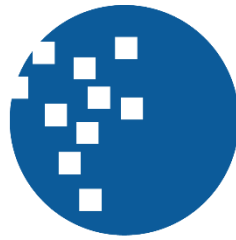


**PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU
“JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS
MUSIC**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Jenaya Graziela Loen

0000050916

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

**PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU
“JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jenaya Graziela Loen

0000050916

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jenaya Graziela Loen

Nomor Induk Mahasiswa : **00000050916**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU “JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS MUSIC

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Desember 2023



(Jenaya Graziela Loen)

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 PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU “JANGAN
BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS MUSIC**

Oleh

Nama : Jenaya Graziela Loen
NIM : 00000050916
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 17.00 s.d 17.30 dan dinyatakan
LULUS

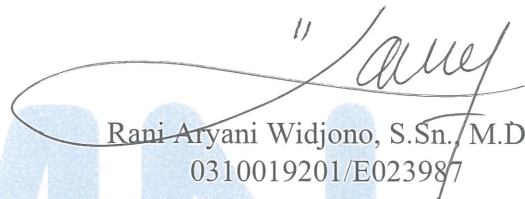
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jenaya Graziela Loen
NIM : 00000050916
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU “JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS MUSIC

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Jenaya Graziela Loen)

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

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang dengan judul “Perancangan Aset Animasi Video Lirik Lagu “Jangan Bawa Perasaan (Bercanda)” untuk RFAS Music” sebagai bagian dari pelaksanaan Magang MBKM dengan tepat waktu. Laporan ini dibuat sebagai pemenuhan syarat akhir kelulusan program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan magang ini membahas mengenai proses magang penulis sebagai seorang Desainer Grafis di industri kreatif, terutama pada bagian *Talent Management* dan *Record Label* selama 6 bulan di RFAS Music. Laporan ini mencakup seluruh proses, kendala, pengalaman, serta solusi yang telah dijalani oleh penulis.

Penulis mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. RFAS Music.
4. Amelia Fitriani S.Pd., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Lalu Rakhmat Apriawan, selaku Supervisi yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses kerja magang di RFAS Music.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
8. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

10. Seluruh rekan kerja RFAS Music yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam menjalankan proses kerja magang di RFAS Music.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan, sehingga penulis terbuka untuk kritik dan saran. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara informatif maupun menjadi inspirasi bagi pembaca kedepannya.

Tangerang, 11 Desember 2023



(Jenaya Graziela Loen)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET ANIMASI VIDEO LIRIK LAGU

“JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” UNTUK RFAS

MUSIC

(Jenaya Graziela Loen)

ABSTRAK

RFAS Music merupakan *record label* sekaligus *talent management* independen pada industri kreatif, terutama industri musik, yang telah berdiri sejak tahun 2020. RFAS Music per tahun 2023 telah menaungi 2 penyanyi Indonesia, yaitu Rizky Febian dan Rizwan Fadilah. Pada periode semester ganjil 2023, penulis menjalankan proses kerja Magang MBKM di RFAS Music sebagai *Intern Graphic Designer* yang dimulai pada bulan Juni hingga Desember atau setara dengan durasi 6 bulan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Lewat program magang ini penulis berharap dapat meningkatkan *skill* dalam desain maupun bekerja dalam tim, serta menambah pengalaman dalam bekerja. Adapun kendala yang dialami penulis dalam proses kerja magang meliputi *brief* yang kurang jelas, dan kesulitan menjangkau menjangkau atasan ketika sedang tidak berada di tempat. Kendala yang dihadapi oleh penulis dapat ditangani lewat komunikasi lebih baik dengan rekan kerja dan juga bantuan dari rekan kerja. Penulis juga belajar untuk lebih berinisiatif dalam mengerjakan media promosi meskipun dengan *brief* yang tidak detail. Melalui proses kerja magang di RFAS Music, penulis dapat lebih memahami proses kerja di industri kreatif, serta dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama, berorganisasi, desain, penyelesaian masalah, dan memahami *brief*.

Kata kunci: RFAS Music, Magang MBKM, Intern Graphic Designer, Desain Grafis

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

ANIMATION ASSETS DESIGN FOR THE SONG LYRIC VIDEO

“JANGAN BAWA PERASAAN (BERCANDA)” FOR RFAS

MUSIC

(Jenaya Graziela Loen)

ABSTRACT (English)

RFAS Music is an independent record label and talent management company in the creative industry, particularly in the music industry, which has been established since 2020. As of the year 2023, RFAS Music has been representing 2 Indonesian singers, namely Rizky Febian and Rizwan Fadilah. During the first semester of 2023, the author undertook an internship as a Graphic Designer at RFAS Music as part of the MBKM Internship Program, which started in June and ended in December, lasting for a duration of 6 months. This internship was one of the requirements for the completion of my Visual Communication Design program at Universitas Multimedia Nusantara. Through this internship program, the author hoped to enhance my skills in design, teamwork, and gain more experience in the field of work. Some of the challenges the author encountered during my internship included unclear project briefs and difficulties in reaching my superiors when they were not on-site. These challenges were addressed through improved communication with colleagues and assistance from coworkers. The author also learned to be more proactive in working on promotional materials even when the project briefs were not very detailed. Through the internship experience at RFAS Music, the author gained a better understanding of the workings of the creative industry and developed my abilities in collaboration, organization, design, problem-solving, and interpreting project briefs.

Keywords: *RFAS Music, MBKM Internship, Intern Graphic Designer, Graphic Design*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.1.1 Kedudukan	12
3.1.2 Koordinasi	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan	19
3.3.1.1 Media Promosi RFAS Music	20
3.3.1.2 Media Informasi Stereovibes	33
3.3.1.3 Media Promosi Album "Berona"	37
3.3.1.4 <i>Animation Lyric Video "Jangan Bawa Perasaan (Bercanda)"</i>	42
3.3.1.5 JANji Temu	47

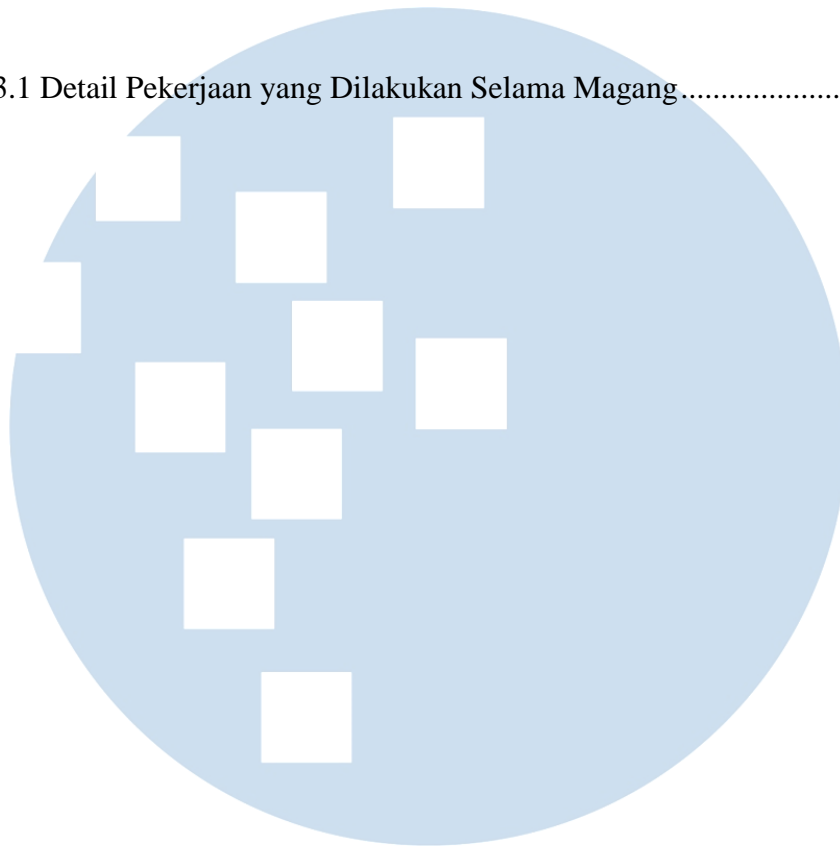
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	54
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	55
BAB IV PENUTUP	57
4.1 Kesimpulan	57
4.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo RFAS Music	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi RFAS Music	6
Gambar 2.3 Iklan The Kotak dengan Rizky Febian "The Kotak Satu - Satunya" ..	7
Gambar 2.4 Rizky Febian sebagai <i>Brand Ambassador</i> NPURE	8
Gambar 2.5 Rizky Febian dalam Kampanye #GakAdaMatinya oleh Samsung	8
Gambar 2.6 Rizky Febian dan Tiara Andini dalam Iklan Good Day.....	9
Gambar 2.7 Koleksi Tenue de Attire x Rizky Febian.....	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.2 Langkah Pembuatan <i>Thumbnail Trailer</i> “Berona”	21
Gambar 3.3 <i>Thumbnail Final Trailer</i> “Berona”	22
Gambar 3.4 <i>Thumbnail Video Klip</i> “Berona” Instagram.....	22
Gambar 3.5 <i>Thumbnail Release Party</i>	23
Gambar 3.6 <i>Thumbnail Showcase</i>	24
Gambar 3.7 <i>Thumbnail</i> “Cerita Tiba Tiba”.....	25
Gambar 3.8 <i>Thumbnail Reels</i> Instagram @rizwanfadilah.a.s.....	26
Gambar 3.9 Alternatif Logo Sekawan Rizwan	26
Gambar 3.10 Logo Sekawan Rizwan.....	27
Gambar 3.11 Pengumuman Sekawan Rizwan	28
Gambar 3.12 Aset Video Perkenalan Sekawan.....	29
Gambar 3.13 Contoh <i>Brief</i>	30
Gambar 3.14 RFASstage	30
Gambar 3.15 <i>Schedule</i> RFAS	31
Gambar 3.16 Tempat PerJANjian	31
Gambar 3.17 Dibalik Karya	32
Gambar 3.18 Konten Lainnya.....	32
Gambar 3.19 <i>Wallpaper</i>	33
Gambar 3.20 <i>Fresh From the Oven</i>	34
Gambar 3.21 <i>Glimpse of Stereovibes</i>	34
Gambar 3.22 Waktu Fakta Harian	35
Gambar 3.23 <i>The Story Behind the Song</i>	35
Gambar 3.24 <i>Tips and Tricks</i>	36
Gambar 3.25 <i>Playlist</i>	37
Gambar 3.26 Promosi Artis.....	37
Gambar 3.27 <i>Postcard Hearing Session</i>	38
Gambar 3.28 <i>Sticker Pack</i> dan <i>Notebook</i>	39
Gambar 3.29 <i>T-Banner</i> dan <i>Hanging Banner</i>	40
Gambar 3.30 <i>Nametag</i> dan <i>Wristband</i>	41
Gambar 3.31 “Berona” di Instagram.....	42
Gambar 3.32 Proses Pembuatan <i>Artwork</i> “Bercanda”	44
Gambar 3.33 <i>Artwork</i> “Bercanda”	44
Gambar 3.34 <i>Storyboard</i> “Bercanda”	45

Gambar 3.35 <i>Scene “Bercanda”</i>	46
Gambar 3.36 <i>Promosi “Bercanda”</i>	47
Gambar 3.37 <i>Teaser JANji Temu</i>	48
Gambar 3.38 <i>JANji Temu Vol. 1</i>	49
Gambar 3.39 <i>JANji Temu Vol. 2</i>	49
Gambar 3.40 <i>JANji Temu Vol. 3</i>	50
Gambar 3.41 <i>Kanvas JANji Temu</i>	51
Gambar 3.42 <i>Desain Asset Scrapbook</i>	52
Gambar 3.43 <i>Asset Scrapbook</i>	52
Gambar 3.44 <i>Desain Keychain</i>	53
Gambar 3.45 <i>Desain Baju</i>	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxx
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxii
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxxiii
Lampiran G Hasil Karya Magang	xxxiv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA