

**TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM
PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN
INDONESIA GEMILANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MUHAMMAD FARHAN SUSANTO

0000025841

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM
PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN
INDONESIA GEMILANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

MUHAMMAD FARHAN SUSANTO

0000025841

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Farhan Susanto
NIM : 00000025841
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG 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, 24 Juni 2022.



MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul

TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR MEMAJUKAN MEDIA PERUSAHAAN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

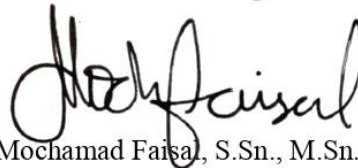
Oleh

Nama : Muhammad Farhan Susanto
NIM : 00000025841
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 09 Juni 2022.


Pembimbing



Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.

0323018404

Ketua Program Studi
Film



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

025245

MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

Oleh

Nama : Muhammad Farhan Susanto
NIM : 00000025841
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 22 Juni 2022.
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.
0323018404

Salima Hakim S.Sn., M.Hum
0327127805

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

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

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

Nama : Muhammad Farhan Susanto
NIM : 00000025841
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG** 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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Juni 2022.

Yang menyatakan,



Muhammad Farhan Susanto

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PERUSAHAAN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG. 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, 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 Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Farras Afif selaku pembimbing lapangan yang sudah menerima penulis untuk mendapat kesempatan melaksanakan praktek kerja magang di PT. Bermain Indonesia gemilang.
6. Ibu Sri Hartati selaku Orang tua yang telah memberikan bantuan dukungan dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
7. Arya Fachreza, Erick Christian, Dhanatga Farras, selaku rekan-rekan magang yang saling membantu membuat konten-konten selama proses praktek kerja magang track 2 menjadi lebih lancar.

TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB KONTEN KREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA PADA PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

Muhammad Farhan susanto

ABSTRAK

Selama proses magang berlangsung, penulis bekerja sebagai *content creator* di perusahaan PT. Bermain Indonesia Gemilang yang merupakan perusahaan yang berfokus pada dunia *e-sport* atau olahraga berbasis elektronik seperti *personal computer* atau PC. Penulis memilih perusahaan tersebut karena penulis ingin terlibat sebagai tim kreatif dalam bidang *e-sport* dan melihat dunia baru didalamnya. Penulis juga dipercaya sebagai salah satu orang untuk tampil di platform *Live Streaming* sebagai *talent* dari perusahaan. Selama pandemi *Covid-19* aktivitas masyarakat di luar rumah sangatlah minim dan terbatas dan memuncak pada teknologi digital. Penulis bekerja untuk memasarkan konten-konten perusahaan pada platform-platform *social media* yang ada dan sedang diminati oleh masyarakat di masa pandemi. Penulis dan rekan magang lain berbagi tugas untuk mengerjakan beberapa proyek perusahaan. Penulis dan rekan magang lain telah membuat dua proyek yang dikerjakan bersama yaitu *video team profile* dan *event big battle arena*. Penulis sendiri membuat proyek sendiri yaitu *short video* tentang *competitive player* dari salah satu team yang ada di perusahaan. Penulis mendapatkan pengalaman dalam bekerja di tim kreatif dan mendapat pemahaman lebih untuk bekerja di industri kreatif yang berfokus pada pemasaran.

Kata Kunci : *Content creator*, *e-sport*, pekerjaan magang

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DUTIES AND RESPONSIBILITIES OF CONTENT CREATOR IN MAKING MEDIA CONTENT AT PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

Muhammad Farhan susanto

ABSTRACT

During the internship process, the author worked as a content creator at PT. Playing Indonesia Gemilang which is a company that focuses on the world of e-sports or electronic-based sports such as personal computers or PCs. The author chose the company because the author wanted to be involved as a creative team in the field of e-commerce, e-sport and see a new world in it. The author is also trusted as one of the people to appear on the Live Streaming platform as a talent from the company. During the COVID-19 pandemic, people's activities outside the home were minimal and limited and culminated in digital technology. The author works to market the company's content on existing social media platforms and is in demand by the public during the pandemic. The author and other interns share the task of working on several company projects. The author and other interns have made two projects that they worked on together, namely a video team profile and a big battle arena event. The author himself made his own project, namely a short video about competitive players from one of the teams in the company. The author gains experience working in a creative team and gains a deeper understanding of working in a marketing-focused creative industry.

Keywords : Content creator, e-sport, internship.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

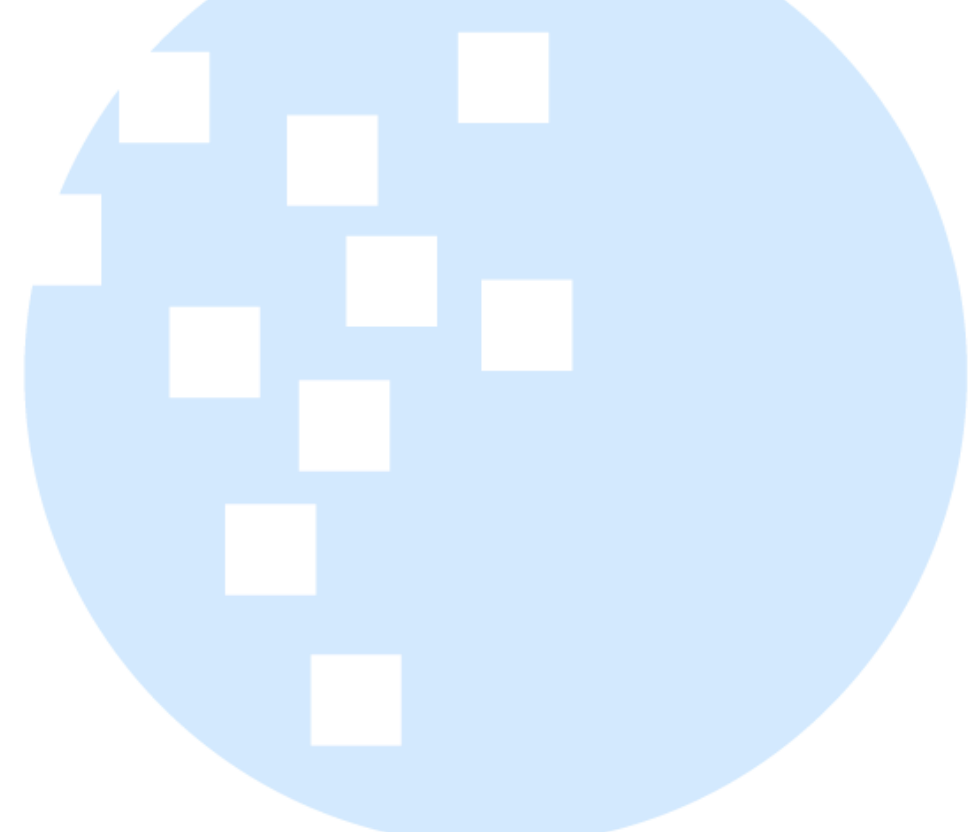
DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | 1 |
| HALAMAN JUDUL | 2 |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | 3 |
| HALAMAN PERSETUJUAN | 4 |
| HALAMAN PENGESAHAN | 5 |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | 6 |
| KATA PENGANTAR | 7 |
| ABSTRAK | 8 |
| DAFTAR ISI | 10 |
| DAFTAR TABEL | 11 |
| DAFTAR GAMBAR | 12 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 13 |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 14 |
| 1.1 Latar belakang | 14 |
| 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang | 15 |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang | 16 |
| BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 18 |
| 2.1 Sejarah singkat Perusahaan | 18 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan | 20 |
| BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG | 22 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi | 22 |
| 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang | 24 |
| 3.2.1 Tugas yang Dilakukan | 25 |
| 3.2.2 Uraian Kerja Magang | 26 |
| 3.2.3 Kendala yang Ditemukan | 39 |
| 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan | 39 |
| BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN | 41 |
| 4.1 Simpulan | 41 |
| 4.2 Saran | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA | 44 |
| LAMPIRAN | 45 |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang dilakukan selama magang 21



UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

Tanggung jawab creator..., Muhammad Farhan Susanto, Universitas Multimedia Nusantara

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Logo BIG. | 17 |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan..... | 18 |
| Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> koordinasi PT Bermain Indonesia Gemilang..... | 21 |
| Gambar 3.2 Workflow, kelebihan dan kekurangan projek..... | 24 |
| Gambar 3.3 Contoh dari referensi yang diambil penulis..... | 24 |
| Gambar 3.4 Contoh konsep penggabungan foto karakter dan pemain | 25 |
| Gambar 3.5 Storyboard dan Moodboard “ <i>Video Team Profile BIG Scythe</i> ”..... | 26 |
| Gambar 3.6 Contoh karakter yang telah dibuat sesuai konsep dan referensi..... | 27 |
| Gambar 3.7 Koordinasi Big Battle Arena | 28 |
| Gambar 3.8 Beberapa Layout yang dibuat dengan photoshop..... | 29 |
| Gambar 3.9 Beberapa Streaming Scene yang dibuat dengan After Effect..... | 30 |
| Gambar 3.10 puppet position pin tool pada After Effect..... | 31 |
| Gambar 3.11 Beberapa GIF yang digunakan dalam scene pada Event..... | 31 |
| Gambar 3.12 Timeline background music dari BIG Battle Arena..... | 32 |
| Gambar 3.13 Penataan Scene BIG Battle Arena pada OBS dan Youtube BIG.. | 33 |
| Gambar 3.14 Tahap Pembuatan Asset di Photoshop..... | 34 |
| Gambar 3.15 Tahap Pembuatan layout scene menggunakan After Effect..... | 35 |
| Gambar 3.16 <i>Flowchart</i> cara Streaming dengan aplikasi mobile legends..... | 36 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 | 43 |
| Lampiran B. Kartu MBKM 02 | 44 |
| Lampiran C. Daily Task MBKM 03 | 45 |
| Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 | 60 |
| Lampiran E. Hasil Turnitin | 61 |
| Lampiran F. Lampiran Foto Dokumentasi Kegiatan Magang | 63 |

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tanggung jawab creator..., Muhammad Farhan Susanto, Universitas Multimedia Nusantara