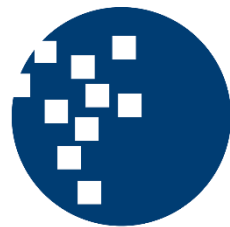


**PERAN ILLUSTRATOR DALAM
PEMBUATAN INFOGRAFIK EDUKASI PADA
PLATFORM MEDIA KOK BISA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

YESHE VIRANI GUNALDI

0000028257

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

**PERAN ILLUSTRATOR DALAM
PEMBUATAN INFOGRAFIK EDUKASI PADA
PLATFORM MEDIA KOK BISA**



LAPORAN MAGANG

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

YESHE VIRANI GUNALDI

00000028257

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yeshe Virani Gunaldi
NIM : 00000028257
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran Ilustrator dalam Pembuatan Infografik Edukasi pada Platform Media Kok Bisa 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.

Jakarta, 10 November 2021



Stamp: 10000
KEMENTERIAN
KEMERAI
EMPEL
R22AJX00605682

(Yeshe Virani Gunaldi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN
INFOGRAFIK EDUKASI PADA PLATFORM MEDIA KOK BISA
Oleh

Nama : Yeshe Virani Gunaldi

NIM : 00000028257


Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 26 November 2021.
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date:
2021.11.29
18:25:10 +07'00'

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

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

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 : Yeshe Virani Gunaldi

NIM : 00000028257

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 Ilustrator dalam Pembuatan Infografik Edukasi pada Platform Media Kok Bisa.

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.

Jakarta, 01 Desember 2021.

Yang menyatakan,



(Yeshe Virani Gunaldi)

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 Ilustrator dalam Pembuatan Infografik Edukasi pada Platform Media Kok Bisa” 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 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 Firdyanza, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Ketut Yoga Yudistira, sebagai salah satu *founder* dan sekaligus *Managing Director* Kok Bisa.
6. Bapak Alvin Reinaldy dan Bapak Franky Nugraha yang telah membimbing penulis selama magang dan membantu menyelesaikan laporan magang ini.
7. Kepada rekan-rekan kerja di Kok Bisa.
8. Orang Tua, Teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Jakarta, 01 Desember 2021.



(Yeshe Virani Gunaldi)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN INFOGRAFIK EDUKASI PADA PLATFORM MEDIA KOK BISA

Yeshe Virani Gunaldi

ABSTRAK

Kok Bisa merupakan platform media yang bergerak dalam bidang edukasi yang dibentuk pada tahun 2015. Tujuan Kok Bisa adalah untuk memberikan tayangan edukasi berkualitas untuk penonton di Indonesia. Penulis merasa kagum dengan video Kok Bisa yang dapat merangkum sebuah pembahasan yang rumit menjadi mudah untuk dipahami. Penulis merasa tertarik dengan proses produksi animasi dan pembuatan kontennya. Penulis mendapatkan posisi sebagai *illustrator intern* yang bertugas untuk membuat infografik dan aset. Selama kerja magang penulis juga membuat *thumbnail*, *storyboard* dan animasi. Kerja magang dilakukan selama 5 bulan pada masa pandemik, hal ini menyebabkan kegiatan magang dilakukan secara daring dari rumah. Penulis menggunakan Google Meet untuk melakukan rapat dan menggunakan Slack untuk mendiskusikan pekerjaan sehari-hari. Hasil pekerjaan akan dikumpulkan dan disimpan di Google Drive. Selama bekerja di Kok Bisa, penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman baru yang dapat membantu penulis untuk siap bekerja di masa depan.

Kata kunci: Ilustrator, Infografik, Kok Bisa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF AN ILLUSTRATOR IN CREATING
EDUCATIONAL INFOGRAPHICS ON MEDIA PLATFORMS KOK BISA**

Yeshe Virani Gunaldi

ABSTRACT

Kok Bisa is a media platform engaged in education that was formed in 2015. Kok Bisa's goal is to provide quality educational shows for viewers in Indonesia. The author was amazed by Kok Bisa's videos which were able to summarize a complex discussion into a more understandable one. The author is interested in the animation production and content creation. The author gets a position as an illustrator intern whose job is to create infographics and assets. During the internship, the author also creates thumbnails, storyboards and animations. Internship is carried out for 5 months during the pandemic, this causes the internships to be carried out from home. The author uses Google Meet to conduct meetings and uses Slack for daily work discussion. The work will be collected and stored in Google Drive. While working at Kok Bisa, the author has gained a lot of knowledge and new experiences that can help the writer to be ready to work in the future.

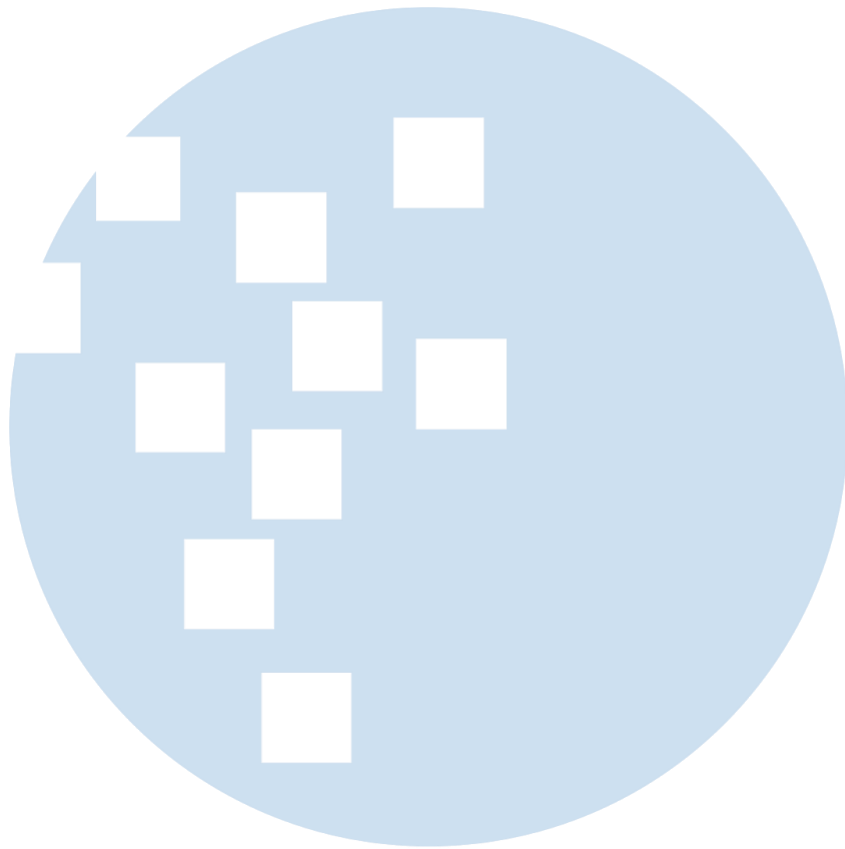
Keywords: Illustrator, Infographic, Kok Bisa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
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.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	14
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.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan	11
Tabel 3.2 Uraian <i>Scene</i> 9-10 Seri Tokoh Bangsa 3 episode 3	23
Tabel 3.3 Uraian <i>Scene</i> 1-2 dan 6 Bisakah Kita Bikin Elemen Baru.....	25



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kok Bisa	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kok Bisa.....	6
Gambar 3.1 Struktur Divisi Kreatif.....	8
Gambar 3.2 Koordinasi Pembuatan Infografik	9
Gambar 3.3 Koordinasi Pembuatan Aset.....	9
Gambar 3.4 Koordinasi Pembuatan Animasi.....	10
Gambar 3.5 Infografik <i>Dataviz</i>	15
Gambar 3.6 <i>Engagement Post</i>	16
Gambar 3.7 Infografik <i>Fun Facts</i>	16
Gambar 3.8 Infografik <i>Anatomical</i>	17
Gambar 3.9 Infografik <i>Comparison</i>	17
Gambar 3.10 Infografik <i>Timeline</i>	18
Gambar 3.11 IG <i>Quote</i> Ted Sarandos	18
Gambar 3.12 Infografik <i>Storytelling</i>	18
Gambar 3.13 Infografik Tokoh-Tokoh	19
Gambar 3.14 Referensi dan Hasil Bung Tomo	20
Gambar 3.15 Referensi dan Hasil <i>Coelophysis</i>	20
Gambar 3.16 Referensi dan Hasil <i>Jungle War Camp Eagle View</i>	21
Gambar 3.17 Arah Visual dan <i>Thumbnail Draft 1</i>	21
Gambar 3.18 Referensi Visual <i>Thumbnail</i>	22
Gambar 3.19 <i>Thumbnail</i> Bisakah Kita Mengontrol Mimpi?	22

U I W I 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. <i>Daily Task</i> MBKM 03	37
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	50
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang.....	51
Lampiran F. Hasil Turnitin	52



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA