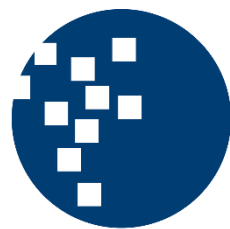


**PERAN *CONTENT VISUAL DESIGNER* DALAM
PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

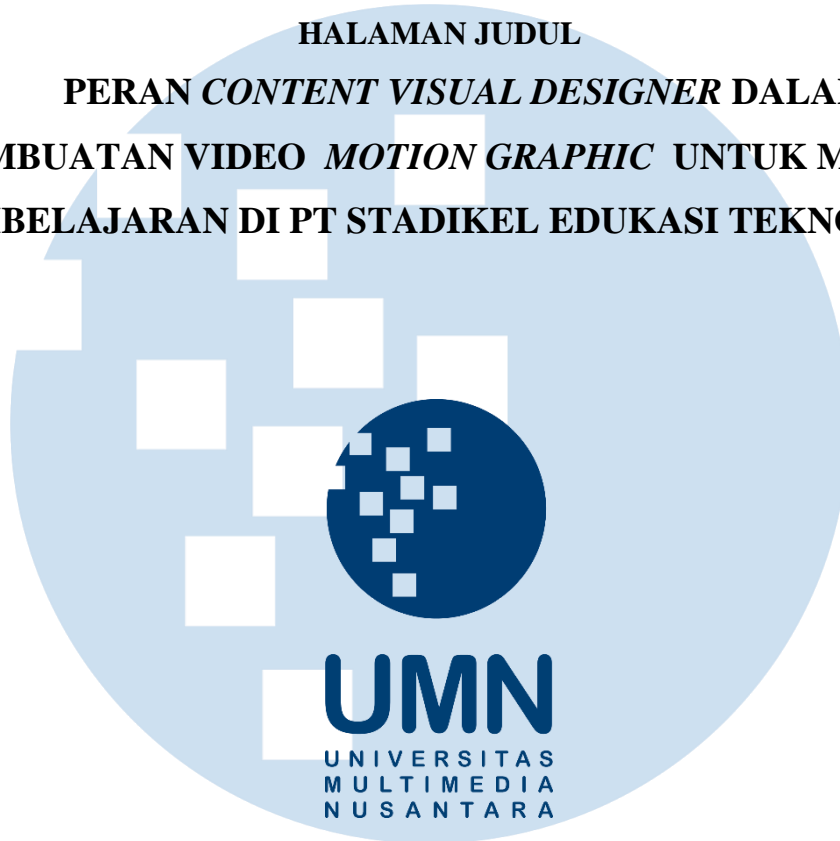
LAPORAN MAGANG

MONICA CAHYANINGTYAS

00000025650

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

HALAMAN JUDUL
PERAN *CONTENT VISUAL DESIGNER* DALAM
PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI



LAPORAN MAGANG

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

MONICA CAHYANINGTYAS

00000025650

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Monica Cahyaningtyas

NIM : 000000025650

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN CONTENT VISUAL DESIGNER DALAM PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI 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, 09 November 2021



(Monica Cahyaningtyas)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

**PERAN *CONTENT VISUAL DESIGNER* DALAM PEMBUATAN VIDEO
MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL
EDUKASI TEKNOLOGI**

Nama : Monica Cahyaningtyas
NIM : 00000025650
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 24 November 2021.
Pukul 08.30 s/d 09.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed
by Christian
Aditya

Date: 2021.11.26

16:54:45 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

0303019102

Penguji



Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih

Date: 2021.11.29

15:24:07 +07'00'

Dominika Anggraeni P. S.Sn., M.Anim

0308089101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

025245

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 : Monica Cahyaningtyas

NIM : 00000025650

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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN CONTENT VISUAL DESIGNER DALAM PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI

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, 09 November 2021.

Yang menyatakan,



(Monica Cahyaningtyas)

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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang dan menjalani program kerja magang dengan lancar. Meski banyak menemui situasi dan kondisi yang sulit, atas kemurahan hati-Nya, penulis dapat melalui dan menyelesaikan kewajiban dan tanggung jawab penulis. Penyusunan laporan yang berjudul “Peran *Content Visual Designer* dalam Pembuatan Video *Motion Graphic* untuk Media Pembelajaran di PT Stadikel Edukasi Teknologi” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn.) Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Selama melakukan kerja magang, penulis banyak mendapat pengalaman dan pembelajaran. Di masa pandemi seperti ini, media audio visual dengan kualitas tinggi untuk membantu proses belajar-mengajar sangat dibutuhkan. Penulis belajar bagaimana membuat video *motion graphic* yang dapat membantu menghantarkan ilmu dan informasi penting. Tak hanya itu, selama magang penulis mendapat pengalaman kerja kolaboratif dengan orang-orang lintas disiplin ilmu sehingga membuka pandangan penulis menjadi lebih luas. Penulis berharap dengan ditulisnya laporan ini, pembaca mendapat wawasan baru dan gambaran bagaimana peran seorang *Content Visual Designer* dalam pembuatan video *motion graphic* untuk media pembelajaran.

Penulis sangat berterimakasih dan bersyukur atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan sampai dengan terselesaikannya penyusunan laporan magang ini. Oleh sebab itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., 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 Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pemimbing magang dan pembimbing akademik, yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan, dan bantuan selama penyusunan laporan magang dan selama masa perkuliahan.
5. Ibu Fiona Valentina Damanik, M.Psi. selaku psikolog klinis *Student Support* UMN yang telah membantu selama proses konseling.
6. Isabella Mantini Halim, selaku Direktur PT Stadikel Edukasi Teknologi, yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis selama program magang berlangsung.
7. Simon Samuel, selaku Pembimbing Lapangan dan supervisor serta *Product Lead* PT Stadikel Edukasi Teknologi, yang telah banyak membantu dan membimbing penulis baik sebelum dan selama program magang berlangsung.
8. Elpan Dellanhaty, selaku *Lead Designer* dan *Creative Director* PT Stadikel Edukasi Teknologi, atas bimbingan dan bantuannya selama program magang berlangsung.
9. Bayu Krismawan, selaku mentor dan *Graphic Designer* PT Stadikel Edukasi Teknologi, atas ilmu yang telah dibagikan kepada penulis, juga atas bimbingan, bantuan, dan dukungan selama program magang berlangsung.
10. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan baik secara material, maupun dukungan emosional, dan juga atas penyertaan doa selama penyusunan laporan dan juga pelaksanaan kerja magang.

Tangerang, 09 November 2021.



(Monica Cahyaningtyas)

PERAN *CONTENT VISUAL DESIGNER* DALAM PEMBUATAN VIDEO
MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PT STADIKEL
EDUKASI TEKNOLOGI

Monica Cahyaningtyas

ABSTRAK

Kebutuhan akan media audio visual dengan kualitas tinggi seperti video *motion graphic* untuk media pembelajaran sangat tinggi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut perusahaan seperti PT Stadikel Edukasi Teknologi hadir sebagai perusahaan yang bergerak di bidang edukasi dan teknologi. Dalam produksi video *motion graphic* sebagai salah satu konten pembelajaran, perusahaan membutuhkan seorang *Content Visual Designer*. Ketertarikan penulis terhadap penggunaan animasi di bidang yang bersifat edukatif, menjadi salah satu alasan penulis memilih perusahaan dan melamar posisi tersebut. Selama proses berlangsungnya magang, tentunya penulis menemui kendala dan juga kesulitan. Awalnya penulis mengalami kesulitan karena proyek yang bersifat edukatif dan saintifik dalam proses pembuatannya tidak boleh sembarangan. Penulis menyadari bahwa untuk membuat konten tersebut, tidak hanya membuat visual yang menarik tapi harus memperhatikan ketepatan dan kesesuaian penggambaran. Perhatian kepada hal-hal detail juga menjadi penting, sehingga penulis belajar untuk lebih teliti dan bekerja dengan rapi. Selain itu kerelaan untuk mau belajar hal baru, mendalami materi *brief* yang diberikan, melakukan banyak riset, membuat penulis lebih memahami informasi apa yang harus disampaikan. Karena pada akhirnya video *motion graphic* tersebut dibuat untuk media pembelajaran yang ditujukan membantu siswa memahami materi.

Kata kunci: Magang, PT Stadikel Edukasi Teknologi, *Content Visual Designer*, *Motion Graphic*, Media Pembelajaran

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*THE ROLE OF CONTENT VISUAL DESIGNER IN THE MOTION GRAPHIC
VIDEO PRODUCTION FOR LEARNING MEDIA IN PT STADIKEL EDUKASI
TEKNOLOGI*

Monica Cahyaningtyas

ABSTRACT

The need for high-quality audiovisual media, such as motion graphics for media learning is high. To answer these needs, companies such as Studycle are present as companies engaged in education and technology. One of their products is motion graphic video for media learning. In the production of their motion graphic video, companies need a Content Visual Designer. One of the reasons why Author choose the company and applied for that position is because author's interest in educational content and the use of animation in the education field. During the internship, Author encountered such difficulties and hardship. In the process of making motion graphics for media learning, the visualization must be precise, appropriate, and in accordance with objects in the real world. Paying attention to detail has so much crucial and important role to make visualization precise. As a Content Visual Designer, the role is not just to make the visual and design eye-catching but must consider if the visualization is precise or not. Eager to learn new things, study our brief, and do research, make Author understand the brief better and easier to make the visualization with scientific things. Because after all these motion graphics are intended for learning media and help students to understand the material.

Keywords: Internship, Studycle, Content Visual Designer, Motion Graphic, Learning Media

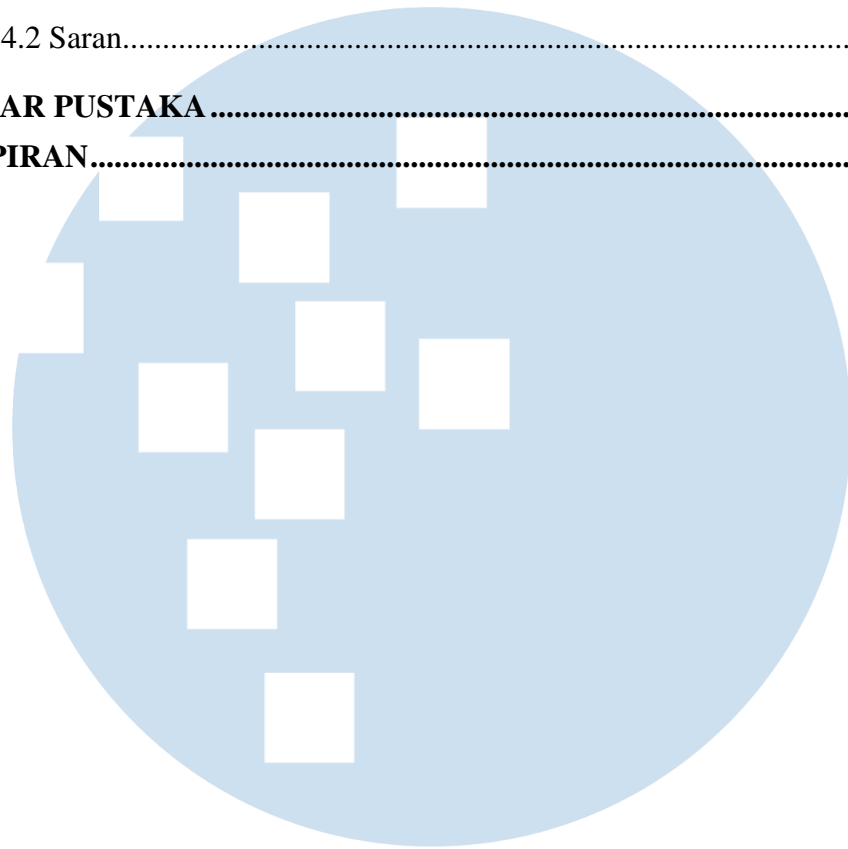
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.1.1. Kedudukan	9
3.1.2. Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	14
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	29
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	30
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	31

4.1 Simpulan	31
4.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35

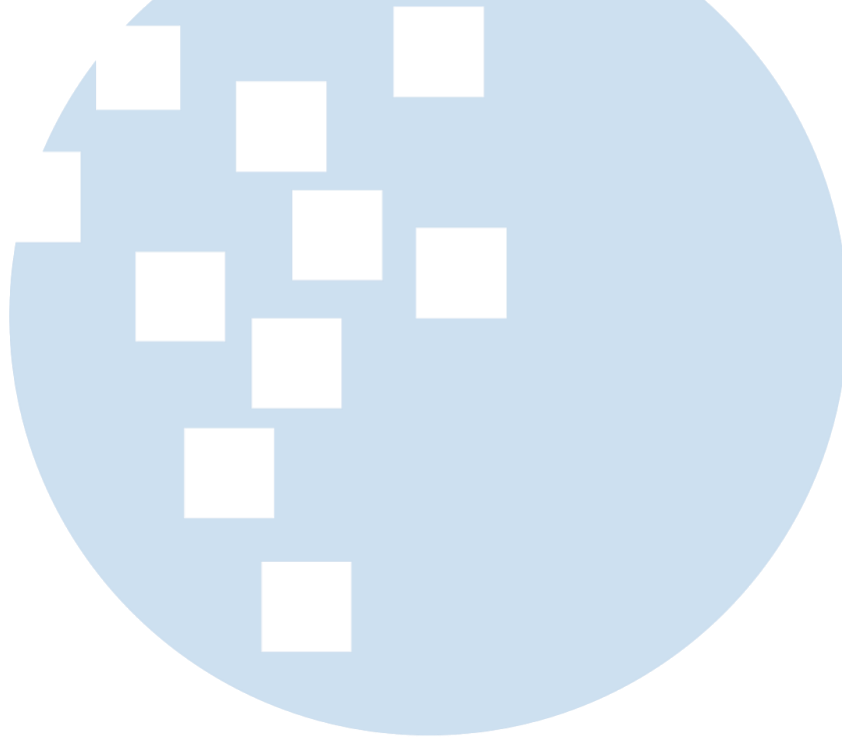


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel tugas yang dilakukan.....	14
Tabel 3. 2 Tabel lama pengerjaan proyek	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo perusahaan.....	6
Gambar 2. 3 Bagan struktur organisasi perusahaan	7
Gambar 3. 1 Bagan kedudukan <i>Content Visual Designer</i>	9
Gambar 3. 2 Bagan koordinasi pembuatan video <i>motion graphic</i>	11
Gambar 3. 3 Bagan keseluruhan sistem koordinasi	13
Gambar 3. 4 Sketsa kasar dalam proses pembuatan <i>storyboard</i>	19
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> yang sudah direvisi	20
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> yang sudah masuk ke dalam <i>template</i>	20
Gambar 3. 7 Proses tahap <i>coloring</i> dan <i>asset illustration</i>	21
Gambar 3. 8 Proses revisi tahap <i>coloring</i> dan <i>asset illustration</i>	21
Gambar 3. 9 Proses pembuatan <i>cycle animation</i> untuk api, air, dan uap	22
Gambar 3. 10 Proses animasi salah satu <i>scene</i>	22
Gambar 3. 11 <i>Storyboard</i> sudah melalui tahap revisi	23
Gambar 3. 12 <i>Storyboard</i> yang sudah diberi warna	24
Gambar 3. 13 Pembuatan aset tangan tokoh instruktur	25
Gambar 3. 14 Pembuatan aset kepala tokoh instruktur	25
Gambar 3. 15 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan <i>chest compression</i>	26
Gambar 3. 16 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan <i>chest compression</i>	26
Gambar 3. 17 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan <i>chest compression</i>	27
Gambar 3. 18 Final render untuk proyek <i>motion graphic</i> CPR.....	28

U 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	35
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	36
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	37
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	52
Lampiran E. Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	53
Lampiran F. Lampiran Hasil Pengecekan Turnitin.....	54

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA