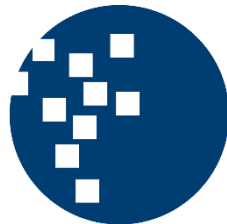


**PERAN CONTENT CREATOR DALAM
PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS
DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

NIKOLAS NATHAN LIMARGA

00000034320

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

2022

**PERAN CONTENT CREATOR DALAM
PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS
DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

NIKOLAS NATHAN LIMARGA

00000034320

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nikolas Nathan Limarga

NIM : 00000034320

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN CONTENT CREATOR DALAM PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA

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

Tangerang, 05 Juni 2022.



(Nikolas Nathan Limarga)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul


PERAN CONTENT CREATOR DALAM PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA

Oleh
Nama : Nikolas Nathan Limarga
NIM : 00000034320
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 14 Juni 2022.

Pembimbing


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031272

Ketua Program Studi
Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN CONTENT CREATOR DALAM PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA

Oleh

Nama : Nikolas Nathan Limarga
NIM : 00000034320
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Juni 2022.
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031272


Penguji



Digitally signed by
Bisma Fabio Santabudi
Date: 2022.07.01
12:48:59 +07'00'

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
061831

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2022.07.01
13:35:24 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nikolas Nathan Limarga

NIM : 00000034320

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERAN CONTENT CREATOR DALAM
PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS
DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 05 Juli 2022.

Yang menyatakan,



(Nikolas Nathan Limarga)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN CONTENT CREATOR DALAM PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahaya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT Tripedia Global Adventura, Bapak Dr. Sofian Lusa S.E., M.Kom.
7. Gusi Ayu Putri Chandrika Sari S.I.P, sebagai *supervisor* penulis.
8. Orang tua dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

9. Caristheo Bonancy, Reffy Flavio Dyanta, Tazkia Ghaliza, Elisabeth Magdalena, Amelia Hafizhah, sebagai bagian dari tim kreatif.

10. Seluruh rekan kerja di PT Tripedia Global Adventura.

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

Tangerang, 16 Juni 2022.



(Nikolas Nathan Limarga)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN CONTENT CREATOR DALAM PROSES PEMBUATAN MOTION GRAPHICS DI PT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA

Nikolas Nathan Limarga

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi seperti internet dan sosial media memberikan jalur pertukaran informasi dalam kuantitas besar dengan cepat. Kepadatan informasi tersebut mendorong berbagai instansi untuk melakukan efisiensi dalam penyampaian informasi. Visualisasi adalah salah satu metode untuk mengkomunikasikan informasi dengan efisien. Salah satu alat komunikasi visual yang digunakan adalah *motion graphics* yang merangkai tipografi, gambar digital atau nyata. Faktor utama yang mendukung pertumbuhan *motion graphics* di dalam industri adalah banyaknya studio film, media berita dan berbagai perusahaan berbasis grafis lainnya yang menemukan cara inovatif dalam menggunakan teknologi digital. *Content Creator* adalah salah satu jalur karier yang dapat dikejar oleh mahasiswa animasi. Profesi tersebut dapat dijelaskan sebagai seseorang yang membuat informasi dan menyampaikan ke penonton tertentu. Berbagai jenis konten dapat diciptakan seperti infografis, foto, buku digital, unggahan blog, berita dan video. Penulis melakukan praktik kerja magang di PT Tripedia Global Adventura. Penulis bekerja sebagai *content creator* yang bertugas dalam membuat desain dan *motion graphics* untuk kebutuhan media sosial perusahaan. Penulis mengerjakan beberapa proyek seperti *bumper* dan juga *story* hari raya untuk Instagram. Dalam melakukan praktik kerja magang, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis. Salah satu kendala utama adalah ketidakpastian dalam pembagian tanggung jawab pekerjaan. Berbagai usaha dalam menyelesaikan kendala tersebut memberikan perspektif baru bagi penulis dalam bekerja sebagai tim dalam sebuah perusahaan.

Kata kunci: Tripwe, Turisme Petualangan, *Content Creator*, Visualisasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**ROLE OF CONTENT CREATORS IN
THE PROCESS OF CREATING MOTION GRAPHICS
AT TRIPEDIA GLOBAL ADVENTURA INC**

Nikolas Nathan Limarga

ABSTRACT

The development of information technology such as internet and social media allows quick exchanges of information in large quantity. The intense amount of information motivates many instances to deliver information efficiently. Visualization is one of many methods in delivering that information with efficiency. One of the main factors that pushes the development of motion graphics is the huge amount of film studios, news media and other graphics-based companies who pursue innovation in utilizing digital technologies. Content creator is one of many available carrier paths for animation students. The profession is described as someone who creates a form of information and deliver it to a targeted audience. The varieties of content include infographics, photos, digital book, blog posts, news and video. The author did an internship program at Tripedia Global Adventura Inc. as a content creator. The author's main responsibility is to design and make motion graphics for the company. The author has done some projects like bumper animation and national holiday stories for Instagram. During the internship period, some hurdles had been experienced by the author. The efforts in trying to solve the problems had given the author new perspectives in working as a team of a company.

Keywords: Tripwe, Adventure Tourism, Content Creator, Visualization

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang ..	Error! Bookmark not defined.
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	Error! Bookmark not defined.
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	Error! Bookmark not defined.
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	Error! Bookmark not defined.
defined.	
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2.1 Bumper Logo Tripwe.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2.2 Animasi Instagram Story Hari Raya	Error! Bookmark not defined.
defined.	
3.2.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	Error! Bookmark not defined.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN **Error! Bookmark not defined.**

4.1 Simpulan **Error! Bookmark not defined.**

4.2 Saran **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN..... **Error! Bookmark not defined.**

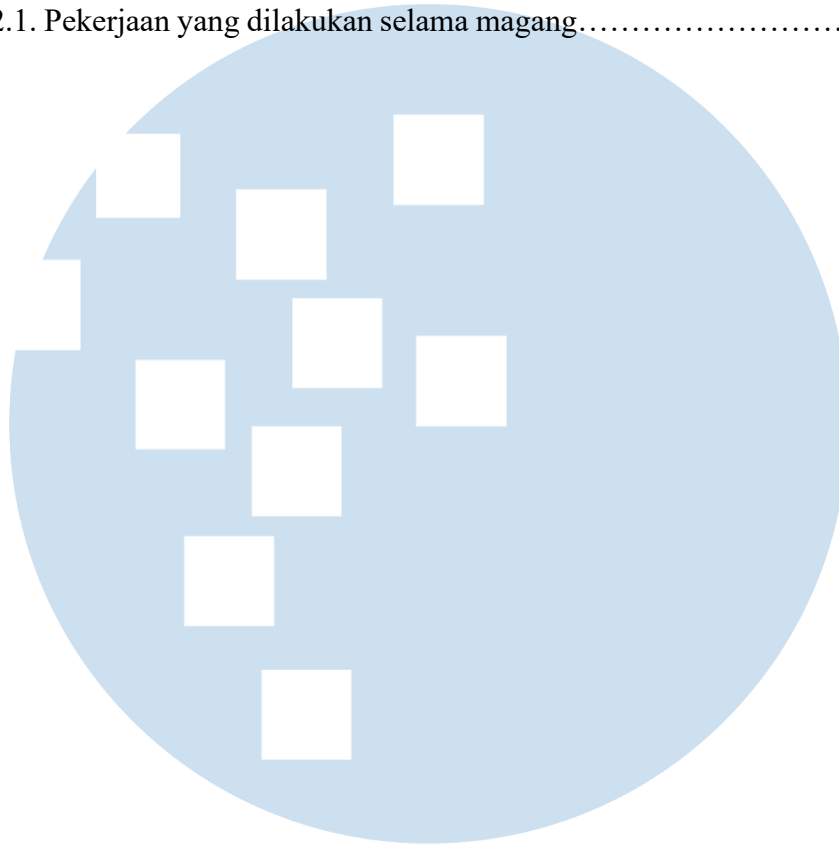


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pekerjaan yang dilakukan selama magang..... 10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan Tripwe.....	4
Gambar 2.2. <i>Business Model Canvas</i> BRP Indonesia.....	6
Gambar 2.3. Bagan Struktur Perusahaan Tripwe	7
Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Kerja	9
Gambar 3.2. Bagan Alur Kerja	10
Gambar 3.4. Penggunaan <i>3D Camera</i> untuk membuat <i>shot track out</i>	18
Gambar 3.5. <i>Draft bumper</i> Tripwe pertama	19
Gambar 3.6. Aset yang disiapkan di Illustrator untuk dianimasikan	20
Gambar 3.7. <i>Draft bumper</i> Tripwe terakhir bagian pertama	21
Gambar 3.8. Penggunaan <i>masking</i> dan animasi <i>trim paths</i> pada aset pin	21
Gambar 3.9. Penggunaan <i>turbulent displace</i> dan juga penggunaan <i>masking</i>	22
Gambar 3.10. <i>Draft bumper</i> Tripwe terakhir bagian kedua.....	23
Gambar 3.11. Sketsa yang digambar sebagai referensi pembuatan aset.....	23
Gambar 3.12. Pembuatan Aset di Illustrator	24
Gambar 3.13. Proses pembuatan animasi di After Effects	25
Gambar 3.14. <i>Story</i> Hari Raya Lebaran	25
Gambar 3.15. <i>Story</i> Hari Raya Waisak 2022.....	26
Gambar 3.16. <i>Story</i> Hari Raya Isa Almasih 2022.....	26

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	31
Lampiran B. Kartu MBKM 02	32
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	33
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	44
Lampiran E. Hasil Turnitin	45
Lampiran F. Dokumentasi Magang	46



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA