

LAPORAN KEGIATAN
PROGRAM MAGANG MANDIRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
PENERAPAN DESAIN GRAFIS DAN EDITING VIDEO DALAM PRODUKSI KONTEN
SOSIAL MEDIA AUDIENS TRIX AGENCY



Disusun Oleh :

Inaztasya Desti Atiqarahma

22052010009

Dosen Pembimbing:

Aninditya Daniar, S.Sn., M. Sn

NIP. 199411 24202406 2002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR DAN
DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN AKHIR PROGRAM MAGANG MANDIRI
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
PENERAPAN DESAIN GRAFIS DAN EDITING VIDEO DALAM PRODUKSI
KONTEN SOSIAL MEDIA AUDIENS TRIX AGENCY**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Inaztasya Desti Atiqarahma

22052010009

Semester Magang: 6, Tahun Akademik 2024/2025

Pembimbing Lapangan,

Raihan Arief Bijaksana
TriX Agency

Dosen Pembimbing,


Annditya Daniar, S.Sn., M. Sn
NIP. 199411 24202406 2002

Mengetahui Koordinator,
Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPK 19840512 2202121 2004

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga desainer dapat menyelesaikan laporan magang berjudul “Penerapan Desain Grafis dan Editing Video dalam Produksi Konten Sosial Media untuk Klien Trix Agency” dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program magang mandiri Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Trix Agency

Dalam penyelesaian laporan ini, desainer mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, desainer ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa.
2. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan secara lahir, batin, dan finansial selama magang berlangsung.
3. UPN Veteran Jawa Timur, sebagai institusi pendidikan yang mendukung desainer melalui kebijakan MBKM dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri melalui program ini.
4. Ibu Aninditya Daniar, selaku dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan magang dan penyusunan laporan ini.
5. Mas Dzikrul diffani, selaku Direktur PT Semua Ada Trixnya sekaligus yang telah memberikan kesempatan bagi desainer untuk menjalani program magang mandiri MBKM di perusahaan ini.
6. Mas Moh. Alif Novianto, selaku *project manager*, atas dukungan dan arahnya selama desainer menjalankan tugas di perusahaan.
7. Mas Raihan Arief Bijaksana, selaku pembimbing lapangan, atas semua bimbingan, arahan, dan ilmu baru berupa *hard skill* maupun *soft skill* yang diberikan selama pelaksanaan magang.
8. Penyelenggara Program MBKM, atas terselenggaranya program ini yang memberikan peluang kepada mahasiswa untuk belajar langsung di dunia kerja dan mengembangkan keterampilan praktis.

Desainer berharap laporan magang ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pribadi dan juga bermanfaat bagi Trix Agency. Akhir kata, Desainer mengucapkan Terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung program magang mandiri MBKM ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Lingkup.....	1
1.3. Tujuan Magang	1
BAB II ORGANISASI MITRA	3
2.1 Stuktur Organisasi	3
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	3
2.3 Deskripsi Pekerjaan	4
2.4 Jadwal Kerja	4
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	5
3.1 Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang	5
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas	5
3.2.1. Metodologi Penyelesaian Editing Konten <i>Feeds Instagram Atria tour</i> dan	5
Mukaromah serta Rumah Kelor.....	5
3.2.2. Metodologi Penyelesaian Editing Vidio <i>Motion Story</i> dan <i>Reels Instagram Atria...9</i>	9
<i>tour</i> dan Mukaromah serta Rumah Kelor	9
3.2.3. Metodologi Penyelesaian Editing Konten Vidio Titik Koma Parangkusuma	12
3.2.4. Metodologi Penyelesaian Pembelajaran Web Design	14
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Kesimpulan.....	17
4.2 Saran	17
BAB V REFLEKSI DIRI	19
LAMPIRAN	20
A. TOR	20
B. LOGBOOK	23
C. DOKUMEN TEKNIK	91
D. TUGAS INISIASI	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Trix Agensi	1
Gambar 2. 1 Logo Trix Agensi (2)	3
Gambar 2. 2 Bagan Stuktur Organisasi Trix	3
Gambar 3. 1 cuplikan layar tautan content plan	5
Gambar 3. 2 Cuplikan layar content plan.....	6
Gambar 3. 3 Cuplikan Layar Contoh potongan skrip konten Rumah Kelor	6
Gambar 3. 4 Cuplikan Layar Contoh potongan skrip konten feeds instagram	7
Gambar 3. 5 Cuplikan layar history pencarian gambar atau asset di pexels	7
Gambar 3. 6 Cuplikan layar history pencarian gambar atau asset di freepik	7
Gambar 3. 7 cuplikan layar halaman pengerjaan (1)	8
Gambar 3. 8 cuplikan layar halaman pengerjaan (2)	8
Gambar 3. 9 cuplikan layar pengiriman hasil awal di grup	8
Gambar 3. 10 cuplikan layar chat revisi dari klien	9
Gambar 3. 11 cuplikan layar pengiriman hasil akhir di grup	9
Gambar 3. 12 cuplikan layar konten plan milik atria	10
Gambar 3. 13 Aset Supergrafis Atria	10
Gambar 3. 14 Aset Supergrafis Mukarromah	10
Gambar 3. 15 Pengerjaan Mukarromah di aplikasi capcut	11
Gambar 3. 16 contoh cuplikan gambar folder voice over	11
Gambar 3. 17 cuplikan gambar revisi konten	11
Gambar 3. 18 cuplikan gambar final konten	12
Gambar 3. 19 cuplikan layar konten plan titik koma parangkusuma	12
Gambar 3. 20 Foto situasi proses take konten	12
Gambar 3. 21 Hasil take foto menggunakan camera	12
<i>Gambar 3. 22 Cuplikan layar chat pengiriman footage</i>	13
Gambar 3. 23 Proses pengerjaan menggunakan capcut	13
Gambar 3. 24 foto sedang asistensi dengan mentor	13
Gambar 3. 25 cuplikan layar chat QC wa grup tim produksi	14
Gambar 3. 26 Halaman aplikasi capcut	14
Gambar 3. 27 Cuplikan Pengiriman File Final	14
Gambar 3. 28 Foto Hari Pertama Belajar Web Design	15
Gambar 3. 29 Cuplikan History Youtube (1)	15
Gambar 3. 30 Cuplikan History Youtube (2).....	15
Gambar 3. 31 Cuplikan History Youtube (3).....	16
Gambar 3. 32 Proses Pengerjaan Web Design	16
Gambar 3. 33 Hasil Landing Page Lunacy	16