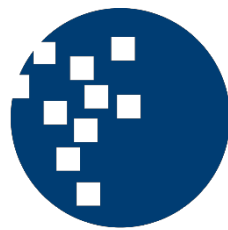


**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM
PEMBUATAN KONTEN VIDEO IFGF *CREATIVE TEAM***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

VERONICA HELEN PRAMANA

0000031514

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

2021

**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM
PEMBUATAN KONTEN VIDEO IFGF *CREATIVE TEAM***



LAPORAN MAGANG

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

VERONICA HELEN PRAMANA

0000031514

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

**U
M
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 PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Veronica Helen Pramana
NIM : 00000031514
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“Peran *Motion Graphic Artist* dalam

Pembuatan Konten Video IFGF *Creative Team*”

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



(Veronica Helen Pramana)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

Peran *Motion Graphic Artist* dalam
Pembuatan Konten Video IFGF *Creative Team*

Oleh

Nama : Veronica Helen Pramana

NIM : 00000031514

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 22 November 2021.

Pukul 13.00 s/d 13.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

NIK. 056837

Penguji

Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

NIK. 051869

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Film

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Veronica Helen Pramana

NIM : 00000031514

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 Konten Video IFGF *Creative Team*”

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, 25 November 2021.

Yang menyatakan,



(Veronica Helen Pramana)

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 rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini yang berjudul: “Peran *Motion Graphic Artist* dalam Pembuatan Konten Video IFGF *Creative Team*”. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, 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. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan laporan magang ini.
5. Bapak Anto Samosir, selaku *Head of Video Production, Program Director* dari IFGF *Creative Team*, sekaligus *Supervisor*, yang telah membimbing dan memberi kesempatan kepada penulis untuk berkontribusi secara kreatif dalam berbagai proyek saat praktik kerja magang.
6. Segenap anggota IFGF *Creative Team* yang telah mendukung dan memberi banyak inspirasi pada penulis saat melaksanakan praktik kerja magang.
7. Keluarga penulis yang telah memberi dukungan materi dan moral sehingga penulis dapat melaksanakan praktik kerja magang.
8. Emmanuela Oliva, Salvia Patriana, Misiasti Lisanti, Marco Theodore, Calvin Gilbert, Tanryansyah, Rafella, Yonathan Chandra, Brigitta

Domara, Angie Fabrienne, dan sahabat-sahabat penulis yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan proses magang beserta laporannya.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Tangerang, 25 November 2021.



(Veronica Helen Pramana)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM
PEMBUATAN KONTEN VIDEO IFGF *CREATIVE TEAM*

Veronica Helen Pramana

ABSTRAK

Motion graphic sering digunakan dalam sebuah konten video. *Motion graphic* mulai menjadi tren di dalam masyarakat ketika pandemi, karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan atau *storytelling* tanpa memerlukan proses *shooting*. Namun, belum banyak *motion graphic artist* yang memahami bagaimana peran dan lingkup kerjanya di dalam sebuah produksi video secara profesional. Melalui pembuatan laporan ini, penulis bertujuan untuk dapat memahami peran dan lingkup kerja *motion graphic artist* di dalam industri profesional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode partisipatoris, dimana penulis berpartisipasi secara langsung dalam bentuk praktik kerja magang. Pada praktik kerja magang, penulis berperan sebagai *motion graphic artist* di IFGF *Creative Team*. IFGF *Creative Team* adalah divisi kreatif dari sebuah organisasi nirlaba berbentuk gereja, yang terletak di Jakarta. IFGF *Creative Team* melakukan produksi konten video secara rutin untuk kebutuhan *in-house*. Pada setiap proyek yang dikerjakan penulis, dapat diketahui bahwa penerapan *motion graphic* harus disesuaikan dengan segmen audiens yang berbeda-beda berdasarkan usia. Kesimpulan dari laporan ini, penulis dapat memahami *workflow* profesional sebuah produksi video, khususnya *motion graphic*, mengeksplorasi berbagai ide dan jenis *motion graphic*, serta mampu menciptakan *motion graphic* yang menjawab kebutuhan segmen audiens.

Kata kunci : *motion graphic*, *motion graphic artist*, tim kreatif, video.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*THE ROLE OF MOTION GRAPHIC ARTIST IN
IFGF CREATIVE TEAM'S VIDEO CONTENT CREATION*

Veronica Helen Pramana

ABSTRACT

Motion graphics are often used in video content. Motion graphics begin to become a trend in society during pandemic, because of their ability to convey messages or storytelling without the need for a shooting process. However, motion graphic artists rarely understand the role and scope of their work in a professional video production. Through this report, the author aimed to understand the role and scope of work of motion graphic artists in the professional industry. The research method used is a participatory method, where the author participated directly in the form of internship practice. In the internship, the author acted as a motion graphic artist in IFGF Creative Team. IFGF Creative Team is the creative division of a non-profit organization in the form of a church, located in Jakarta. IFGF Creative Team produces video content regularly for in-house needs. In every project the author worked on, the author found that the application of motion graphics must be adapted to different audience segments based on age. The conclusion of this report, the author is able to understand the professional workflow of a video production, especially motion graphics, explore various ideas and types of motion graphics, and be able to create motion graphics that answer the needs of the audience segment.

Keywords: creative team, motion graphic, motion graphic artist, video.

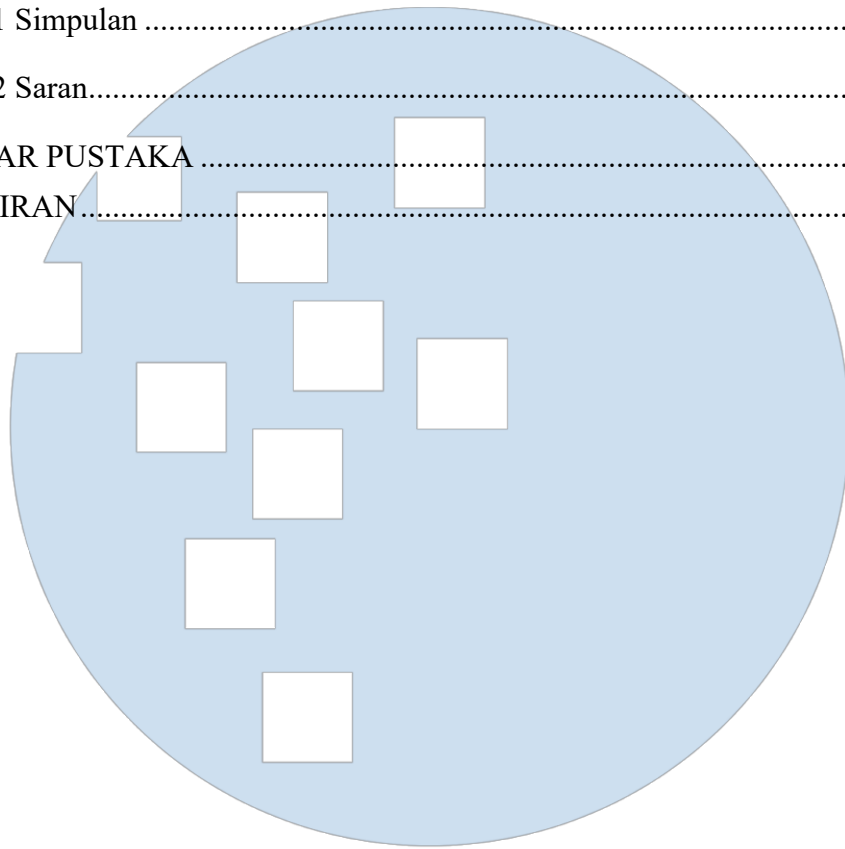
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
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.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
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.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	13
3.2.2.1 Pembuatan materi video <i>Kids Online Service (Little Class)</i> ..	15
3.2.2.2 <i>Sermon Bumper TYC Genday</i>	22
3.2.2.3 <i>What's on IFGF Jakarta</i>	25
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	26
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	27

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	28
4.1 Simpulan	28
4.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32

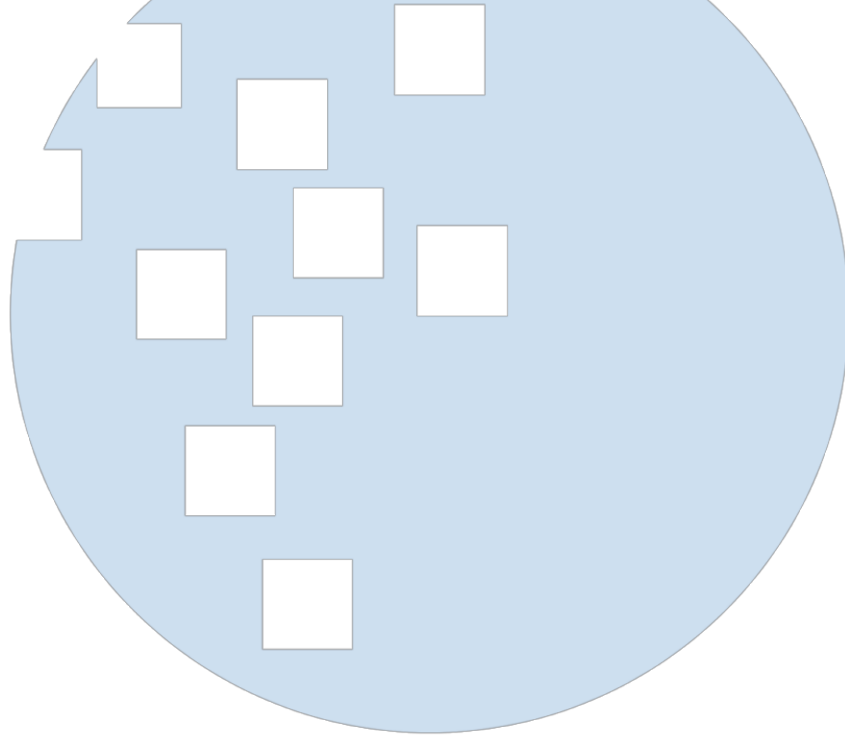


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 *Timeline* Pelaksanaan Kerja Magang 3
Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan Selama Praktik Kerja Magang 10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo IFGF.....	5
Gambar 2.2 <i>Company Hierarchy IFGF Creative Team</i>	6
Gambar 3.1 Alur Kerja IFGF <i>Creative Team</i>	9
Gambar 3.2 Alur Revisi IFGF <i>Creative Team</i>	9
Gambar 3.3 Halaman <i>Youtube IFGF Kids</i>	15
Gambar 3.4 Referensi <i>Little Class</i>	17
Gambar 3.5 <i>Storyboard Little Class</i>	18
Gambar 3.6 <i>Asset Opening Bumper Little Class</i>	19
Gambar 3.7 <i>Asset Kiddos News Little Class</i>	20
Gambar 3.8 <i>Asset Credit Title Little Class</i>	21
Gambar 3.9 Perubahan <i>Look Maskot Little Class</i>	21
Gambar 3.10 Hasil Akhir <i>Credit Title Little Class</i>	22
Gambar 3.11 Referensi <i>Sermon Bumper TYC Genday</i>	23
Gambar 3.12 <i>Look salah satu footage TYC Genday</i>	24
Gambar 3.13 Hasil Akhir <i>Sermon Bumper TYC Genday</i>	24
Gambar 3.14 Referensi <i>What's on IFGF Jakarta</i>	25
Gambar 3.15 Hasil Akhir <i>What's on IFGF Jakarta</i>	26

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	31
Lampiran B. Kartu MBKM 02	32
Lampiran C. <i>Daily Task</i> MBKM 03	33
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	40
Lampiran E. Surat Penerimaan Perusahaan	41
Lampiran F. Hasil Turnitin	42

