

**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN DI AMAAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

JEAN REVIERREZA KAFFA

0000029514

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

**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN DI AMAAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

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

JEAN REVIERREZA KAFFA

0000029514

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2021

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jean Revierreza Kaffa

NIM : 00000029514

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI AMAAN 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, 10 Oktober 2021.



10000
REPUBLIK INDONESIA
MATERAI
TEMPER
4CFD1AJX464489217
JEAN R KAFFA

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN


Laporan magang dengan judul
Peran *Motion Graphic Artist* dalam Pembuatan Video Pembelajaran di Amaan

Oleh
Nama : Jean Revierreza Kaffa
NIM : 00000029514
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

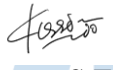
Tangerang, 10 Oktober 2021.

Pembimbing


Digitally signed by
Christine M.
Lukmanto
Date: 2021.10.12
17:37:13 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0311089001

Ketua Program Studi
Film


Digitally signed by Kus Sudarsono
Date: 2021.10.13
14:44:29 +07'00'
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK: 025245

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN VIDEO
PEMBELAJARAN DI AMAAN

Oleh
Nama : Jean Revierreza Kaffa
NIM : 00000029514
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

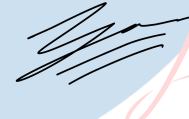
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Digitally signed
by Christine M.
Lukmanto
Date: 2021.12.01
15:44:57 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0311089001

Penguji


Digitally signed
by Matheus
Prayogo
Date: 2021.12.02
08:15:54 +07'00'

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0318049102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

NIK: 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 : Jean Revierreza Kaffa

NIM : 00000029514

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 *Motion Graphic Artist* dalam Pembuatan Video Pembelajaran di Amaan

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, 26 Agustus 2021.

Yang menyatakan,


(Jean Revierreza Kaffa)

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 Pembelajaran di Amaan”, 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 skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
2. Orang tua serta keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
3. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
5. Bapak Kus Sudarsono, S.E selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Kepada Anggiearanidipta Suma M., Sebagai supervisi yang telah banyak membantu saya selama proses praktek kerja magang berlangsung.
8. Kepada Nisa Ardini, sebagai supervisi kedua yang juga telah banyak membantu saya selama proses praktek kerja magang berlangsung dalam hal kreativitas desain.

9. Teman - teman saya yang telah memberikan dukungan moral serta motivasi.

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

Tangerang, 10 Oktober 2021.



(Jean Revierreza Kaffa)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PEMBUATAN VIDEO
PEMBELAJARAN DI AMAAN
Jean Revierreza Kaffa

ABSTRAK

PT Amaan Indonesia Sejahtera adalah sebuah perusahaan yang berdiri dibidang perbankan FINTECH atau *financial technology*. Dimana, semua transaksi perbankan dilakukan di dalam sebuah aplikasi yang bernama Amaan. PT Amaan Indonesia Sejahtera tak hanya memberikan dana bantuan untuk usaha para nasabahnya, namun juga mengedukasi nasabahnya dengan bantuan agen-agen yang bernama CDP, agar usaha para nasabahnya dapat berkembang kedepannya. Dalam mengedukasi nasabahnya serta CDP yang bekerja di PT Amaan Indonesia Sejahtera, PT Amaan Indonesia Sejahtera menggunakan desain grafis agar terlihat menarik dan dapat dimengerti dengan mudah. Dalam melaksanakan proses praktek kerja magang, penulis bertanggung jawab sebagai *motion graphic artist*. Dimana tanggung jawab penulis adalah membuat sebuah video pembelajaran berupa *motion graphic* yang nantinya akan diperlihatkan kepada para CDP. Tentunya, penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman dalam bekerja di PT Amaan Indonesia Sejahtera. Mulai dari bagaimana menyusun materi pembelajaran dengan baik, bagaimana caranya bekerja dalam suatu tim secara santai namun profesional, bertanggung jawab dengan pekerjaan yang diberikan, ketentuan-ketentuan dalam desain yang sesuai dengan *brand guide* perusahaan, dan secara tidak langsung penulis mendapatkan materi-materi atau ilmu tentang dunia bisnis.

Kata kunci: *Motion graphic*, PT Amaan Indonesia Sejahtera, Video pembelajaran.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

*MOTION GRAPHIC ARTIST AS FOR EDUCATIONAL VIDEO MAKING AT
AMAAN
Jean Revierreza Kaffa*

ABSTRACT

PT Amaan Indonesia Sejahtera is a company that stands in the field of FINTECH banking or financial technology. Where, all banking transactions are carried out in an application called Amaan. PT Amaan Indonesia Sejahtera not only provides assistance funds for the businesses of its customers, but also educates its customers with the help of Amaan agents called CDP, so that their customers' businesses can develop in the future. In educating its customers and CDPs who work at PT Amaan Indonesia Sejahtera, PT Amaan Indonesia Sejahtera uses graphic design to make it look attractive and easy to understand. In carrying out the internship process, the writer is responsible as a motion graphic artist. Where the writer's responsibility is to make an educational video in the form of motion graphics which will later be shown to the CDP. Of course, the writer gets a lot of experience working in PT Amaan Indonesia Sejahtera. Starting from how to arrange learning materials well, how to work in a team with a relaxed but professional manner, being responsible for the work that is given to the writer, the designs that are in accordance with the company's brand guide, and indirectly the writer gets materials or knowledge about the business.

Keywords: Educational Video, Motion Graphic, PT Amaan Indonesia Sejahtera

UMMN

UNIVERSITAS

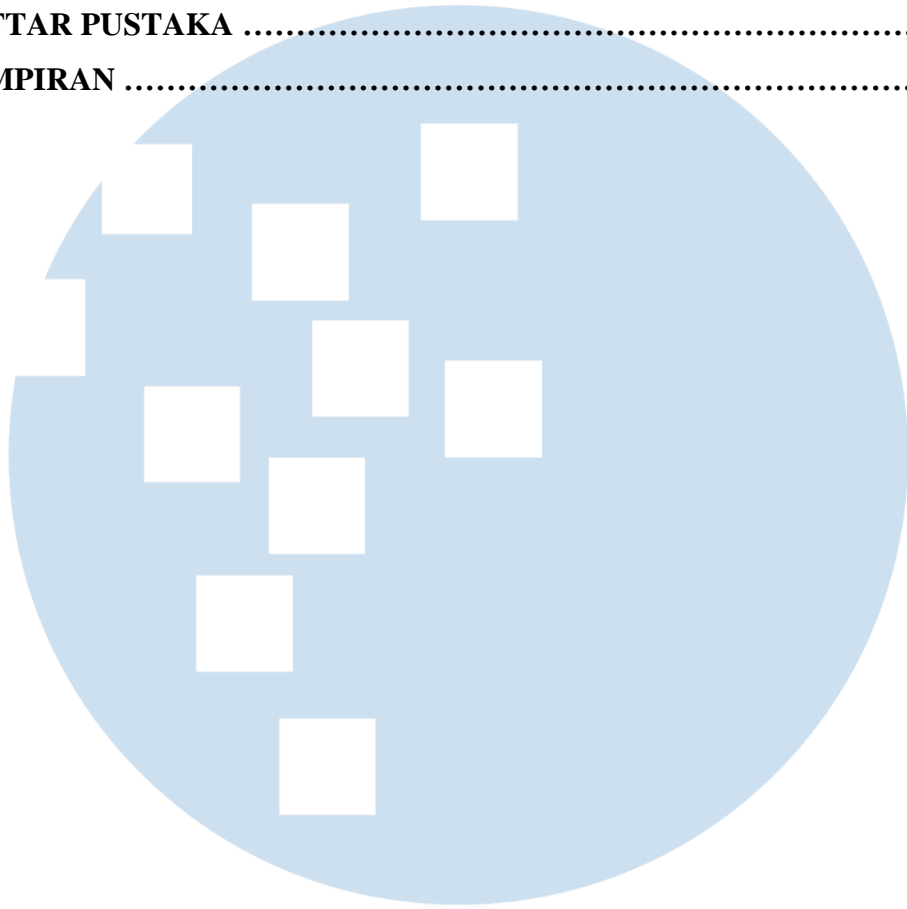
MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	12
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	13
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	14
4.1 Simpulan	14
4.2 Saran	15

DAFTAR PUSTAKA 16
LAMPIRAN 17

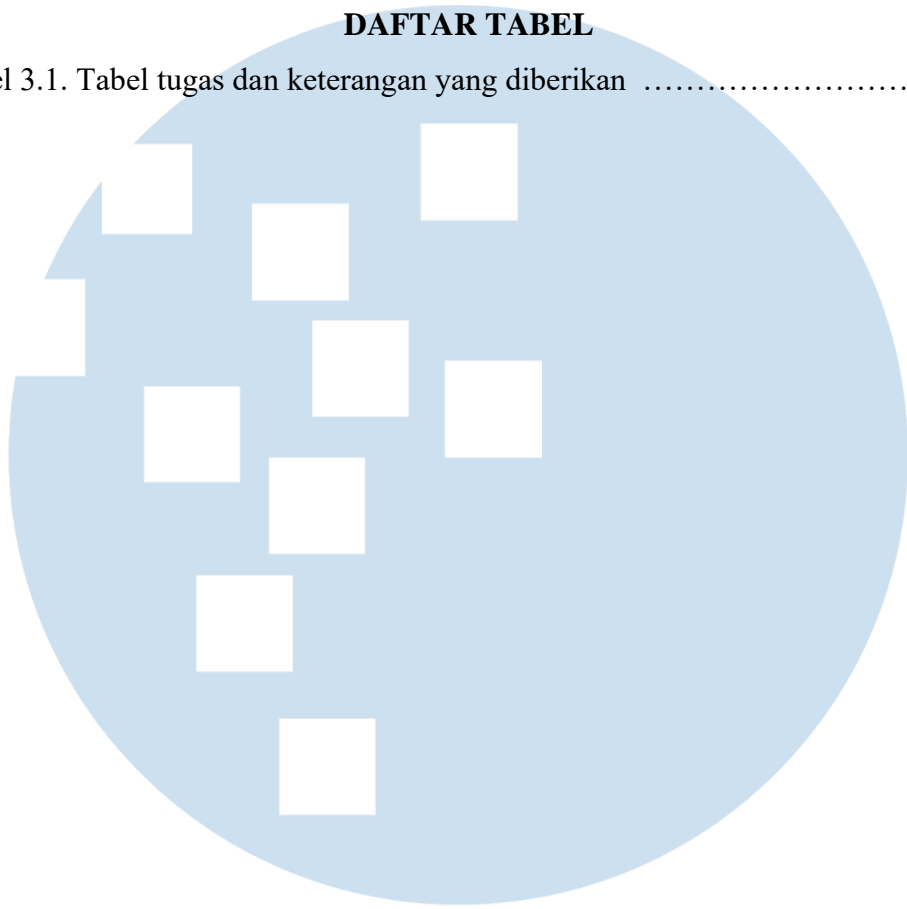


UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel tugas dan keterangan yang diberikan 9



UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Amaan	4
Gambar 2.2. Susunan Organisasi Divisi <i>People and Culture</i>	5
Gambar 3.1. Skema Koordinasi	7
Gambar 3.2. Salah Satu <i>Frame</i> dari Video <i>People Builder for SCDP</i>	11
Gambar 3.3. Salah Satu <i>frame</i> dari Video <i>Padlet Learning</i>	12
Gambar 3.4. Salah Satu <i>frame</i> dari Video <i>Welcoming</i>	13

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	20
Lampiran B. Kartu MBKM 02	21
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	22
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	28
Lampiran E. Hasil Turnitin	29
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang	32

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA