**PENGEDITAN VIDEO DAILY KONTEN**

**MENGGUNAKAN CAPCUT**



Periode 1 Agustus s/d 31 Januari 2024

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan

**KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Disusun Oleh :

Nama Peserta Didik **: LINDI SASTIA**

NISN **: 0067726075**

Kelas **:**  **XII DKV 3**

**PEMERINTAH PROVINSI BANTEN**

**DINAS PENDIDIKAN**

**SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN**

**2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

**KEPALA SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN**

**PENGEDITAN VIDEO DAILY KONTEN**

**MENGGUNAKAN CAPCUT**



**MENGESAHKAN**

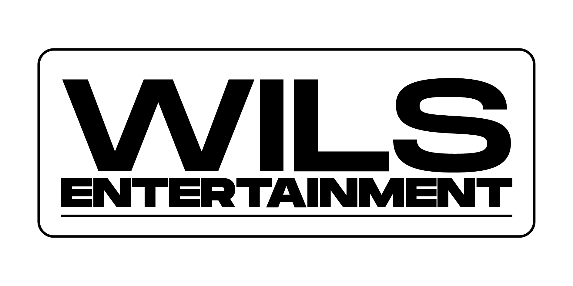
**KEPALA SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN**

**Dr. Akhmad Basuni, S.Pd.I., M.A.Pd.**

**NIP. 19790516 200801 1 004**

# LEMBAR PERSETUJUAN

**PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN)**

****

**MENYETUJUI,**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pembimbing Instansi**  **Pakhrozy Wilyanwar, S.Ikom** | **Pembimbing Sekolah**  **Lely Rosmalini, S.Pd** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kepala Divisi**    **Pakhrozy Wilyanwar, S.Ikom** | **Kepala Program Keahlian**  **Hamdi Gafur, S.Kom** |
|  |  |

# PERNYATAAN PENGUJI

**PENERAPAN PROSEDUR PENCATATAN SURAT/DOKUMEN**

**MASUK DAN KELUAR DI WILS ENTERTAIMENT**

Dengan ini, kami penguji laporan praktik kerja industri menyatakan bahwa :

**LINDI SASTIA**

Telah lulus mengikuti ujian laporan praktik kerja industri pada tanggal.. ... ... ...

Penguji:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
| Kepala Kompetensi Keahlian |  |  |
| Penguji I |  |  |
| Penguji II |  |  |

# KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Industri (PRAKERIN) untuk syarat mengikuti Ujian Akhir Sekolah (UAS) dan Asasmen Kompetensi Minimum (AKM) di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

Laporan ini bedasarkan data-data yang penulis dapatkan WILLS ENTERTAIMENT Dengan selesainya laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr.Akhmad Basuni S.Pd.I.,MA.Pd selaku Kepala SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
2. Retno Lestari, S.Pd selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
3. Ririn Rahmani, M.Pd. selaku Wakil Kepala Bidang Hubin SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
4. Wawan Herwanto, S. Pd selaku Wakil Kepala Bidang Kesiswaan SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
5. Fatwa Tresna Radityan, S.Pd. selaku Wakil Kepala Bidang Sarana dan Prasarana SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
6. Hamdi Gafur, S.Kom selaku Kepala Kompetensi keahlian Multimedia.
7. Pakhrozy Wilyanwar, S.Ikomselaku Pemimpin WILS ENTERTAIMENT.
8. Pakhrozy Wilyanwar, S.ikom selaku pembimbing WILS ENTERTAIMENT.
9. Lely Rosmalini, S.Pd selaku guru pembimbing sekolah SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan
10. Dra. Siti Chadijah selaku wali kelas XII DKV 3.
11. Orang tua yang memberikan doa, bimbingan, dan bantuan moril maupun materil.

Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari dalam penulisan masih memiliki kekurangan dan masih jauh dalam kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih menyempurnakan laporan ini. Atas segala perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Tangerang Selatan, Januari 2024

**Penulis,**

**Lindi Sastia**

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN ii](#_Toc88451844)

[LEMBAR PERSETUJUAN iii](#_Toc88451845)

[PERNYATAAN PENGUJI iv](#_Toc88451846)

[KATA PENGANTAR v](#_Toc88451847)

[DAFTAR ISI vii](#_Toc88451848)

[DAFTAR TABEL viii](#_Toc88451849)

[DAFTAR GAMBAR ix](#_Toc88451850)

[DAFTAR LAMPIRAN xi](#_Toc88451851)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc88451852)

[1.1 Praktik Kerja Industri 1](#_Toc88451853)

[1.1.1 Latar Belakang Prakerin 1](#_Toc88451854)

[1.1.2 Maksud dan Tujuan Prakerin 1](#_Toc88451855)

[1.1.3 Manfaat Prakerin 3](#_Toc88451856)

[1.2 Profil Perusahaan 3](#_Toc88451857)

[1.2.1 Sejarah Perusahaan 3](#_Toc88451858)

[1.2.2 Visi dan Misi Perusahaan 4](#_Toc88451859)

[1.2.3 Struktur Perusahaan 5](#_Toc88451860)

[1.2.4 Tata Tertib Perusahaan 6](#_Toc88451861)

[1.2.5 Bidang Usaha 9](#_Toc88451862)

[BAB II PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI 10](#_Toc88451863)

[2.1 Deskripsi Pelaksanaan Prakerin 10](#_Toc88451864)

[2.1.1 Proses Awal Sebelum Prakerin 10](#_Toc88451865)

[2.1.2 Tugas-Tugas Selama Prakerin 12](#_Toc88451866)

[2.2 Hasil Pelaksanaan Prakerin 12](#_Toc88451867)

[2.2.1 Identifikasi Tugas yang Sesuai Dengan Kompetensi Keahlian 12](#_Toc88451868)

[2.2.2 Identifikasi Keterampilan Baru yang Diperoleh 18](#_Toc88451869)

[2.3 Kendala Pelaksanaan Prakerin 20](#_Toc88451870)

[2.3.1 Kendala Selama Pelaksanaan Prakerin 20](#_Toc88451871)

[2.3.2 Cara Mengatasi Kendala Selama Prakerin 20](#_Toc88451872)

[BAB III PENUTUP 21](#_Toc88451873)

[3.1 Kesimpulan 21](#_Toc88451874)

[3.2 Saran 21](#_Toc88451875)

[DAFTAR PUSTAKA 22](#_Toc88451876)

[LAMPIRAN 23](#_Toc88451877)

**DAFTAR TABEL**

[Tabel 1. 1 Struktur Perusahaan Umum 4](#_Toc88457301)

[Tabel 1. 2 Jam Kerja Devisi Aplikasi 6](#_Toc88457302)

[Tabel 1. 3 Jam Kerja Devisi Jaringan 6](#_Toc88457303)

[Tabel 1. 4 Jam Kerja Devisi Keamanan 7](#_Toc88457304)

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : mengelola akun media sosial……………………….. 26

Lampiran 2 : Membuat Konten…………………………………… 27

Lampiran 3 : Take Vidio Konten………………………………… 28

Lampiran 4 : Pertemuan …………………………………………… 37

**BAB I   
PENDAHULUAN**

**A.PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)**

## 1. Latar Belakang PKL

## PRAKERIN (Praktik Kerja Industri) adalah kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di dunia usaha atau dunia industri yang relevan dengan kompetensi (kemampuan) siswa sesuai bidangnya.

## Kegiatan ini bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah didapatkan para peserta didik di sekolah, dan untuk dipratikan di tempat kerja. Selain itu prakerin juga sebagai tempat untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Saat para peserta didik terjun didunia kerja, mereka sudah terbiasa dengan budaya baru. Para peserta didik diharapkan mempunyai sikap disiplin, etos kerja, dan perilaku lainnya yang sesuai dengan tuntutan kerja.

