

**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM
PEMBUATAN VIDEO INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN
INDOCRYPTOLAW**



LAPORAN MAGANG

NATALIA MICHELLE

00000018859

UMN

**UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

**PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PEMBUATAN
VIDEO INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN
INDOCRYPTOLAW**



LAPORAN MAGANG

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

NATALIA MICHELLE

000000188599

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natalia Michelle
NIM : 00000018859

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO
INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN INDOCRYPTOLAW

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, 12 November 2021

A handwritten signature in black ink is written over a pink and white electronic stamp. The stamp features a QR code and the text 'METERAI ELEKTRONIK 10000 SEPULUH RIBU RUPIAH'.

(Natalia Michelle)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO
INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN INDOCRYPTOLAW

Oleh
Nama : Natalia Michelle
NIM : 00000018859
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Januari 2022.
Pukul 14.30 s/d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

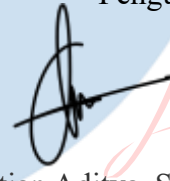
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Penguji



Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.01.16
19:47:36 +07'00'
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
0303019102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

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

Nama : Natalia Michelle

NIM 00000018859

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

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

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO
INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN INDOCRYPTOLAW

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Januari 2022.

Yang menyatakan,



(Natalia Michelle)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN INDOCRYPTOLAW”. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain di 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 Cahya 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 Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Bapak Alexander Sugiharto, SH atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan proses kerja magang
6. Kepada Pembimbing Lapangan Bapak Muhammad Yusuf Musa, MBA., dalam membimbing penulis selama proses praktik kerja magang berlangsung
7. Orang Tua, keluarga besar, sahabat dan teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dukungan berupa material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 17 Januari 2022.



(Natalia Michelle)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO INSTAGRAM UNTUK PERUSAHAAN INDOCRYPTOLAW

Natalia Michelle

ABSTRAK

Sistem teknologi *Blockchain* yang dipakai pada *Cryptocurrency* cenderung digunakan oleh masyarakat yang umumnya tertarik dan bekerja di bidang ekonomi. Akan tetapi, masih banyak masyarakat awam yang kurang mengerti dengan sistem *Blockchain* itu sendiri dikarenakan ketidaktahuan mereka mengenai hal tersebut. Kehadiran IndoCryptoLaw sebagai perusahaan yang bergerak di bidang kajian hukum mengenai mata uang digital dengan teknologi *Blockchain* dapat memberikan pengetahuan baru kepada masyarakat di seluruh Indonesia. Dengan posisi penulis sebagai *motion graphic artist* dan *graphic designer*, penulis diberikan kesempatan untuk menimba ilmu tidak hanya dalam mengasah kemampuan membuat video menggunakan teknik *motion graphic*, tetapi ilmu dalam dunia mata uang digital serta teknologinya. Penulis dipercaya untuk mengerjakan proses video mulai dari pembuatan *storyboard* hingga tahap *compositing* serta mengunggah ke media sosial seperti *Youtube*. Melalui kesempatan yang diberikan, penulis juga melakukan kegiatan tambahan seperti observasi kepada pembimbing lapangan dan rekan kerja untuk mengetahui ilmu baru seperti teknologi mata uang digital. Pada kurun waktu 5 bulan program praktik kerja magang merdeka, penulis berusaha untuk menyerap dan mengamalkan ilmu sebaik mungkin agar kedepannya dapat digunakan dalam dunia profesional kerja nantinya.

Kata kunci : IndoCryptoLaw, aset kripto dan teknologi *blockchain*, *Motion Graphic Artist*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF MOTION GRAPHIC ARTIST IN PRODUCING
INSTAGRAM VIDEOS FOR INDOCRYPTOLAW COMPANY**

Natalia Michelle

ABSTRACT

Blockchain Technology System that used for Cryptocurrency which is used by society who are interested and working on the economic field. However, there is still much common society whom not understand the Blockchain system by itself, because of their nescience about that. The presence of IndoCryptoLaw as a company who engaged in legal studies regarding digital currencies with Blockchain technology would provide a new knowledge to a lot of people throughout Indonesia. With the position of motion graphic artist and graphic designer, the author was allowed to bail out knowledge, not only polish a skill for making a video with motion graphic technic but a knowledge of cryptocurrency with the technology. The author was given trust for working the video process fromthe making of the storyboard until the compositing phase and uploading it to social media such as Youtube. With this opportunity, the author also does some observation to the supervisor and work colleague in terms of knowing a new knowledge such as cryptocurrency technology. In less than 5 months of the merdeka practical program internship, the author was trying to absorb and carry out with devotion of the knowledge so shortly near in the future, it can be used in the professional work of the world later on.

Keywords: IndoCryptoLaw, crypto asset and blockchain technology, motion graphic artist.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

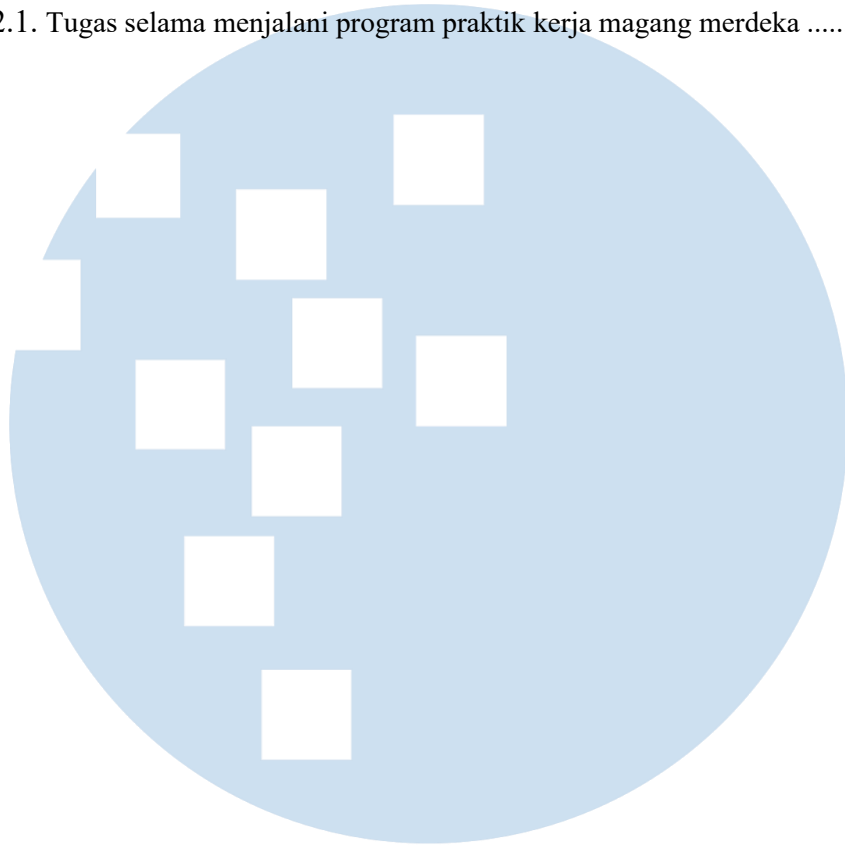
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Logo Perusahaan IndoCryptoLaw	6
2.2. Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	10
3.2.2. Uraian Kerja Magang.....	20
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	27
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	30
4.1 Simpulan	30

4.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tugas selama menjalani program praktik kerja magang merdeka 11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Lowongan kerja magang di IndoCryptoLaw.....	3
Gambar 1.2. Lowongan kerja magang di IndoCryptoLaw	4
Gambar 2.1. Logo Perusahaan IndoCryptoLaw.....	6
Gambar 2.2. Stuktur Organisasi IndoCryptoLaw	7
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.2. Storyboard <i>History of Mining</i>	20
Gambar 3.3. Aset <i>History of Mining</i>	21
Gambar 3.4. Proses animasi <i>History of Mining</i>	22
Gambar 3.5. Proses animasi <i>History of Mining</i>	24
Gambar 3.6. <i>Storyboard</i> NFT	25
Gambar 3.7. Aset untuk pembuatan <i>motion</i> grafis NFT	26
Gambar 3.8. Proses pembuatan aset dan animasi NFT	26
Gambar 3.9. Proses pembuatan aset dan animasi NFT	27

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	35
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	37
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	38
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	51
Lampiran E. Hasil Turnitin	53



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA