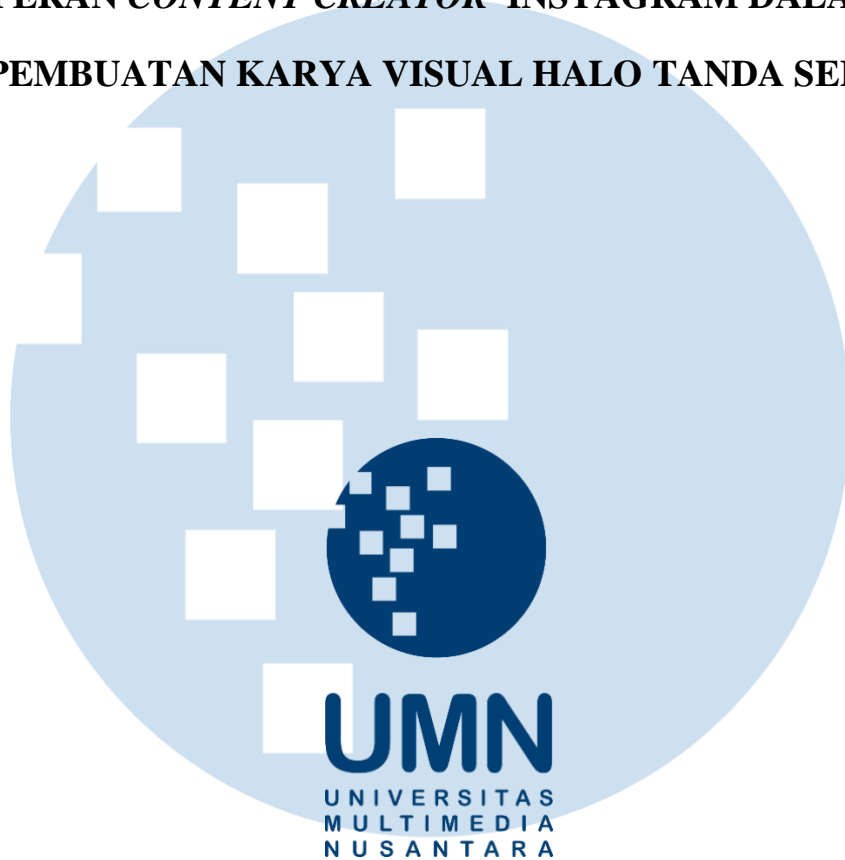


**PERAN *CONTENT CREATOR* INSTAGRAM DALAM  
PEMBUATAN KARYA VISUAL HALO TANDA SERU**



**LAPORAN MAGANG**

**William Wijaya Susilo**

**00000036319**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERAN *CONTENT CREATOR* INSTAGRAM DALAM  
PEMBUATAN KARYA VISUAL HALO TANDA SERU**



**LAPORAN MAGANG**

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

**William Wijaya Susilo  
00000036319**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : William Wijaya Susilo  
NIM : 00000036319  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“Peran *Content Creator* Instagram Dalam Pembuatan Konten Visual Halo Tanda Seru” 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, 03 Juli 2023.



William Wijaya Susilo

(\_\_\_\_\_)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran Content Creator Instagram Dalam Pembuatan Karya Visual Halo Tanda Seru” 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. Ibu Dr. Zaqia Ramallah, S.P.d., M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak/Ibu Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Halotandaseru Bapak Yeziel Arkhipus
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
8. Kezia Viola Santoso dan Teman-teman yang memberikan dukungan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 03 Juli 2023.

  
(William Wijaya Susilo)

# PERAN *CONTENT CREATOR* INSTAGRAM DALAM PEMBUATAN KARYA VISUAL HALO TANDA SERU

William Wijaya Susilo

## ABSTRAK

*Content creation* merupakan sosok yang kreatif dan memiliki keahlian dalam menciptakan konten yang menarik dan relevan untuk audiensnya. *Content creator* dibutuhkan untuk membuat konten visual yang menarik dan tentunya dapat menyampaikan pesan ke audiensnya. Dalam proses untuk pengembangan pengalaman penulis sebagai *content creator* di sebuah *creative agency* bernama Halotandaseru. Halotandaseru bergerak dalam bidang industri kreatif yang menyediakan jasa pembuatan konten digital, seperti *photography*, *videography*, *graphic design*, dan *branding*. Metode yang digunakan oleh penulis dalam laporan magang ini adalah kualitatif, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung proses kerja selama magang. Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mendalami tentang industri kreatif, khususnya sebagai *content creator*. Penulis menambah kemampuan untuk bekerja dalam profesional, seperti mengasah keterampilan dan kreativitas penulis sebagai *content creator*, memahami alur kerja dalam bidang *professional*, dan memperluas jaringan kerja penulis. Secara garis besar penulis mengetahui gambaran dunia kerja dalam bidang produksi konten *digital* melalui berbagai pengalaman kerja.

Kata kunci: Konten digital, proses kreatif, magang

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***The Role of Content Creator Instagram in Creating Visual Artworks with HaloTanda Seru***

William Wijaya Susilo

**ABSTRACT**

*Content creation is a role that requires creativity and skills to create engaging and relevant content for its audience. A content creator is needed to produce visually appealing content that effectively conveys messages to its audience. In the process of developing my experience as a content creator at a creative agency called Halotandaseru, I have utilized qualitative methods by directly observing the work process during my internship. Throughout the internship, I have delved into the creative industry, particularly as a content creator. I have enhanced my abilities to work professionally by honing my skills and creativity as a content creator, understanding the workflow within the professional field, and expanding my professional network. Overall, I have gained insights into the world of digital content production through various work experiences.*

*Keywords: Digital Content, Creative Process, Internship*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
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 .....	4
2.1 Sejarah Singkat Halotandaseru .....	4
2.2 Struktur Organisasi Halotandaseru .....	5
2.3 <i>Business Model Canvas</i> Halotandaseru .....	5
2.3.1 <i>Customer Segments</i> .....	6
2.3.2 <i>Value Proposition</i> .....	6
2.3.3 <i>Channels</i> .....	7
2.3.4 <i>Customer Relationship</i> .....	8
2.3.5 <i>Revenue Streams</i> .....	8
2.3.6 <i>Key Resources</i> .....	9
2.3.7 <i>Key Activities</i> .....	9
2.3.8 <i>Key Partners</i> .....	10
2.3.9 <i>Cost Sturcture</i> .....	10
2.4 Evaluasi SWOT Halotandaseru .....	10
1. Strengths: .....	11
2. Weaknesses: .....	11

3. Opportunities:.....	11
4. Threats:.....	12
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>13</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	13
3.2 Mengasah Kreativitas, <i>Sense Editing</i> dan Keterampilan <i>Penulis</i> .....	13
3.2.1 Proses Produksi Konten .....	14
3.2.1.1 Tahapan Produksi Konten .....	16
3.2.2 Proses Produksi Konten Campaign Kolaborasi Restoran Lombok Idjo ..	19
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	23
3.3 Memperluas Jaringan Kerja Melalui Komunikasi .....	24
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Simpulan .....	26
4.2 Saran.....	26
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>28</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>29</b>

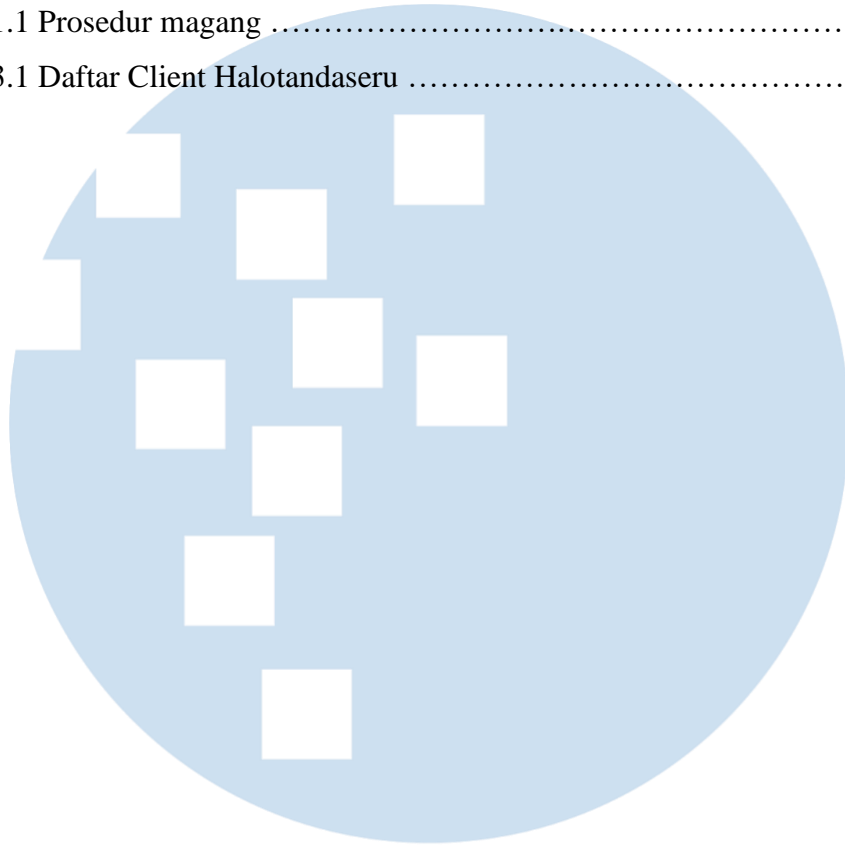
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur magang .....	3
Tabel 3.1 Daftar Client Halotandaseru .....	14



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Halotandaseru .....	4
Gambar 2.2 Struktur organisasi Halotandaseru .....	5
Gambar 3.2 Kedudukan dan koordinasi kerja penulis .....	13
Gambar 3.2 Contoh content reference hasil brainstorming .....	16
Gambar 3.3 Contoh penerapan content reference dalam konten instagram .....	17
Gambar 3.4 Contoh konten Instagram reels pada klien .....	17
Gambar 3.5 Chapter 1 yang menunjukkan color grading .....	20
Gambar 3.6 Title chapter 2 .....	21
Gambar 3.7 Chapter 2 yang menunjukkan color grading .....	21
Gambar 3.8 Title Chapter 3 .....	22
Gambar 3.9 Chapter 3 yang menunjukkan color grading yang vibrance .....	22

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	29
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	30
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	31
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	45
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	46
Lampiran F. Lampiran form bimbingan magang .....	49
Lampiran G. Profil Penulis .....	52



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA