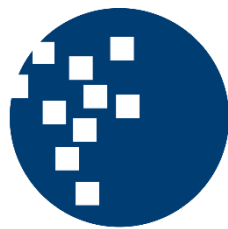


**PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST PADA PERTUNJUKAN
TEATRIKAL PANGGUNG VIRTUAL DI WAV
ENTERTAINMENT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

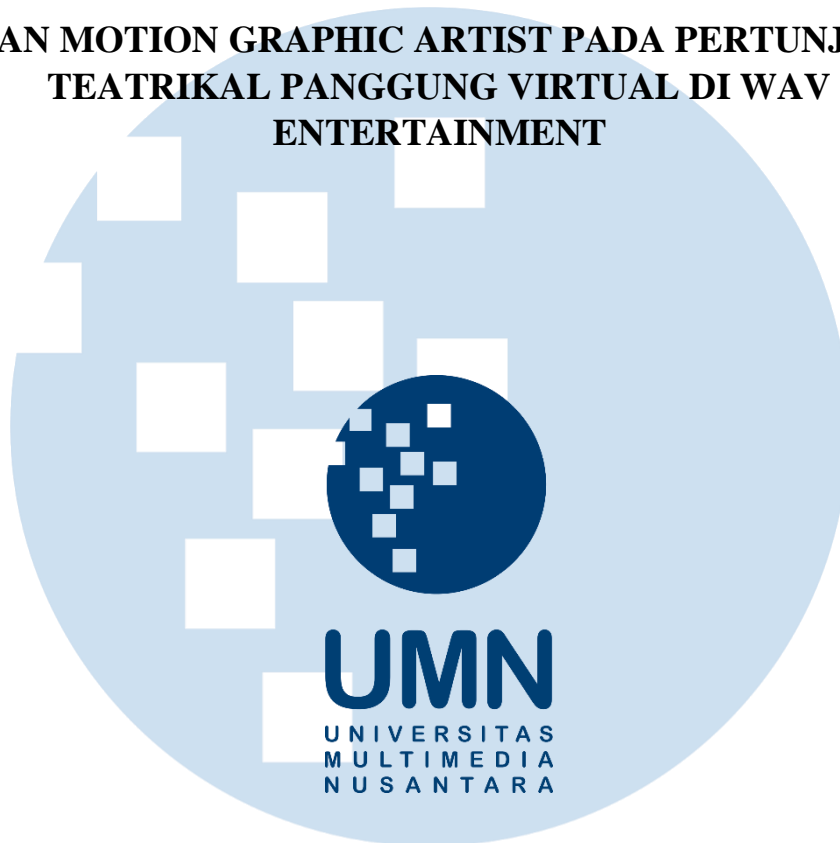
Ananda Gusti Fersan

0000030944

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

2022

**PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST PADA PERTUNJUKAN
TEATRIKAL PANGGUNG VIRTUAL DI WAW
ENTERTAINMENT**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Ananda Gusti Fersan

00000030944

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ananda Gusti Fersan
NIM : 00000030944
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:
PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST PADA PERTUNJUKAN TEATRIKAL
PANGGUNG VIRTUAL DI WAV ENTERTAINMENT 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, 04 Juni 2022.



10,000,-

(Ananda Gusti Fersan)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

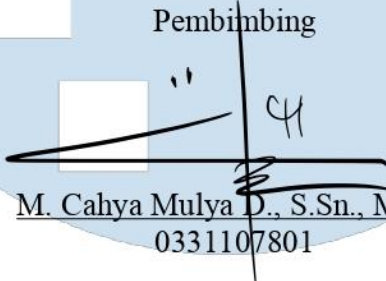
Laporan magang dengan judul
PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST PADA PERTUNJUKAN TEATRIKAL
PANGGUNG VIRTUAL DI WAV ENTERTAINMENT

Oleh
Nama : Ananda Gusti Fersan
NIM : 00000030944
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 28 Juni 2022.

Pembimbing


M. Cahya Mulya D., S.Sn., M.Ds.
0331107801

Ketua Program Studi
Film


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

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST PADA PERTUNJUKAN TEATRIKAL
PANGGUNG VIRTUAL DI WAV ENTERTAINMENT


Oleh


Nama : Ananda Gusti Fersan
NIM : 00000030944
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 07 Juli 2022.
Pukul 11.00 s/d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


M. Cahya Mulya D., S.Sn., M.Ds.
0331107801


Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
050940

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.07.12
20:07:13 +07'00'

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ananda Gusti Fersan

NIM : 00000030944

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 PADA PERTUNJUKAN TEATRIKAL PANGGUNG VIRTUAL DI WAV ENTERTAINMENT

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, 04 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Ananda Gusti Fersan)

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 pada Pertunjukan Teatrikal Panggung Virtual di WAV Entertainment” 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 Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Jason Obadiah, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan WAV Entertainment Bapak Willy Aviantara
7. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. (kalau ada).

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

Tangerang, 04 Juni 2022.



(Ananda Gusti Fersan)

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* PADA PERTUNJUKAN TEATRIKAL PANGGUNG VIRTUAL DI WAV ENTERTAINMENT

Ananda Gusti Fersan

ABSTRAK

Dahulu yang kita kenal seni teater dengan penampilannya dimana adanya tokoh yang menceritakan sebuah cerita diatas panggung yang diperankan oleh orang asli dengan menghafal skrip yang telah diberikan dan dapat berakting sesuai karakter yang mereka perankan. Ide yang membantu mereka berkarya di masa pandemi yaitu dengan mengadakan Panggung Virtual, dimana dengan ide ini mereka tetap dapat berkarya serta dapat menghibur orang-orang yang ingin melihat penampilan tersebut. Maka dari itu, peran *Multimedia* sangat diperlukan untuk mewujudkan kebutuhan tersebut. *Multimedia* yang penulis kerjakan berupa bentuk *motion graphic* dimana hal ini dapat dilihat dari *video background* panggung, dan *video lyric*. *Motion Graphic Designer* adalah peran yang diambil oleh penulis di tempat magang, dimana dengan bantuan peran ini seni teater musikal yang sebelumnya tampil disebuah panggung dapat terbantu. Selain itu, penulis membantu lebih dari sekedar *Multimedia*, penulis membantu dalam peran mengajar kelas *editing* sebagai guru. Penulis bertanggung jawab pada *project* YSYL (*You Sing You Learn*) atas *video background* yang berupa *motion graphic*. WAV Entertainment terkenal dengan seni teaternya seperti Gemilang Indonesia Pustaka, dimana penulis ikut terlibat pada seni teater tersebut dengan tema *E-Sport* yang berjudul *E-Magination* pada tahun 2019.

Kata kunci: *Multimedia, Motion Graphic, Theater*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF MOTION GRAPHIC ARTISTS IN VIRTUAL STAGE
THEATRICAL PERFORMANCES IN WAV ENTERTAINMENT**

Ananda Gusti Fersan

ABSTRACT

In the past, we knew theater art from its performances where there were characters who told stories on stage played by natives by memorizing the scripts that had been given and were able to act according to the characters they played. The idea that helps them work during the pandemic is to hold a Virtual Stage, where with this idea they can still create and entertain people who want to see the show. Therefore, the role of Multimedia is needed to realize these needs. The multimedia that the author works on is in the form of motion graphics where this can be seen from the stage background video, and the lyric video. Motion Graphic Designer is a role taken by writers in an internship, where with the help of this role the art of musical theater previously performed on stage can be helped. In addition, the author helps more than just Multimedia, the author helps in the teaching role of editing the class as a teacher. The author is in charge of the YSYL (You Sing You Learn) project for background videos in motion graphic form. WAV Entertainment is famous for its theater arts such as Gemilang Indonesia Pustaka, where the author is involved in theater art with the theme of E-Sport entitled E-Magination in 2019.

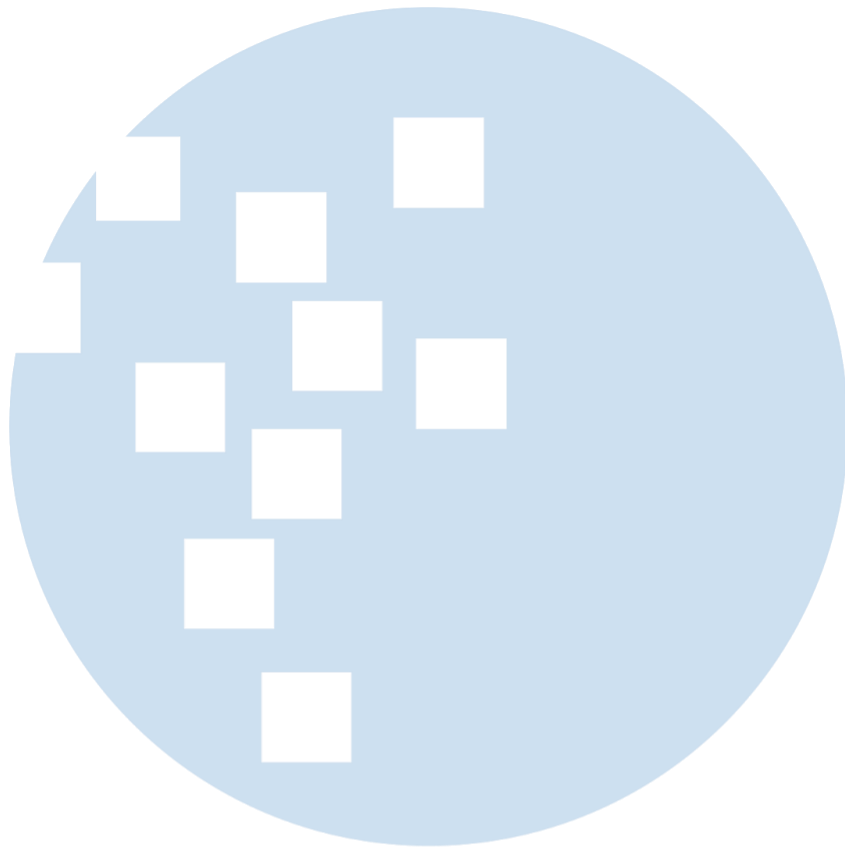
Keywords: Multimedia, Motion Graphic, Theater

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	10
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	11
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	12
4.1 Simpulan.....	12
4.2 Saran	13
DAFTAR PUSTAKA	14

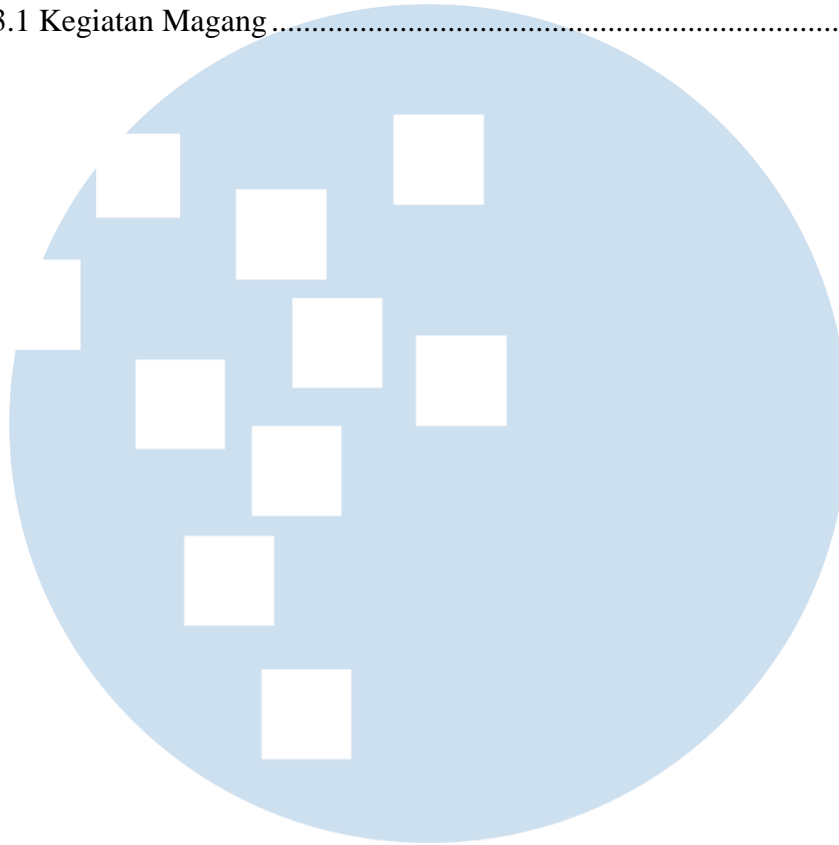


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Magang6



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo WAV Entertainment	3
Gambar 2.2 Portofolio WAV Entertainment	4
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan.....	5
Gambar 3.1 Alur Kerja	6
Gambar 3.2 <i>Video Lyric (Motion Graphic)</i>	8
Gambar 3.3 <i>IQuiz (Motion Graphic)</i>	9
Gambar 3.4 <i>Video Background YSYL (Motion Graphic)</i>	9
Gambar 3.5 Penampilan di Baywalk Mall (<i>Recording</i>).....	10

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	15
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	16
Lampiran C. Pembekalan Magang.....	17
Lampiran D. Penerimaan Tempat Magang.....	18
Lampiran D. Daily Task MBKM 03	19
Lampiran E. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	26
Lampiran F. Hasil Turnitin	27
Lampiran G. Dokumentasi Magang.....	28

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA