

**PERAN DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN
BRAND MEDIA INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

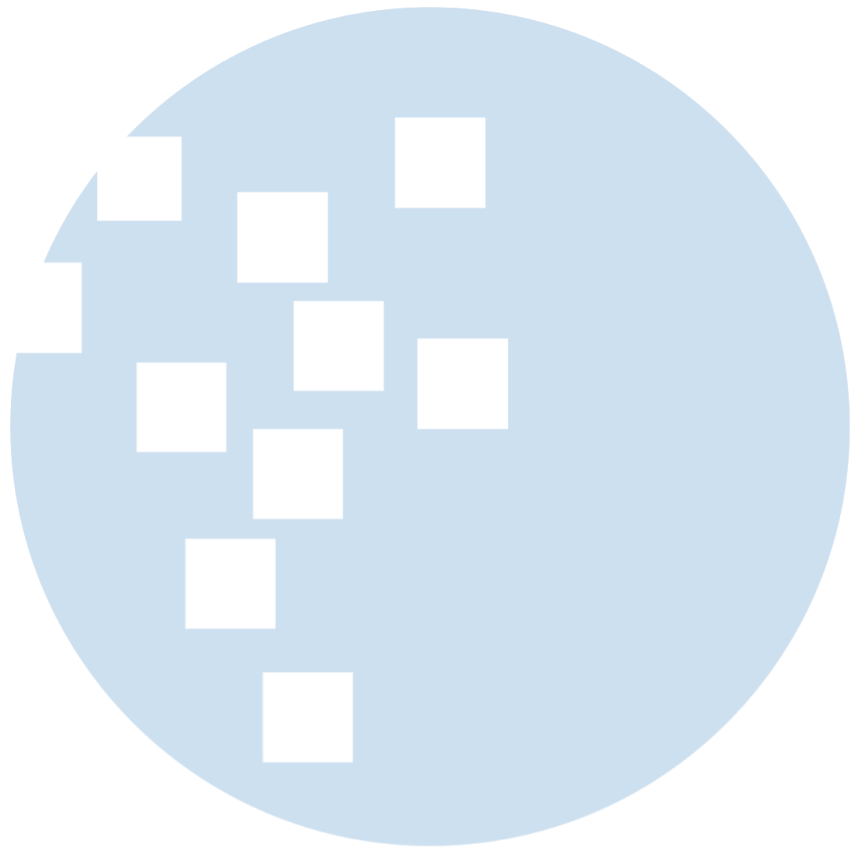
LAPORAN MAGANG

BRYAN AUSTIN

0000036859

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

2023



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN
BRAND MEDIA INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

BRYAN AUSTIN

0000036859

UMN

UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bryan Austin
NIM : 00000036859
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN BRAND MEDIA INDONESIA

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, 16 Desember 2022.



Bryan Austin

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

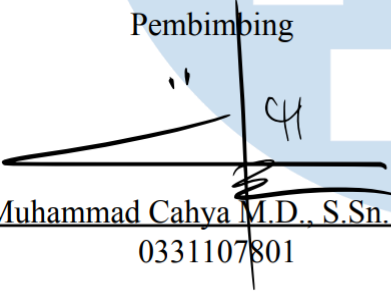
**PERAN DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN
BRAND MEDIA INDONESIA**


Oleh
Nama : Bryan Austin
NIM : 00000036859
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Sabtu, 14 Januari 2023.
Pukul 12.00 s/d 12.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


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


RR. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.
0303018005

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

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

Nama : Bryan Austin

NIM : 00000036859

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

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 DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN
BRAND MEDIA INDONESIA**

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, 16 Desember 2022

Yang menyatakan,



Bryan Austin

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 DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN BRAND MEDIA INDONESIA” 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 M.D., 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 Muhammad Cahya M.D., S.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu RR. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Brand Media Indonesia Bapak Bimo Setiawan
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 16 Desember 2022


Bryan Austin

PERAN DESAINER KONTEN DALAM PERUSAHAAN BRAND MEDIA INDONESIA

Bryan Austin

ABSTRAK

Untuk penulisan ini, penulis akan membahas peran desainer konten di Brand Media Indonesia. Awalnya, penulis melamar kerja di berbagai tempat kerja yang terjangkau untuk kebutuhan magang, penulis berencana bekerja sebagai desain grafis yang dikarenakan desain grafis adalah salah satu kelebihan penulis. Di awal bulan mei, Brand Media Indonesia membuka lowongan kerja desain grafis. Peran grafis desain di Brand Media Indonesia adalah untuk mendesain seluruh konten dari konten kreator dan klien dalam bentuk grafis seperti *still image* dan *carousel post* maupun animasi motion grafis. Tujuan penulis dalam program magang ini adalah untuk mempelajari lebih banyak di dalam dunia grafis desain dan mengetahui lebih baik *workflow* sebuah perusahaan. Setelah melamar di Brand Media Indonesia dan diterima sebagai mahasiswa magang, penulis harus mengerjakan pekerjaan yang diluar kemampuannya namun karena personil disana sangat membantu, pekerjaan tersebut bisa dikerjakan dengan baik. Pekerjaan penulis sebelumnya adalah membantu pekerjaan personil lainnya, namun karena salah satu personil grafis *resign*, penulis mendapat tanggung jawab lebih seperti sepenuhnya bertanggung jawab dalam pembuatan desain konten Digination. Menurut penulis, penulis harus lebih aktif lagi dari sebelumnya agar masalah pembagian tugas tidak jadi masalah. Seiring berjalannya waktu, penulis juga sadari bahwa kemampuannya masih belum cukup untuk bersaing di dunia kerja, maka dari itu penulis harus berlatih lagi.

