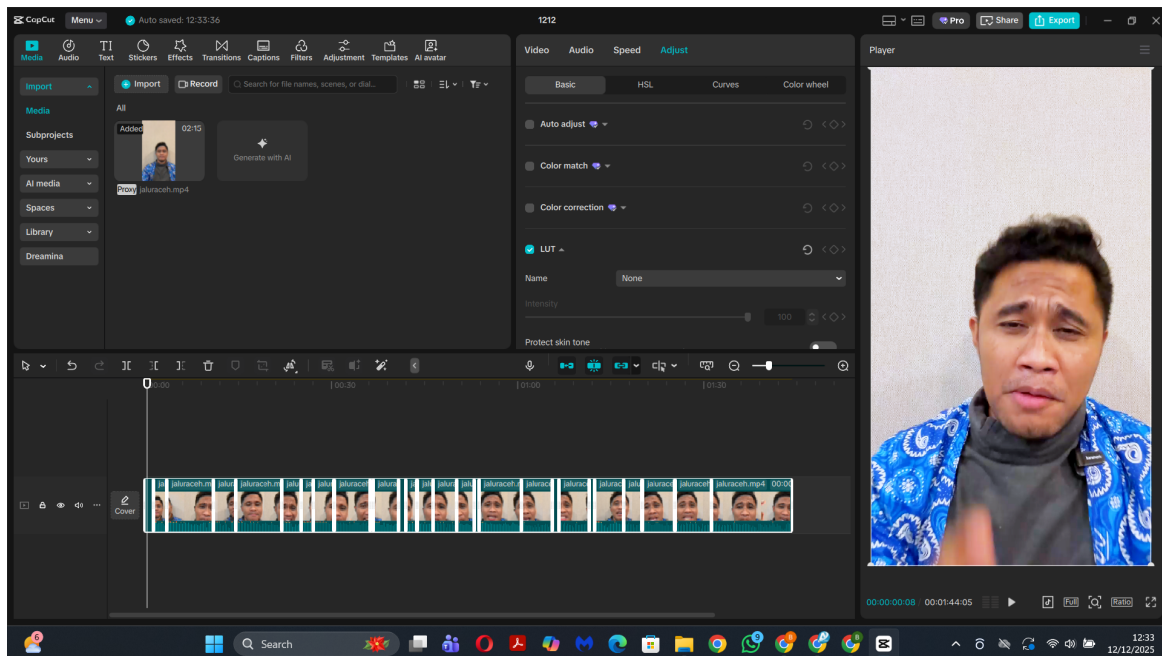


Gambar 3.5 Melakukan Color Adjustment terhadap Video Mentah

C. Teknik Cut-to-Cut

1. Memotong bagian video yang tidak dibutuhkan (jeda panjang, filler words, kesalahan ucap).
2. Menyusun ulang potongan agar ritme cepat dan komunikatif.
3. Setelah rough cut selesai, mengekspor clip **khusus audio** ke format **MP3** untuk kebutuhan audio cleaning.

Langkah ini penting agar audio dapat diedit secara lebih detail melalui tool eksternal.



Gambar 3.6 Melakukan Cut-to Cut pada Video Mentah untuk menghapus bagian yang tidak diinginkan

D. Audio Editing

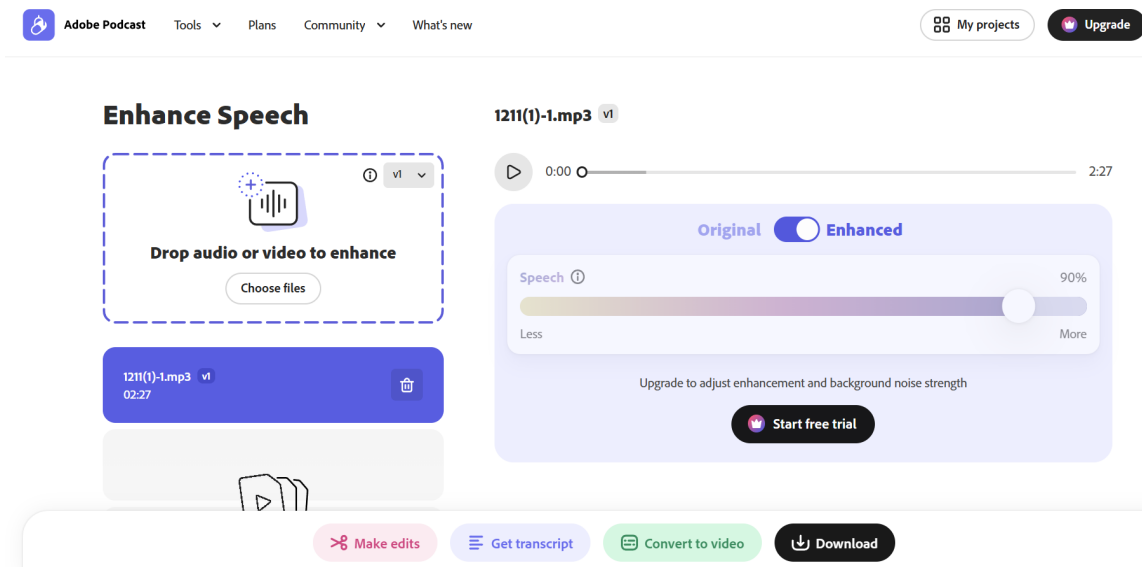
Mengunggah file MP3 tersebut ke **Adobe Podcast – Enhance Speech**.

Memproses audio untuk:

1. Menghilangkan Noise,
2. Menyeimbangkan Frekuensi,

3. Meningkatkan Kejernihan Suara Talent.

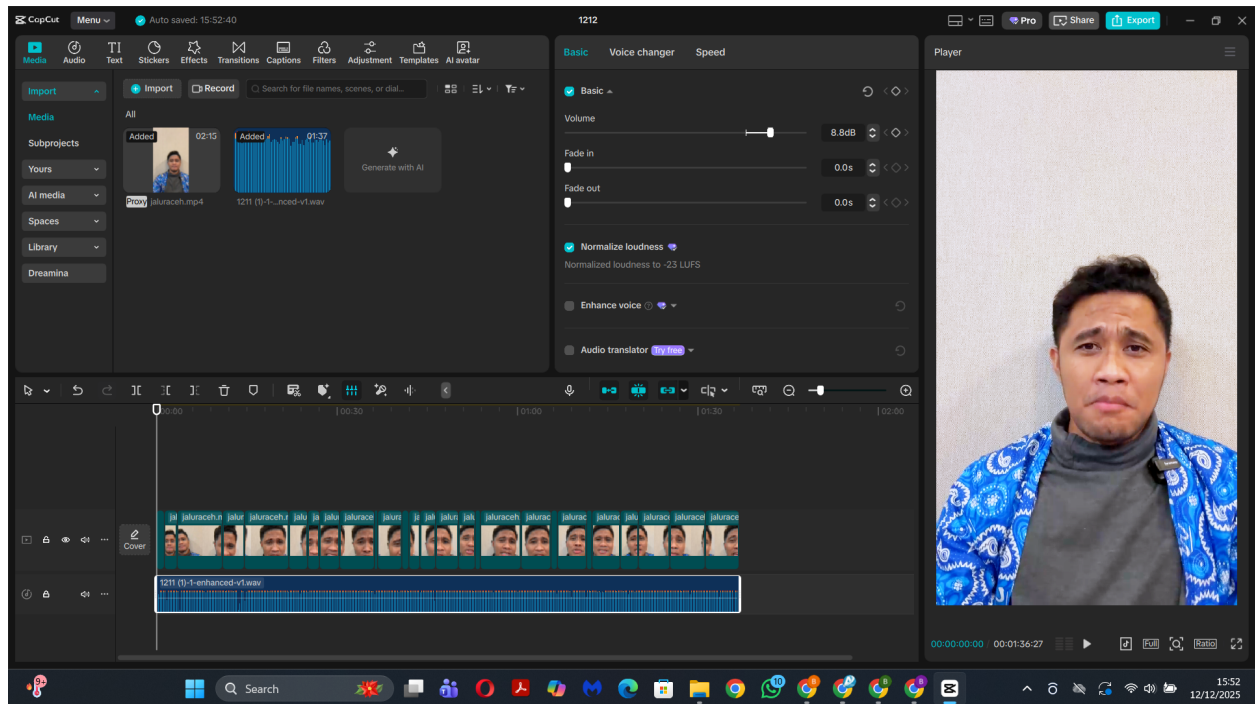
Mengunduh hasil audio yang sudah diperbaiki dalam format MP3.



Gambar 3.7 Melakukan Enhance Speech pada Audio dari Video Mentah menggunakan Adobe Podcast

E. Replace Audio pada Clip & Sinkronisasi

1. Mengekstrak audio asli dari footage di CapCut.
2. Mengganti audio lama dengan file MP3 yang telah diedit melalui Adobe Podcast.
3. Menyesuaikan posisi audio agar sinkron (lip-sync) dengan pergerakan mulut talent.
4. Melakukan penyesuaian volume, fade-in, dan fade-out.



Gambar 3.8 Extract Audio pada Video Mentah, dan menggantinya dengan Audio yang sudah di Enhance

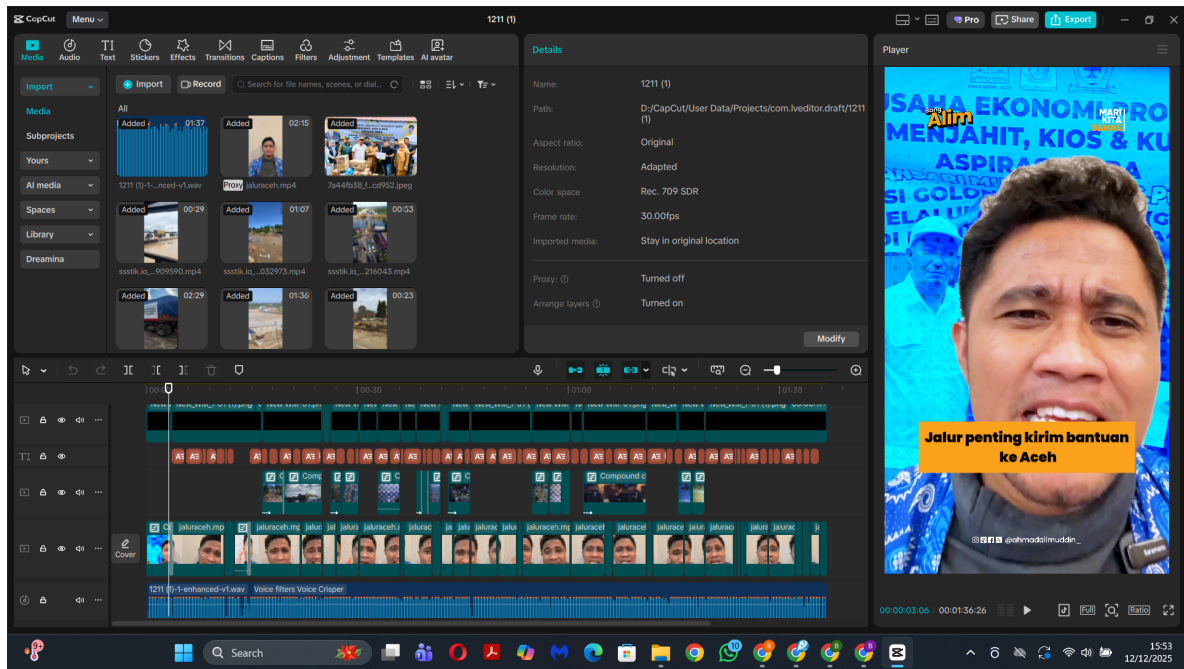
F. Penambahan Elemen Visual & Multimedia

Pada tahap ini, penulis menambahkan elemen pendukung untuk memperkuat pesan konten:

1. Motion Graphics
 - Judul, highlight, pointer text, dan lower-thirds.
2. Transisi
 - Transisi cepat antar cut untuk menjaga dinamika visual.
3. Animasi Judul & Ending
 - Animasi sederhana untuk profesionalisme & konsistensi brand.
4. Sound Effects (SFX)
 - SFX halus seperti pop, swoosh, dan klik untuk memperkuat poin penting.
5. Penambahan B-Roll atau Clip Pendukung

- Screenshot artikel, footage pendukung, grafik, atau ilustrasi relevan dengan topik.

Semua elemen dipastikan tetap sesuai dengan design brief dan personal branding **@ahmadalimuiddin_**.

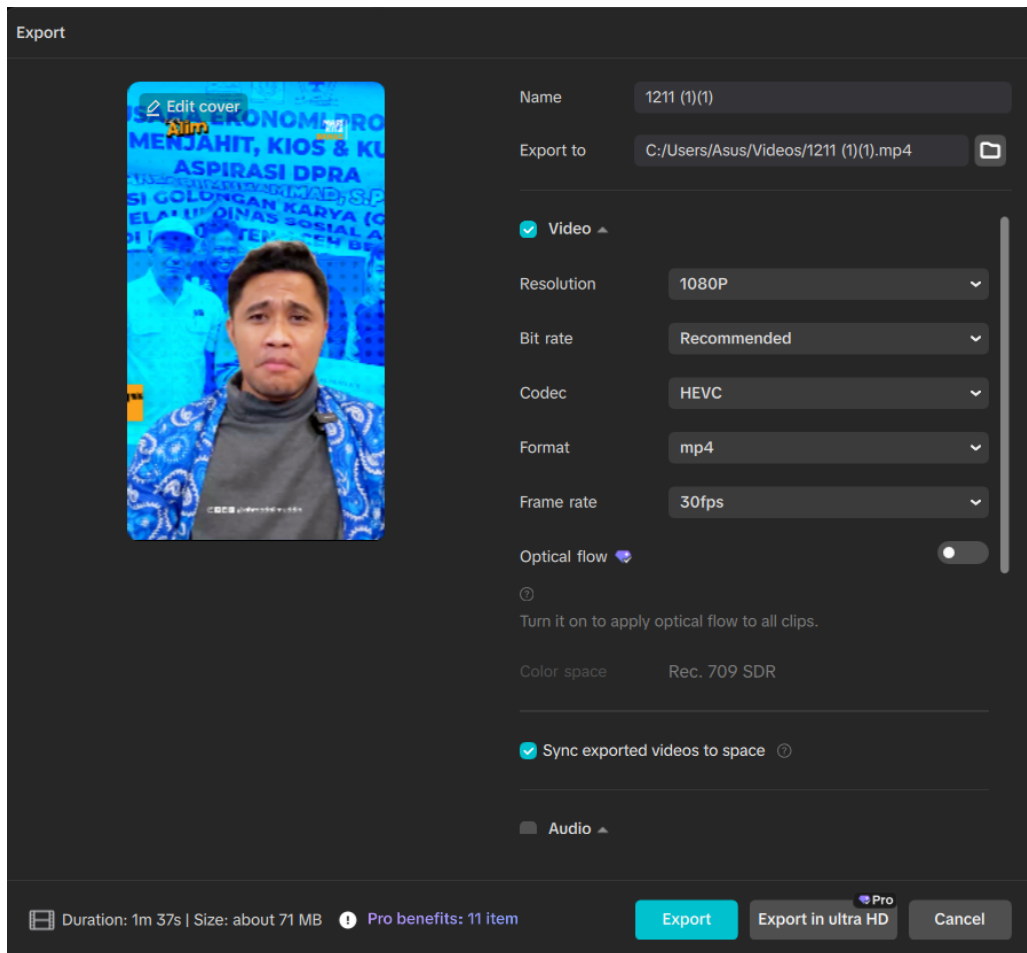


Gambar 3.9 Penambahan Motion Graphics, Transisi, Efek Audio, dan Efek Visual milik Perusahaan

G. Export, Upload, dan Pengiriman ke Trello

1. Mengeksport video dengan format:
 1. MP4 (H.264)
 2. 1080 × 1920 (vertical)
 3. 30 fps

4. Bitrate sesuai standar Reels/Shorts



Gambar 3.10 Meng-Export Video Yang Sudah Matang

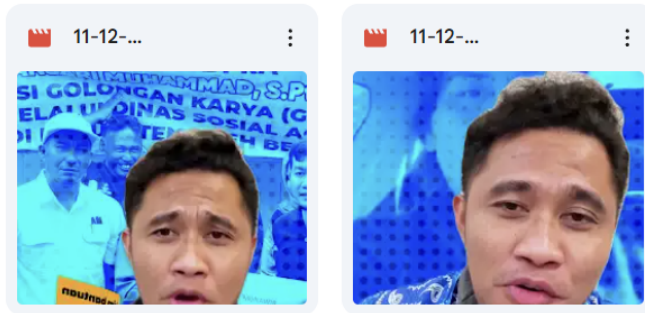
2. Mengunggah file video final ke Google Drive di folder proyek masing-masing.

Dibagikan kepada saya > ... > Bintang > 11-12-2025 ▾

> Insight dari Gemini

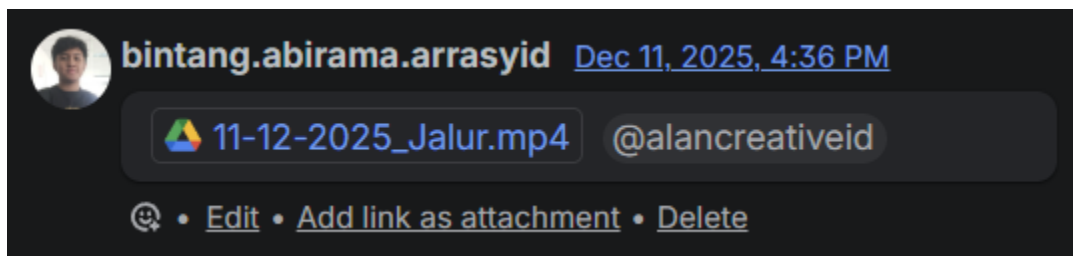
Jenis ▾ Orang ▾ Dimodifikasi ▾ Sumber ▾

Tanggal diubah oleh saya ▾



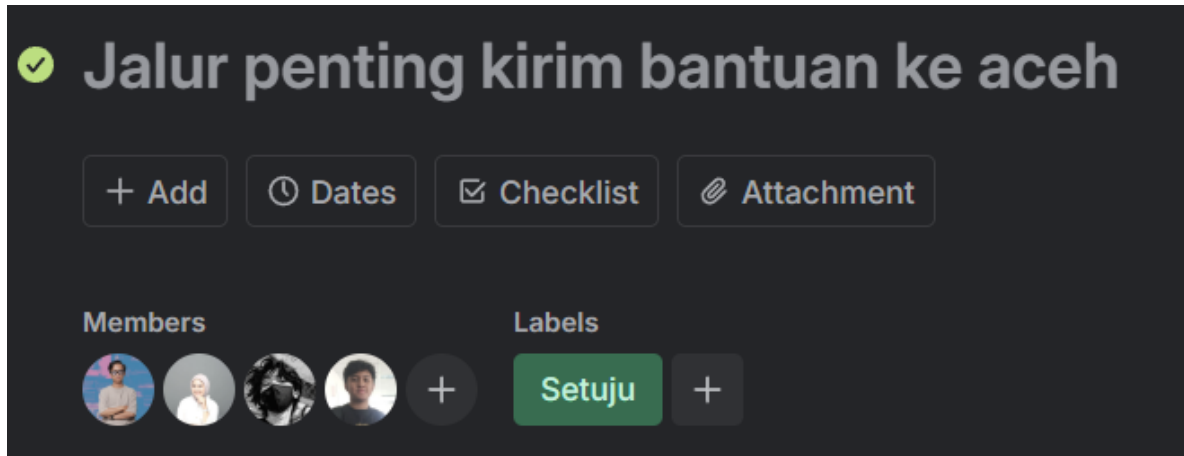
Gambar 3.11 Penguploadan Video Matang ke Google Drive

3. Menyalin link video final dan menempelkannya pada card di Trello.



Gambar 3.12 Pembagian Link Google Drive Video Matang ke Card Trello yang sesuai

4. Mengubah status card menjadi “Ready for Review” untuk dicek oleh talent atau pembimbing lapangan.



Gambar 3.13 Pengubahan Label Card Trello untuk pengecekan kelayakan

3.6 Identifikasi Kendala yang Dihadapi

Sebelum mengidentifikasi kendala, berikut pengalaman dan keterampilan yang berhasil dikembangkan:

1. Menguasai workflow editing untuk konten short-form.
2. Memahami dinamika kerja kreatif yang cepat dan selalu berubah.
3. Menggunakan CapCut dengan lebih maksimal (noise removal, color grading, tracking, dll).
4. Melatih kemampuan komunikasi dengan divisi kreatif dan talent.

3.6.1 Kendala Pelaksanaan Tugas

Beberapa kendala yang ditemui selama magang antara lain:

1. **Kualitas Audio yang Kurang Stabil**

Beberapa raw footage memiliki noise tinggi sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk pembersihan.

2. **Revisi Berulang dari Talent**

Kadang revisi berlangsung lebih dari dua kali karena harus menyesuaikan tone visual dengan personal branding.

3. **Deadline yang Ketat**

Konten yang bersifat *urgent* membuat penulis harus bekerja lebih cepat, termasuk lembur.

4. **File Besar & Upload Lambat**

Proses unggah/download file di Google Drive membutuhkan waktu lama jika ukuran video besar.

5. **Adaptasi dengan Style Editing Perusahaan**

Style editing Alan Creative memiliki ritme berbeda dengan kebiasaan penulis sebelumnya.

3.6.2 Cara Mengatasi Kendala

Berikut upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut:

1. **Menggunakan teknik audio cleaning tambahan**

Menggabungkan *noise reduction*, EQ, dan *denoise* CapCut, atau menggunakan Adobe Podcast untuk menghasilkan audio lebih bersih.

2. **Mencatat preferensi revisi talent**

Membuat catatan khusus mengenai pola revisi untuk meminimalisir kesalahan yang sama.

3. **Mengatur manajemen waktu lebih disiplin**

Membagi tugas harian dalam Trello dan menggunakan *prioritization* untuk video urgent.

4. **Mengompres file sebelum upload**

Menggunakan preset ekspor yang efisien agar proses upload lebih cepat.

5. **Belajar langsung dari editor senior**

Mengikuti feedback dan arahan editor internal untuk menyamakan style editing.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan di Alan Creative selama lima bulan, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses produksi dan pascaproduksi konten digital, khususnya dalam bidang **video editing untuk personal branding**. Melalui keterlibatan dalam alur kerja kreatif—mulai dari brainstorming, script writing, produksi, hingga finalisasi—penulis dapat memahami bagaimana sebuah konten dirancang, diproduksi, dan diolah hingga siap dipublikasikan.

Proses editing menggunakan CapCut menjadi inti dari pelaksanaan magang, di mana penulis menerapkan teknik *cut-to-cut*, *color adjustment*, *noise reduction*, penambahan grafis pendukung, serta manajemen file melalui Trello dan Google Drive. Kegiatan ini secara nyata meningkatkan kemampuan teknis, pemahaman alur kerja kreatif, dan kedisiplinan dalam menghadapi deadline produksi yang dinamis.

Magang ini juga memberikan wawasan mengenai pentingnya kolaborasi tim, komunikasi yang efektif, serta profesionalitas dalam dunia kerja. Dengan demikian, kegiatan PKL ini telah memenuhi tujuan akademik dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi penulis dalam bidang multimedia digital.

4.2 Saran

1. Saran untuk Mahasiswa Selanjutnya

1. Persiapkan kemampuan dasar editing sebelum memasuki masa magang agar proses adaptasi berjalan lebih cepat.
2. Pelajari alur kerja tim kreatif, termasuk manajemen proyek menggunakan Trello atau platform serupa.

3. Tingkatkan kemampuan komunikasi dan kerja tim karena proses revisi dan koordinasi merupakan bagian penting dalam produksi konten.
4. Bangun portofolio sejak awal karena setiap hasil editing merupakan aset penting untuk karier di industri kreatif.

2. Saran untuk Perusahaan (Alan Creative)

1. Menyediakan pedoman standar visual (visual guideline) agar editor baru dapat menyesuaikan style editing lebih cepat.
2. Mengoptimalkan penyimpanan file dengan struktur folder yang lebih seragam agar memudahkan proses akses dan sinkronisasi proyek.
3. Menambahkan sesi evaluasi berkala untuk memberikan feedback yang lebih terstruktur kepada peserta magang.

3. Saran untuk Institusi Pendidikan (Politeknik Negeri Jakarta)

1. Memperbanyak kerja sama dengan industri kreatif agar mahasiswa memiliki lebih banyak pilihan tempat magang.
2. Menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan industri digital, terutama terkait editing short-form content dan manajemen proyek kreatif.
3. Menyelenggarakan workshop atau pelatihan perangkat lunak editing terbaru agar mahasiswa makin siap menghadapi dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Austerlitz, S. (2007). *Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. Continuum.
- Billett, S. (2011). *Learning in the Workplace: Strategies for Effective Practice*. Allen & Unwin.
- Dancyger, K. (2018). *The Technique of Film and Video Editing* (6th ed.). Routledge.
- Howkins, J. (2013). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Books.
- Kerzner, H. (2013). *Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling* (11th ed.). Wiley.
- Labrecque, L., Markos, E., & Milne, G. (2011). Online personal branding: Processes, challenges, and implications. *Journal of Interactive Marketing*, 25(1), 37–50.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (4th ed.). Routledge.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks.
- Millerson, G., & Owens, J. (2008). *Video Production Handbook* (5th ed.). Focal Press.
- Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Focal Press.
- Schwalbe, K. (2015). *Information Technology Project Management* (8th ed.). Cengage Learning.
- Wilson, J. P. (2014). *Work-Based Learning: Bridging Knowledge and Action in the Workplace*. Routledge.
- Arifianto, A. (2020). Teknik editing video dalam produksi konten digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 12(2), 55–63.
<https://doi.org/10.33322/jtim.v12i2.1450>
- Rahmawati, S. (2022). Pengaruh personal branding melalui media sosial terhadap citra publik. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 12–21.
<https://journal.example.ac.id/jkd/612>
- Saputra, D. (2021). Optimalisasi konten video pendek dalam strategi pemasaran digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(3), 230–244.
<https://ojs.example.com/jik/vol9iss3>

LAMPIRAN

L-1. Surat Keterangan Asli dari Perusahaan/ industri tempat magang sebagai bukti telah dilakukannya magang, yang ditandatangani pejabat yang berwenang dan dibubuhi stempel perusahaan

a. Halaman 1 Perjanjian magang



PT. ALAN MEDIATECH INDONESIA
Perum Graha Mandiri No. 1
Jl. Tugu Raya, Kelurahan Tugu, Cimanggis, Depok, Jawa Barat
www.alan.co.id | Email: info@alan.co.id | Telp: +62 8177 955-4447

PERJANJIAN PEMAGANGAN
Nomor : 019/PP/AMI/VII/2025

Kami yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ikrimah Wardah
Jabatan : Chief of Finance & HRD
Alamat : Perumahan Graha Mandiri Nomor 1, Jl. Tugu Raya,
Kelurahan Tugu, Cimanggis, Depok, Jawa Barat

Dalam hal ini bertindak atas nama direksi PT Alan Mediatech Indonesia dan selanjutnya disebut "**Perusahaan**".

Nama : Bintang Abirama Arrasyid
Jenis kelamin : Laki-laki
Alamat : Cijantung
NIK : 3175051904040008
Telepon : 081293232253

Dalam hal ini bertindak atas nama diri pribadi dan selanjutnya disebut "**Peserta Magang**".

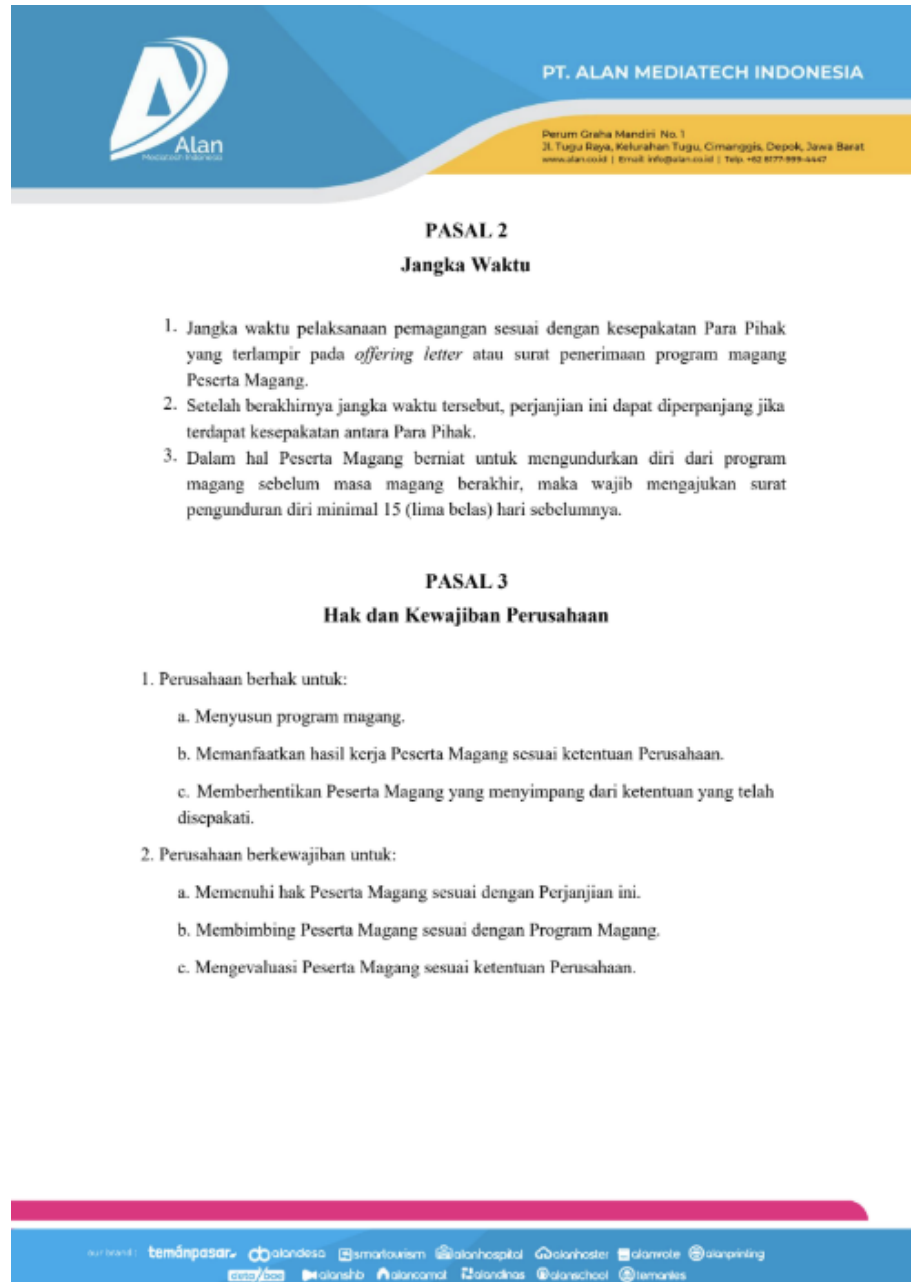
Perusahaan dan Peserta Magang secara bersama-sama selanjutnya disebut sebagai "**Para Pihak**". Para Pihak telah sepakat untuk mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pemagangan dengan ketentuan sebagai berikut.

PASAL 1
Kesepakatan

Perusahaan bersedia menerima Peserta Magang sebagai peserta Program Magang, dan Peserta Magang menyatakan kesediaannya untuk mengikuti Program Magang yang dilaksanakan oleh Perusahaan sesuai dengan kesepakatan Para Pihak.

Surat Resmi :       
     

b. Halaman 2 Perjanjian Magang



c. Halaman 3 Perjanjian Magang

PASAL 4

Hak dan Kewajiban Peserta Magang

1. Peserta Magang berhak untuk:
 - a. Mengikuti program magang dari Perusahaan.
 - b. Mendapatkan bimbingan dan evaluasi dari Perusahaan.
 - c. Mendapatkan benefit dari Perusahaan sesuai dengan yang tertera di offering letter.
2. Peserta Magang berkewajiban untuk:
 - a. Mematuhi dan mengikuti instruksi Program Magang.
 - b. Menjaga informasi dan kerahasiaan internal Perusahaan.
 - c. Menjaga nama baik Perusahaan saat dan setelah mengikuti Program Magang.

PASAL 5

Sanksi

1. Dalam hal Peserta Magang melanggar ketentuan yang sudah disepakati dalam Perjanjian ini dan mengakibatkan kerugian pada Perusahaan, Perusahaan dapat mengeluarkan Peserta Magang dari Program Magang yang sedang berjalan.
2. Dalam hal Peserta Magang mengundurkan diri sebelum masa magang berakhir, maka Peserta Magang akan dikenakan sanksi sesuai yang berlaku di Perusahaan.

PASAL 6

Kerahasiaan

1. Seluruh data, informasi, keterangan, dokumen, dan surat yang diperoleh oleh Peserta Magang dari Perusahaan yang tidak dapat diperoleh atau dilihat oleh umum atau berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, tidak

boleh secara langsung atau tidak langsung diteruskan kepada pihak ketiga selama dan setelah berakhirnya Perjanjian ini, kecuali untuk kepentingan pemeriksaan oleh aparat yang berwenang.

2. Untuk setiap pelanggaran kerahasiaan sebagaimana dimaksud dalam ayat tersebut diatas maka Peserta Magang harus mengganti kepada Perusahaan seluruh kerugian, ongkos/biaya serta kehilangan keuntungan yang diharapkan oleh Perusahaan, apabila dapat dibuktikan atau terbukti bahwa Peserta Magang melakukan pelanggaran tersebut.

PASAL 7

Perselisihan

1. Jika terjadi perselisihan diantara Para Pihak maka akan diselesaikan secara musyawarah untuk mencapai mufakat.
2. Jika musyawarah tidak mencapai mufakat sebagaimana yang dimaksud sebelumnya, maka Para Pihak dapat meminta bantuan dari instansi terkait untuk memfasilitasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

PASAL 8

Lain-lain

1. Jika isi ketentuan dalam Perjanjian ini ada yang bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan maka akan dilakukan revisi atau perubahan oleh Para Pihak.
2. Hal lain yang belum diatur dalam Perjanjian ini akan diatur sesuai kebutuhan dan kesepakatan Para Pihak dan tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

e. Halaman 5 Perjanjian Magang

PASAL 9 PENUTUP

Demikianlah perjanjian ini dibuat, disetujui, dan ditandatangani secara elektronik, dibuat dua salinan, dan berkekuatan hukum yang sama. Satu salinan dipegang oleh **PIHAK PERTAMA** dan lainnya untuk **PIHAK KEDUA**.

Depok, 17 Juli 2025

PIHAK PERTAMA



Ikrimah Wardah

PIHAK KEDUA



Bintang Abirama Arrasyid

f. Surat Balasan Permohonan Magang



Alan
Mediatech Indonesia

PT. ALAN MEDIATECH INDONESIA

Perum Graha Mandiri No. 1
Jl. Tugu Raya, Kelurahan Tugu, Cimanggis, Depok, Jawa Barat
www.alan.co.id | Email: info@alan.co.id | Telp: +62 8177 999 4447

Depok, 11 Agustus 2025

Nomor : 021/OL/AC_AMI/VIII/2025
Hal : Balasan Persetujuan Permohonan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Kepada Yth,
Direktur, Wakil Direktur Bidang kemahasiswaan u.b.
Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
di Tempat

Dengan hormat,
Menanggapi surat dari Politeknik Negeri Jakarta Nomor: 9709/PL3/PK.01/09/2025 tertanggal 31 Juli 2025, perihal Permohonan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atas nama mahasiswa:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Program Studi/SMT	No. Telp
1	Bintang Abimana Arrasyid	2207431029	D4 Teknik Multimedia Digital /7	081293232253

Dengan ini kami dari Alan Creative menyampaikan bahwa kami bersedia menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di perusahaan kami, sesuai dengan periode yang telah direncanakan yaitu dari bulan Juli 2025 hingga Desember 2025 (sekitar ±5 bulan).

Kami berharap kerja sama ini dapat berjalan dengan baik dan dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa yang bersangkutan, serta mendukung pengembangan kompetensi sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh Politeknik Negeri Jakarta.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,



Ahmad Alimuddin
Direktur Alan Creative

our brand :
















g. Surat Pernyataan Magang



PT. ALAN MEDIATECH INDONESIA

Perum Graha Mandiri No. 1
Jl. Tugu Raya, Kelurahan Tugu, Cimanggis, Depok, Jawa Barat
www.alan.co.id | Email: info@alan.co.id | Telp. +62 8177-999-4447

SURAT KETERANGAN MAGANG

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikrimah Wardah
Jabatan : Chief of Finance & HRD
Alamat : Perumahan Graha Mandiri Nomor 1, Jl. Tugu Raya, Kelurahan Tugu, Cimanggis, Depok, Jawa Barat

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Bintang Abirama Arrasyid
Posisi : Video Editor Internship
Universitas : Politeknik Negeri Jakarta
Alamat : Cijantung

Bahwa yang tersebut di atas telah melakukan aktivitas magang kerja di Alan Creative selama 4 bulan 27 hari. Dari tanggal 21 Juli 2025 s/d 18 Desember 2025. Saudara Bintang Abirama Arrasyid telah melaksanakan tugas dan tanggungjawab dengan baik selama magang kerja di Perusahaan kami. Yang bersangkutan juga aktif mempelajari dan mengikuti kegiatan yang berlangsung di Perusahaan kami.

Demikian surat keterangan ini diberikan dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 18 Desember 2025

Chief of Finance & HRD



Ikrimah Wardah

L-2. Tabel rincian tugas harian yang diparaf pembimbing perusahaan dan ditandatangani/dicap oleh supervisor pada akhir kegiatan magang

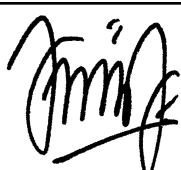
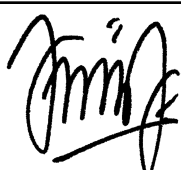
No	Hari/Tgl	Aktivitas yang Dilakukan	Tanda Tangan
1	Senin, 21/07/2025	Edit Reels Sektor tambang Indonesia bisa dijarah Amerika!	
2	Selasa, 22/07/2025	Revisi Reels Sektor tambang Indonesia bisa dijarah Amerika! Edit Reels Kenapa gak pada berisik soal kesepakatan CEPA Indonesia - Uni Eropa	
3	Rabu, 23/07/2025	Edit Reels Hari Kebudayaan kok sama dengan ultah Prabowo? Edit Reels Ada Influencer bilang Tom Lembong ga salah	
4	Kamis, 24/07/2025	Edit Reels NGOTOT BANTAH DAN NGAJAK DEBAT, Tapi Hukum Dasar Keuangan Daerah Aja Gak Tahu! Revisi Reels Hari Kebudayaan kok sama ultah Prabowo	
5	Jum'at, 25/07/2025	Edit Reels Jalan Tol Jokowi Revisi Reels NGOTOT BANTAH DAN NGAJAK DEBAT, Tapi Hukum Dasar Keuangan Daerah Aja Gak Tahu!	
6	Senin, 28/07/2025	Edit Reels MASYARAKAT SUMBAWA ITU AJI MUMPUNG HANYA RAME SAAT INI AJA	
7	Selasa, 29/07/2025	Edit Reels Kadis PUPR Jambi tolak informasi detail pembangunan Islamic Center	

8	Rabu, 30/07/2025	Edit Reels P2MI sarankan cari kerja di luar negeri	
9	Kamis, 31/07/2025	Edit Reels Cacat Logika & Amnesia Part 6: KONTEKS YANG DILUPAKAN!	
10	Jum'at, 01/08/2025	Edit Reels Abolisi dan Amnesti untuk Tom & Hasto	
11	Sabtu, 02/08/2025	Revisi Reels Cacat Logika & Amnesia Part 6: KONTEKS YANG DILUPAKAN! Edit Reels Cacat Logika & Amnesia Part 5: IMPOR GAGAL KENDALIKAN HARGA	
12	Senin, 04/08/2025	Edit Reels Kenapa DPR/MPR berlebihan menanggapi bendera One Piece? Edit Reels Dana Pendidikan Buat Pendidikan Umum dan Kedinasan kok TIMPANG YA?	
13	Selasa, 05/08/2025	Edit Reels Karom Tour: Fakta Menarik Tentang Jabal Nur Edit Reels KCC Paint: Pemilihan warna yang membuat ruangan lebih luas	
14	Rabu, 06/08/2025	Edit Reels Prabowo lepas Laut Ambalat Edit Reels Kok Prabowo Relakan Ambalat ke Malaysia? Edit Reels Prabowo dukung Israel? Kok bisa?	
15	Kamis, 07/08/2025	Edit Reels Polda DIY tangkap pemain Judol yang rugikan bandar Edit Reels Sumbawa kehilangan Marwah karena kasus korupsi Revisi Reels Prabowo lepas Laut Sumbawa	

16	Jum'at. 08/08/2025	Edit Reels Kejagung vs KPK: Apa bedanya dalam kasus Korupsi? Edit Reels Pembelaan sampah para pembela terduga, tersangka, hingga terdakwa korupsi	
17	Senin, 11/08/2025	Edit Reels Jokowi vs Prabowo soal Ambalat Edit Reels Main Sosmed kok dipajakin?	
18	Selasa, 12/08/2025	Edit Reels Ini alasan kenapa ANIES BASWEDAN layak pimpin NASDEM!	
19	Rabu, 13/08/2025	Edit Reels PaymentID: Cara baru mengawasi kita semua! Edit Reels 80 tahun merdeka: Indonesia harus belajar dari Cina	
20	Kamis, 14/08/2025	Edit Reels Bansos cuma 5 tahun, kok bisa? Edit Reels Gimana sih Cara hitung tagihan PDAM?	
21	Jum'at, 15/08/2025	Edit Reels Kata Sri Mulyani: Apakah gaji guru harus partisipasi pemerintah? Edit Reels Tukang jahit diteror PAJAK? Waduh!	
22	Selasa, 19/08/2025	Edit Reels Nusa Dua Bali Pindah ke Lombok? Kok Bisa?	
23	Rabu, 20/08/2025	Edit Reels Karom Tour: Kemana perginya batu kerikil jumrah Edit Reels Karom Tour: Apa Itu Dam dalam Umrah? Edit Reels Karom Tour: 3 Barang Terlarang Masuk ke Koper	

24	Kamis, 21/08/2025	Edit Reels Karom Tour: Ini Alasan Kenapa Pesawat Tidak Terbang Melewati Ka'bah Edit Reels Karom Tour: Batas Imam di Masjid Nabawi Edit Reels Gustika Hatta: Presiden Penculik dan Penjahat HAM	
25	Jum'at, 22/08/2025	Edit Reels Wamenaker dididuk KPK Edit Reels WAPRES Anak HARAM KONSTITUSI Edit Reels MIRIS YA, EVENT NASIONAL TAPI NYAMPAH	
26	Sabtu, 23/08/2025	Edit Reels GAJI GURU VS DPR Edit Reels DPR SARANKAN RUANG ROKOK DI KERETA Edit Reels GURU DAN DOSEN GAK DIPEDULIKAN NEGARA? KOK BISA?	
27	Senin, 25/08/2025	Edit Reels Cukup 1 Lapisan dengan Cat KCC	
28	Selasa, 26/08/2025	Edit Reels Anomali Kritikus DPR Edit Reels Guru gak pernah sejahtera Edit Reels KCC Paint: 5 Pertanyaan Paling Sering Tentang Cat	
29	Rabu, 27/08/2025	Edit Reels Demo BUBARKAN DPR Edit Reels Ada aja pembela tersangka KORUPTOR yang sok pintar	
30	Kamis, 28/08/2025	Edit Reels Hashim dapat penghargaan karena adiknya Prabowo? Edit Reels Bunuh diri di depok	
31	Minggu, 31/08/2025	Edit Reels Peraturan Baru Prabowo Edit Reels Bubarkan Partai kalau tidak bisa bubarkan DPR	

32	Senin, 01/09/2025	Edit Reels Sesuai arahan presiden, kader bermasalah pecat Edit Reels Sahroni minta KPK hubungi ketum partai kalau mau OTT	
33	Selasa, 02/09/2025	Edit Reels Gaji DPR kenapa ramai sekarang? Edit Reels Kalian percaya INFLUENCER?	
34	Rabu, 03/09/2025	Edit Reels Riza Chalid Untouchable	
35	Kamis, 04/09/2025	Edit Reels Ketua DPRD Wonosobo ga hapal pancasila? Edit Reels Karom Tour: Apa saja yang didapatkan dari Karom Tour Edit Reels Karom Tour: Pahala Sholat di berbagai Tempat	
36	Jum'at, 05/09/2025	Edit Reels Makna warna biru hijau pink	
37	Senin, 08/09/2025	Edit Reels Karom Tour: Urutan Umroh Edit Reels Karom Tour: Makna Warna dan Nomor Gerbang Masjid Nabawi	
38	Selasa, 09/09/2025	Edit Reels Ferry Irwandi vs TNI Edit Reels Darurat Militer Edit Reels Sri mulyani adalah bukti bengisnya DFK	
39	Rabu, 10/09/2025	Edit Reels Dana Reses Anggota DPR Edit Reels Tragedi semanggi vs Prabowo	

40	Kamis, 11/09/2025	Edit Reels Demokrasi di Nepal VS Indonesia Edit Reels Bukan Salsa Erwina kalo ga blunder, Biasa star syndrom Edit Reels Karom Tour: Musim-Musim di Arab Saudi Edit Reels Karom Tour: Badan fit saat Umroh	
41	Sabtu, 13/09/2025	Edit Reels Gitasav: Kata Habib Jafar boleh Childfree Edit Reels Ferry Irwandi vs Angeline Edit Reels Hati-hati dengan influencer pemecah belah	
42	Senin, 15/09/2025	Edit Reels 10 Negara Tolak Palestina Merdeka Edit Reels DPR tantang Presiden terbitkan PERPPU Perampasan Aset?	
43	Selasa, 16/09/2025	Edit Reels Prabowo diserang soal BIOSKOP Edit Reels Menteri Purbaya Kritik DPR soal Fiskal dan Moneter	
44	Rabu, 17/09/2025	Edit Reels Leony Curhat soal pajak waris Edit Reels Hashirama vs Madara di Dunia Nyata Edit Reels KCC-Paint: Makna Simbol pada Kaleng Cat	
45	Kamis, 18/09/2025	Edit Reels SPBU Swasta Alami Kelangkaan BBM Edit Reels Salsa Erwina: BPJS & Pajak Naik	
46	Jum'at, 19/09/2025	Edit Reels Siapa paling dirugikan dan diuntungkan dari Demo dan Chaos? Edit Reels Saham ini naik yang lain anjlok, Kok bisa?	

47	Senin, 22/09/2025	Edit Reels Bikin SHM Harus keluar 10 juta?	
48	Selasa, 23/09/2025	Edit Reels Tanggal keramat yang gak disadari Edit Reels Rakyat gaji dibawah 10JT, Bebas Pajak!	
49	Rabu, 24/09/2025	Edit Reels We Stand For Palestine Edit Reels Pesan penting pidato prabowo di KTT PBB	
50	Kamis, 25/09/2025	Edit Reels Pidato Anies tentang PBB Edit Reels Mutiara Baswedan Dapat LPDP. Emang boleh? Edit Reels Presiden yang pernah pidato di Sidang Majelis Umum PBB	
51	Jum'at, 26/09/2025	Edit Reels Pidato Prabowo vs Pidato Trump	
52	Senin, 29/09/2025	Edit Reels Siapa aja bisa jadi Mitra MBG	
53	Selasa, 30/09/2025	Edit Reels Ada Presiden RI di poster Tel Aviv dan Jerusalem Edit Reels Sumbawa Darurat Narkoba!	
54	Rabu, 01/10/2025	Edit Reels Standar baru BGN Edit Reels BUBARKAN PDAM SUMBAWA	

55	Kamis, 02/10/2025	Edit Reels Ini dia salah satu faktor keracunan mbg Edit Reels Kritik Dokter Tan tentang MBG	
56	Senin, 06/10/2025	Edit Reels Rental Sahara vs Dosen UIN Malang Edit Reels Katanya MBG itu melanggar HAM, Kok bisa?	
57	Selasa, 07/10/2025	Edit Reels Tempo digugat 200 M Edit Reels Semua orang salah karena menjatuhkan Jerome Polin	
58	Rabu, 08/10/2025	Edit Reels Ketika adab hilang, bilang Polisi gak kuliah	
59	Kamis, 09/10/2025	Edit Reels Karom Tour: Kenapa Ka'bah Disebut Sebagai Kiblat Umat Islam?	
60	Jum'at, 10/10/2025	Edit Reels Karom Tour: Sejarah Pemakaman Baqi	
61	Minggu, 12/10/2025	Edit Reels Kok Bisa Ngatain Presiden, dibilang Bodo Amet!	
62	Senin, 13/10/2025	Edit Reels Propaganda Israel Gagal Total	

63	Selasa, 14/10/2025	Edit Reels Framing Agama di Nigeria	
64	Rabu, 15/10/2025	Edit Reels Koperasi Merah Putih, Solusi Ekonomi Berkeadilan? Edit Reels Hanya Pembenci yang tidak mengakui Kemampuan Prabowo	
65	Kamis, 16/10/2025	Edit Reels Anies bilang banyak rakyat kehilangan pekerjaan? Edit Reels SMAN 1 CIMARGA MEMANG BEDA Revisi Reels Anies bilang banyak rakyat kehilangan pekerjaan	
66	Jum'at, 17/10/2025	Edit Reels Kenapa Israel pengen banget didatengin Prabowo? Edit Reels MBG Sekolah Elite ditolak Wali Murid Edit Reels Selamat Ulang Tahun, Pak Prabowo! Revisi Reels Karom Tour: Baqi	
67	Senin, 20/10/2025	Edit Reels Bongkar Bobroknya pemberitaan Tempo. Edit Reels KRITIK BEM SI untuk 1 TAHUN PRABOWO GIBRAN!	
68	Selasa, 21/10/2025	Edit Reels 1 tahun prabowo di bidang ekonomi makro dan investasi Edit Reels 1 Tahun Prabowo di Bidang Pendidikan Edit Reels Timothy dan dosa temannya sendiri	
69	Rabu, 22/10/2025	Edit Reels Penyerahan 13T dari Kejagung ke Prabowo	

70	Kamis, 23/10/2025	Edit Reels Kok bisa Ammar Zoni dipindah ke Nusa Kambangan? Edit Reels Video 1 Tahun Pemerintahan Prabowo, bilang AI?	
71	Jum'at, 24/10/2025	Edit Reels Netizen Heboh Soal Screenshoot Dolar & Yayasan Celios	
72	Sabtu, 25/10/2025	Edit Reels Purbaya vs Kang Dedi Mulyadi?	
73	Rabu, 29/10/2025	Edit Reels Kereta Cepat Arab Saudi vs Indonesia Edit Reels Kok Bisa PDIP Senggol Menkeu Purbaya?	
74	Kamis, 30/10/2025	Edit Reels Gara-Gara Stiker, Penerima Bansos Mundur	
75	Senin, 03/11/2025	Edit Reels Emang iya Iuran Tunggalan BPJS dihapuskan?	
76	Selasa, 04/11/2025	Edit Reels Kenapa bule kagum dengan Transport Umum di Indonesia? Edit Reels Katanya Purbaya terancam di Reshuffle?	
77	Rabu, 05/11/2025	Edit Reels Kok bisa Polisi diusir di Bandara Juanda Surabaya?	

78	Kamis, 06/11/2025	Edit Reels Anies bilang Pemerintahan Prabowo ga konsisten. Edit Reels Kok Bisa Vietnam Tenggelam?	
79	Jum'at, 07/11/2025	Edit Reels Walikota Muslim Pertama di New York Edit Reels Emang iya akun whatsapp bisa dibobol?	
80	Senin, 10/11/2025	Edit Reels Rp392 Miliar Hangus Tiap Hari? Edit Reels Emang iya biaya haji 2026 resmi 87,4 juta?	
81	Selasa, 11/11/2025	Edit Reels Beda Skema Hutang Negara dan Hutang Pribadi. Edit Reels Indonesia dan Korea lanjutkan proyek Pesawat Tempur KF-21	
82	Rabu, 12/11/2025	Edit Reels Soeharto vs Soekarno: Siapa lebih baik? Edit Reels Prabowo di persimpangan sejarah dengan 10 pahlawan baru Indonesia	
83	Kamis, 13/11/2025	Edit Reels Chef Kumink, contoh untuk semua SPPG! Edit Reels Lagi-lagi Lombok Viral karena Nikah! Edit Reels Purbaya mau lanjutkan Redenominasi Rupiah! Revisi Reels Lagi-lagi Lombok Viral karena Nikah!	
84	Jum'at, 14/11/2025	Edit Reels Soeharto Pahlawan, berarti aktivis 98 penjahat? Edit Reels Kita butuh makan gratis atau pendidikan gratis? Edit Reels Rizky Ridho masuk nominasi Puskas Award. Ayo dukung! Revisi Reels Kita butuh makan gratis atau pendidikan gratis? Revisi Reels Rizky Ridho masuk	

		nominasi Puskas Award. Ayo dukung!	
85	Senin, 17/11/2025	Edit Reels Oknum Guru Brainwash Politik di Sekolah Edit Reels Surat Terbuka untuk Pak Prabowo.	
86	Selasa, 18/11/2025	Edit Reels Pemuda ini gugat UU soal nikah beda agama Edit Reels Kok bisa balita di Makassar diculik dan sampe dijual?	
87	Rabu, 19/11/2025	Edit Reels RKUHAP resmi disahkan DPR RI?	
88	Kamis, 20/11/2025	Edit Reels Dedi Mulyadi VS Mantan Kejagung Edit Reels Whoosh bukti kita termaju Se-Asean?	
89	Jum'at, 21/11/2025	Edit Reels HARUSKAH RKUHAP ITU DISAHKAN?	
90	Sabtu, 22/11/2025	Edit Reels Gibran atau AI yang hadir di KTT G20 di Afrika?	
91	Senin, 24/11/2025	Edit Reels Layakkah Ira Puspa Dewi dipenjara? Edit Reels Jokowi COMEBACK lewat BLOOMBERG	
92	Selasa, 25/11/2025	Edit Reels AI atau Gibran yang BICARA DI G20?	

93	Rabu, 26/11/2025	Edit Reels Mahasiswa Gugat DPR lewat MK Edit Reels Gila sih, Ada negara dalam negara Indonesia?	
94	Kamis, 27/11/2025	Edit Reels Kebutuhan Publik ga dijawab oleh data? Edit Reels Petugas KAI dipecat gara-gara tumblr?	
95	Jum'at, 28/11/2025	Edit Reels Prabowo omon-omon soal MAFIA MIGAS Edit Reels Jangan sembarang viralin orang di Sosial Media! Edit Reels Orang Paling Berbahaya!!!	
96	Minggu, 30/11/2025	Edit Reels Apakah Banjir Sumatera itu Bencana Nasional?	

Jum'at, 05 Desember 2025

Creative Lead,



Fatih Fikri Rabbani S.Ds.

L-3. Gambaran Umum Perusahaan Sejarah singkat perusahaan dan struktur organisasi. Uraikan secara ringkas sejarah perusahaan/industri, struktur organisasi disertai penjelasan tugas dan wewenang masing-masing bagian (job description)



Alan Creative adalah perusahaan di bidang **industri kreatif** yang bergerak dalam **produksi konten digital, desain grafis, dan video**. Perusahaan ini didirikan untuk memenuhi kebutuhan konten visual di era digital, khususnya untuk media sosial dan branding. Alan Creative terus berkembang mengikuti tren konten kreatif dan teknologi digital.

L-4. Lampiran-lampiran lainnya (foto-foto dll). Foto-foto yang dilampirkan adalah foto yang berisikan kegiatan selama magang



DigiSigner Document ID: 6ea5dc91-3caa-4705-99d7-30aaac19bece

Signer

Email: malisa.huzaifa@tik.pnj.ac.id
IP Address: 2404:c0:5c10::1bd8:cc82

Email: malisa.huzaifa@tik.pnj.ac.id
IP Address: 2404:c0:5c10::1bd8:cc82

Signature



Event	User	Time	IP Address
Upload document	bintang.abirama.arrasyid@gmail.com	12/22/2025 5:16:14AM EST	118.99.106.3
Send for signing	bintang.abirama.arrasyid@gmail.com	12/22/2025 5:19:31AM EST	118.99.106.3
Open document	malisa.huzaifa@tik.pnj.ac.id	12/22/2025 7:23:08PM EST	2404:c0:5c10::1bd8:cc82
Sign document	malisa.huzaifa@tik.pnj.ac.id	12/22/2025 7:23:22PM EST	2404:c0:5c10::1bd8:cc82
Close document	malisa.huzaifa@tik.pnj.ac.id	12/22/2025 7:23:22PM EST	2404:c0:5c10::1bd8:cc82