## Program ini juga mempunyai pembelajaran lanjutan mengenai pembelajaran

## produktif kompetensi keahlian yang pembelajaran dasarnya sudah dilakukan di

## sekolah baik komponen normatif, adaptif, dan produktif.

## 2. Maksud dan Tujuan PKL

## Maksud dilaksanakannya prakerin secara umum adalah sebagai upaya kerjasama antara sekolah dan dunia usaha/industri dalam rangka meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia khususnya para siswa SMK dalam meningkatkan mutu pendidikan. Diharapkan, siswa/i yang melaksanakan prakerin mempunyai wawasan yang baik mengenai dunia kerja yang berhubungan dengan bidang keahlian dan kompetensinya.

## 3. Manfaat PKL

## Manfaat dan Hasil yang ingin dicapai :

1. Mempunyai pengalaman kerja di lapangan sebagai bekal siswa menghadapi kehidupan masa depan.
2. Mempunyai keterampilan/Kompetensi tertentu di samping juga mempunyai pengetahuan/keterampilan yang diberikan di sekolah.
3. Membentuk sikap, budaya dan etos kerja bagi siswa sebagai tuntutan persaingan kerja di masa mendatang.
4. Dapat belajar berinteraksi dengan luas di tempat kerja, dan memahami pentingnya kerjasama dalam sebuah tim.

## B. Profil Perusahaan

## 1. Sejarah Perusahaan

**1.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

## Berawal dari tahun 2014 mencoba membuat 2 konten dan berhenti dikarenakan kurang percaya diri menjadi seorang konten kreator. Tahun 2016 kembali fokus membuat konten pada zaman indovigram. Awal mula membuat konten lagi dikarenakan sedang patah hati, dan berfikir jika membuat konten bisa mendapat penghasilan maka akan terus berlanjut. Tidak sampai setahun konsisten membuat konten ternyata menghasilkan uang dari konten – konten tersebut dan mendapat endorse kecil – kecilan. Hingga sekarang menjadi konten kreator dan banyak mendapatkan endorsement dan memiliki 148ribu pengikut di instagram serta 277ribu di Tiktok

**1.2 Visi dan Misi Perusahaan**

1. Visi

Menjadi konten creator yang realistis selalu ramai dan banyak

endorsement

2. Misi

1. Konsisten membuat konten
2. Memperbanyak relasi
3. Rajin meriset konsep konten

3. Struktur Organisasi Perusahaan

Pakhrozi Wilyanwar

(Founder)

Fahmi Merlandi

(Creative)

Fajriah Khairunnisaa

(Cam & Editor)

Wahid Ihsan

(Design Grafis)

**Gambar 1.1** StrukturOrganisasi Perusahaan

## 3. Tata Tertib Perusahaan

## 

## Tenaga kerja hadir tepat waktu sesuai jam yang telah di sepakati.

## Jika ada keperluan yang mengakibatkan keterlambatan harus di komunikasikan dengan bang wily.

## Tenaga kerja harus menyelesaikan tugas dengan tepat waktu

# BAB II PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI

## Deskripsi Pelaksanaan Prakerin

## Proses Awal Sebelum Prakerin

1. Sebelum memulai prakerin, penulis melakukan survei ke beberapa perusahaan untuk melakukan Prakerin selama 6 bulan
2. Penulis membuat pengajuan surat permohonan prakerin.
3. Penulis menyerahkan surat permohonan ke WILS ENTERTAIMENT untuk mendapatkan tanda tangan persetujuan untuk persetujuan prakerin.
4. Penulis mendapat surat balasan bahwa penulis telah diterima di WILS ENTERTAIMENT
5. Penulis memberikan surat balasan kepada sekolah untuk mengkonfirmasi tempat pelaksanaan Prakerin.
6. Setelah pembekalan di sekolah, penulis diberikan pembimbing dari sekolah yaitu Lely Rosmalini, S.Pd

**Survei Lembaga**

**Surat permohonan Prakerin**

**Pengajuan Online**

**http://www.Prakerinsmkn2tangsel.co.id**

**Siswa menyerahkan surat prakerin**

**Surat Balasan**

**Tidakk**

**Ya**

**Siswa menyerahkan surat ke (Hubin, Kaprog, Walas)**

**Pelaksanaan Prakerin**

**Olah data siap Prakerin**

*Gambar 2.1 BaganProsesAwalSebelumPrakerin*

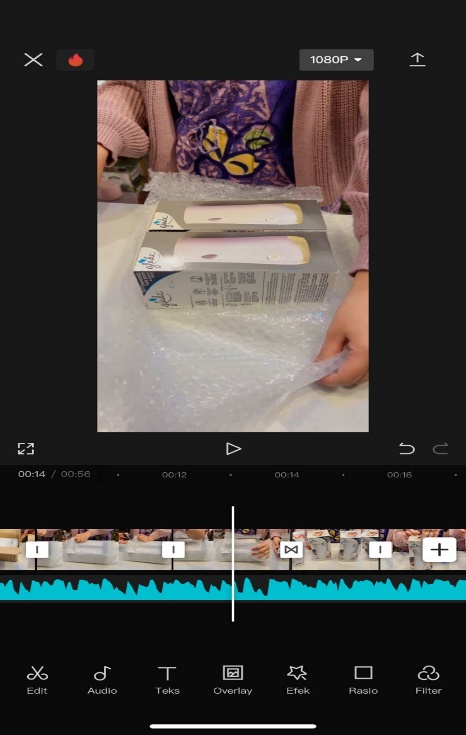
### Tugas-Tugas Selama Prakerin

Selama pelaksanaan prakerin, saya amat banyak mengerjakan tugas yang sekaligus di arahkan oleh pembimbim prakerin. Yang di mana semua tugas yang di berikan berkaitan dengan bidang studi desain komunikasi visual seperti mengedit vidio, membuat konten, dan mengelola akun

.

1. **Hasil Pelaksanaan Prakerin**
2. **Identifikasi Tugas yang sesuai dengan kompetensi Keahlian**

**1. Mengedit Video Endorsement**

****

**Gambar 2.1** Cover Video

**Gambar 2.2** Proses Editing Video

Untuk mengedit video di atas penulis menggunakan aplikasi canva dan capcut. Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Capcut adalah aplikasi video editing untuk membuat konten berkualitas tanpa perlu menguasai keterampilan teknis secara mendalam.

Caranya sebagai berikut :

1. Buka aplikasi Canva dan buat file baru berukuran custom sesuai dengan kebutuhan (1,587 x 2,245 piksel)
2. Lalu masukan background yang di perlukan
3. Setelah itu masukan objek, dan beberapa gambar yang di butuhkan
4. Setelah itu atur tata letaknya sesuai kebutuhan
5. Setelah semuanya sudah tertata dengan rapih, poster di simpan dengan cara mengklik tools save dan di unduh dengan jenis file PNG

**2. Peralatan / Bahan Kerja**

1. **Laptop & HP**

Penulis membutuhkan Laptop dan Hp untuk membuat desain dan tugas – tugas yang diberikan oleh pembimbing dan pegawai dikantor.

**Gambar 2.4** Hp

**Gambar 2.3** Laptop

1. **Canva**

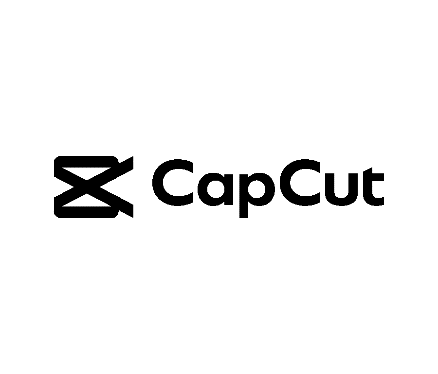


**Gambar 2.5** Canva

Canva adalah sebuat situs sekaligus aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula.

Anda dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, maupun handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan anda berkreasi di manapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya

Tidak hanya mudah di gunakan, Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa anda gunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan tools dan template yang lebih lengkap

1. **CapCut**

**Gambar 2.6** Capcut

CapCut adalah aplikasi video pengeditan untuk membuat konten berkualitas tanpa perlu menguasai keterampilan teknis secara mendalam. Salah satu keunggulan CapCut adalah kemudahan akses. Aplikasi ini dapat diakses baik di perangkat mobile maupun langsung dari browser yang hanya memerlukan koneksi internet. Menggunakan antar muka yang intuitif dan ramah pengguna, CapCut menjadi pilihan ideal bagi pemula yang ingin menghasilkan konten visual menarik dengan cepat.

CapCut tidak hanya menyediakan efek dan transisi yang beragam, tetapi juga menjadi alat berbasis AI untuk melakukan pengeditan yang sebelumnya sulit dilakukan, seperti koreksi warna foto, pengaturan ulang style foto, restorasi foto lama, semua dengan bantuan AI.

Lebih dari itu, CapCut juga menawarkan kemampuan untuk meningkatkan resolusi gambar dan video, sebuah fitur yang sangat berguna bagi pembuat konten maupun pemasar untuk menjaga kualitas visual saat ingin mengunggah konten ke media sosial.

* 1. **HASIL PELAKSANAAN PKL**

1. Identifikasi Tugas yang sesuai dengan kompetensi keahlian

Mengedit Vidio Endorsement,

2. Identifikasi Keterampilan Baru Yang Diperoleh

1. Membuat Konten
2. Mengelola Akun Media Sosial
3. Mengedit Video Endorsement
4. Menjadi Content Writer
5. **KENDALA PELAKSANAAN PKL**
6. Kendala Selama Pelaksanaan PKL

Kendala yang terdapat semasa pelaksanaan PKL tidak banyak kadang hanya Miss komunikasi seperti salah pengerjaan tugas dikarenakan kurang penjelasan dan Ketidak jelasan deadline

1. Cara Mengatasi Kendala Selama PKL

Untuk mengatasi kendala yang dialami biasanya kita lebih banyak bertanya tentang tugas yang diberikan

# 

# BAB III

# PENUTUP

## Kesimpulan

Setelah mengkuti prakerin (praktik kerja industri) selama beberapa bulan, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan prakerin membantu siswa untuk mengenal lingkungan kerja lapangan.
2. Secara tidak langsung, kegiatan prakerin membatu mengasah skill-skill yang nantinya sangat berguna saat siswa mulai bekerja.
3. Secara tidak langsung, kegiatan prakerin membatu siswa membangun tata krama yang nantinya memang dibutuhkan saat memasuki dunia kerja.

## Saran

1. Saran Untuk perusahaan
2. Teruntuk pihak perusahaan, diharapkan lebih banyak menerima siswa prakerin baik dari SMKN 2 Tangerang Selatan, ataupun dari luar sekolah tersebut.
3. Kepada pihak perusahaan, diharapkan agar lebih baik lagi dalam mengatur jadwal untuk prakerin nantinya.
4. Kepada pihak perusahaan, diharapkan untuk memberi wawasan yang lebih luas lagi tentang dunia kerja kepada siswa prakerin nantinya.
5. Saran untuk pihak sekolah
6. Kepada pihak sekolah, diharapkan untuk meningkatkan pembekalan prakerin dengan matang, agar nantinya siswa prakerin tidak kaget nantinya.
7. Kepada pihak sekolah, diharapkan untuk mencari lebih banyak tempat untuk prakerin agar tidak ada kata siswa yang belum dapat atau tidak terlambat.
8. Kepada pihak sekolah, diharapkan agar tidak lupa untuk berkomunikasi kepada pihak perusahaan.
9. Saran untuk pembaca
10. Prakerin merupakan gambaran dunia kerja, diharapkan siswa/i berusaha semaksimal mungkin dalam pelaksanaanya.
11. Manfaatkan prakerin ini sebaik mungkin, kita bisa melatih skill-skill yang berguna untuk kita nantinya.
12. Jagalah attitude saat di perusahaan, baik sesama teman ataupun kepada staff disana.
13. Minta intruksi kepada pembimbing jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan suatu tugas.

# 

# DAFTAR PUSTAKA

[Hairum Fellayati](https://blog.rumahweb.com/author/hairum/) *Pengertian Canva* from

<https://blog.rumahweb.com/canva-adalah/>

Revou Pengertian capcut from

<https://revou.co/kosakata/capcut>

# LAMPIRAN