Kata kunci: *Assisting*, Grafis Desain, *Workflow*, Animasi



THE ROLE OF CONTENT DESIGNER IN BRAND MEDIA INDONESIA

Bryan Austin

ABSTRACT

For this writing, the author will discuss the role of designers for content from content creators at Brand Media Indonesia. Initially, the author applied to various workplaces for internship needs, the author planned to work as a graphic designer because graphic design is one of the author's strengths. In early May, Brand Media Indonesia opened a graphic design job vacancy. The role of graphic design at Brand Media Indonesia is to design all content from content creators and clients in the form of graphics such as still images and carousel posts as well as motion graphics animation. The author's goal in this internship program is to learn more in the world of graphic design and get to know the workflow of a company. After applying at Brand Media Indonesia and being accepted as an intern, the author had to do work that was beyond his ability but because the personnel there were very helpful, the work could be done well. The author's previous job was to help other personnel, but because one of the graphic personnel resigned, the author got more responsibility such as being fully responsible for creating Digination content design. According to the author, the author must be more active than before so that the problem of task distribution does not become a problem. As time goes by, the author also realizes that his abilities are still not enough to compete in the world of work, so the author must practice more.

Keywords : Assisting, Graphic design, Workflow, Animation

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

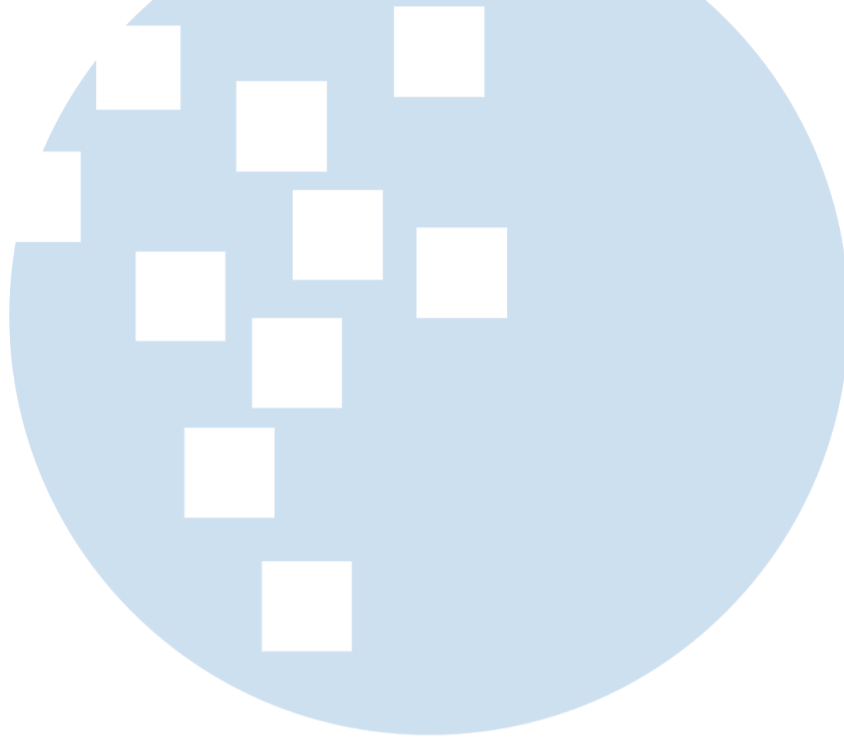
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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	7
BAB III	
PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
BAB IV	
SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : daftar jenis pekerjaan yang penulis lakukan..... 11

Tabel 3.2 : daftar jenis konten Digination.id yang dibuat oleh penulis.....11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Logo perusahaan	4
Gambar 2.2 : Panasonic Indonesia - Kulkas Panasonic.....	5
Gambar 2.3 : Grand Final - IEL University Series 2019.....	6
Gambar 2.4 : Cuma 5 Menit. Cara Cepat Suwir Ayam.....	6
Gambar 2.5 : Golden Curry - Martabak Saus Kari.....	6
Gambar 2.6 : Bagan organisasi Brand Media Indonesia.....	7
Gambar 3.1 : Bagan workflow Digination.....	9
Gambar 3.2 : Bagan workflow Kanya.id.....	10
Gambar 3.3 : <i>Retouching</i> dan <i>editing</i>	13
Gambar 3.4 : Layer yang sudah diaplikasikan <i>sequence layer</i>	14
Gambar 3.5 : Layer yang sudah diaplikasikan <i>fade out effect</i>	14
Gambar 3.6 : Text dengan font Avenir pada stop motion.....	14
Gambar 3.7 : Shutterstock webpage.....	15
Gambar 3.8 : Pemilihan aset dan bagian vector art sesuai konteks brief.....	16
Gambar 3.9 : Plugin Animation Composer.....	17
Gambar 3.10 : Soundstripe webpage.....	17
Gambar 3.11 : Salah satu screenshot hasil jadi dari motion grafik kanya.id.....	18

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	27
Lampiran E. Hasil Turnitin	28
Lampiran F. Dokumentasi Magang	29



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA