

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI *VIRTUAL*
*YOUTUBER MAHA5***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Wilson Anggono

00000020685

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN JUDUL

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI *VIRTUAL*
*YOUTUBER MAHA5***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

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

Wilson Anggono

0000020685

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2021

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,
Nama : Wilson Anggono
NIM : 00000020685
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI VIRTUAL YOUTUBER MAHA5

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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang saya tempuh.

Tangerang, 14 Oktober 2021.



Wilson Anggono

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul:

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI VIRTUAL
YOUTUBER MAHA5**

Oleh
Nama : Wilson Anggono
NIM : 00000020685
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 24 November 2021.
Pukul 13.00 s/d 13.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date: 2021.11.29
12:07:29 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
0323088802

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U M M N
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

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

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

Nama : Wilson Anggono
NIM : 00000020685
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : *Tesis/Skripsi/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 DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI VIRTUAL
YOUTUBER MAHA5**

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, 29 November 2021.

Yang menyatakan,



Wilson Anggono

KATA PENGANTAR

“Kenali dirimu, kenali musuhmu. Seribu pertempuran, seribu kemenangan.”

- Sun Tzu, *The Art of War*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan laporan magang yang berdasarkan pada pengalaman penulis selama bekerja magang sebagai desainer grafis di salah satu perusahaan multinasional yang melahirkan agensi *virtual youtuber*, MAHA5.

Selama beberapa bulan bekerja di sana, penulis telah banyak menghadapi beberapa kendala dan tantangan sehingga pelaksanaannya bukan sebuah perkara mudah. Namun, kedua hal itulah yang memberikan penulis wawasan serta pengetahuan mengenai kedinamisan dunia profesional, terutama dalam bidang seni dan desain.

Dari sana, lahirlah laporan yang berisi rangkuman dari keseluruhan proses kerja magang. Adapun tujuan utama dari lahirnya laporan ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana Seni dari Program Studi Film, Jurusan Animasi, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Terakhir, penulis juga ingin memberi apresiasi seraya mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membimbing, membantu, dan menolong penulis dalam penyusunan laporan ini, karena tanpa kehadiran mereka, penulis pasti masih dalam posisi tertimpa batu. Oleh karenanya, izinkan penulis berterima kasih kepada:

1. Kosuke Ide-san, selaku CEO agensi MAHA5 dan *Chief Manager* RENTRACKS Indonesia.
2. Alwan Putra Herdinanto, Yuuki, Febryanto, Caesar Montri, dan Michelle Lioe yang telah mendukung proses kerja penulis selama bekerja magang di RENTRACKS dan agensi MAHA5.

3. Andi Adinata, Alia Adelia, Lumi Celestia, Zen Gunawan, dan Nia Redalion, selaku *Talent* dari agensi MAHA5.
4. Pak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
5. Pak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
6. Pak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan laporan magang ini.
7. Kedua orang tua yang tidak henti-hentinya percaya pada penulis agar dapat menyelesaikan penulisan laporan kerja magang.
8. Teman-teman seperjuangan di *server* Discord yang setia menemani dan mendengarkan ocehan penulis walaupun mereka telah yudisium terlebih dahulu.
9. PC dan *gaming console* yang setia menghibur penulis.
10. Diri sendiri yang sampai hari ini masih tahan dan tetap semangat untuk hidup.

Maka dari itu, semoga laporan magang ini dapat memberi manfaat bagi mereka yang ingin membaca baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, dan sebagai penutup, jangan lupa bahagia teman-teman. Sekian.

Tangerang, 22 Oktober 2021.



Wilson Anggono

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

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM AGENSI *VIRTUAL YOUTUBER* MAHA5

Wilson Anggono

ABSTRAK

Sebagai salah satu perusahaan multinasional asal Jepang, RENTRACKS Indonesia melalui PT. Rentracks Creative Works telah melahirkan sejumlah inovasi dalam bidang bisnis dan hiburan, salah satunya dengan membuka sebuah agensi *virtual youtuber* bernama MAHA5. Penulis yang tertarik untuk bekerja di perusahaan multinasional, mendapatkan kesempatan untuk melakukan proses kerja magang di tempat yang bersangkutan selama beberapa bulan dengan menempati posisi sebagai desainer grafis. Proses kerja magang ini dilakukan dengan tujuan untuk mempelajari sekaligus mengasah keterampilan teknis, serta menambah pengetahuan nonteknis, khususnya perihal peran desainer grafis dalam perusahaan multinasional yang membawahi agensi *virtual youtuber*. Berbekal pengetahuan terbatas yang diperoleh selama pembelajaran di universitas, penulis tentu menemukan beberapa kendala dan tantangan selama pengerjaan berbagai tugas dan proyek. Namun, hal tersebut justru berlaku sebagai salah satu wadah pembelajaran penulis agar lebih mampu memahami kedinamisan dunia kerja profesional terutama dalam bidang seni dan desain.

Kata kunci: desainer grafis, MAHA5, RENTRACKS Indonesia, *virtual youtuber*.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

THE ROLE OF A GRAPHIC DESIGNER IN MAHA5 VIRTUAL YOUTUBER AGENCY

Wilson Anggono

ABSTRACT

As one of a multinational company based in Japan, RENTRACKS Indonesia with Rentracks Creative Works as their subsidiary has spawned numerous amounts of innovations especially in the business and entertainment industry, with the prominent one being a virtual youtuber agency named MAHA5. With the interest and enthusiasm for proactively working in a multinational companies, the author obtained a set of opportunities to partake in an internship with the said company and agency by occupying the graphic design intern role. The said internship programme was carried out with the aim of learning as well as honing hard technical skillset and also to supplement nontechnical or soft skills knowledge, especially in the regards of the role of a graphic designer in a multinational company that oversees a virtual youtuber agency. Armed with a limited set of knowledge that was gained during university studies, the author certainly experienced several obstacles and challenges while working and finishing on various assignments and projects. That being said, those various experience has developed into one of the learning forums so that the author could fathom and appreciate the dynamics of how professionals work, especially in the fields of arts and design.

Keywords: *graphic designer, MAHA5, RENTRACKS Indonesia, virtual youtuber.*

UMMN

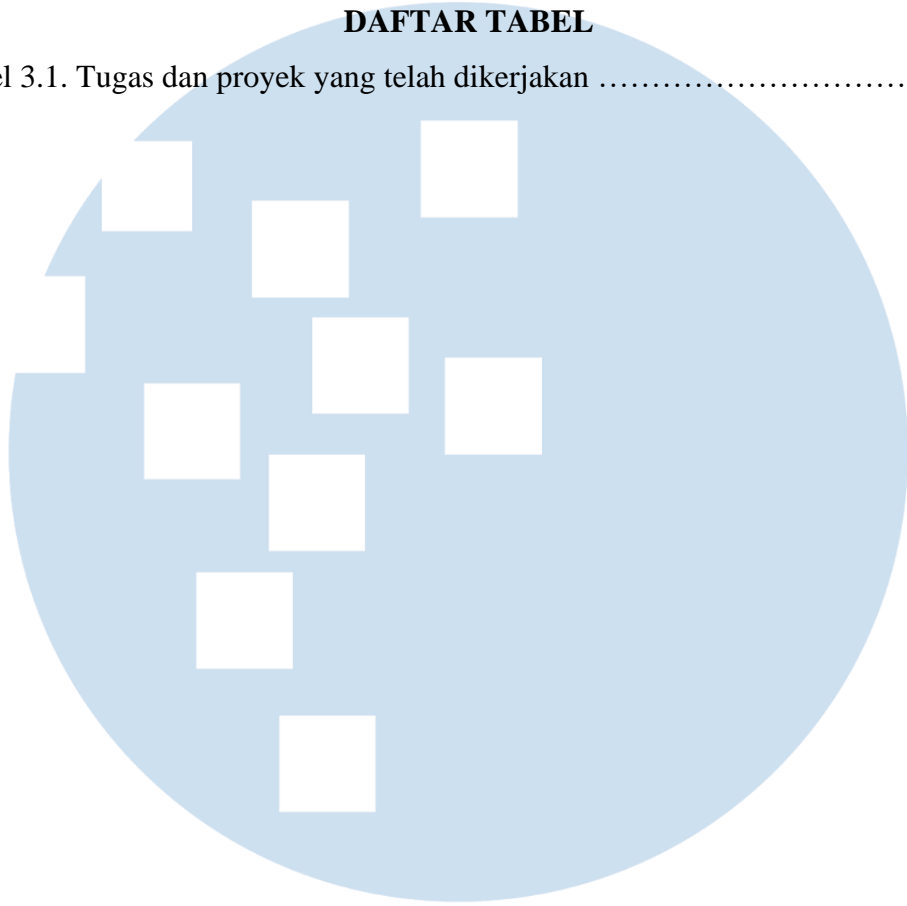
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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	7
2.1 Deskripsi PT. Rentracks Creative Works.....	7
2.1.1 Agensi <i>Virtual YouTuber</i> MAHA5.....	8
2.2 Struktur Organisasi Agensi MAHA5.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	23
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	38
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	38
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	40
4.1 Simpulan.....	40
4.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas dan proyek yang telah dikerjakan 15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Alur persiapan kerja magang	3
Gambar 2.1. Logo PT. Rentracks Creative Works	7
Gambar 2.2. Logo MAHA5	8
Gambar 2.3. Struktur Organisasi MAHA5	10
Gambar 3.1. Skema koordinasi penulis	12
Gambar 3.2. <i>Channel Slack</i> untuk desainer grafis	13
Gambar 3.3. <i>Form</i> presensi harian	23
Gambar 3.4. <i>Brief</i> desain <i>layout livestream</i>	24
Gambar 3.5. Zen Gunawan	25
Gambar 3.6. <i>Persona 4 in game look</i>	26
Gambar 3.7. <i>Background layout casual Zen</i>	26
Gambar 3.8. <i>Chat box</i> dan <i>theme box Zen</i>	27
Gambar 3.9. Elemen penunjang <i>layout Zen</i>	28
Gambar 3.10. <i>Layout</i> dalam Photoshop beserta kotak notifikasi	29
Gambar 3.11. <i>Layout casual Zen</i> ketika digunakan	29
Gambar 3.12. <i>Layout casual Zen</i> setelah direvisi	30
Gambar 3.13. Revisi <i>layout casual Zen</i> ketika digunakan	31
Gambar 3.14. Lumi Celestia	31
Gambar 3.15. Sketsa dan referensi <i>layout gaming Lumi</i>	32
Gambar 3.16. <i>Background layout gaming Lumi</i>	33
Gambar 3.17. <i>Background layout gaming Lumi</i> setelah diberi elemen lain	33
Gambar 3.18. <i>Chat box Lumi</i>	34
Gambar 3.19. <i>Layar game</i> dan kotak informasi	35
Gambar 3.20. <i>Layout gaming</i> sebelum revisi	35
Gambar 3.21. <i>Layout gaming</i> dalam Photoshop setelah direvisi	36
Gambar 3.22. <i>Layout gaming</i> dengan ukuran layar 16:9	37
Gambar 3.23. <i>Layout gaming Lumi</i> ketika digunakan	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	43
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	44
Lampiran C. Kartu MBKM 02	45
Lampiran D. Daily Task MBKM 03	46
Lampiran E. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	59
Lampiran F. Surat Pembekalan Magang	60
Lampiran G. Hasil Turnitin	61

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA