

PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK *MOTION*

***CAPTURE* DI LABORATORIUM FSD UMN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

KELVIN JONATHAN

00000055741

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK *MOTION*

***CAPTURE* DI LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

KELVIN JONATHAN

0000055741

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

Perancangan Video untuk..., Kelvin Jonathan, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK MOTION
CAPTURE DI LABORATORIUM FSD UMN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Kelvin Jonathan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email Perusahaan : labfsd@umn.ac.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.


Tangerang, 10 Desember 2024

Mengetahui


(Raden Acharya Indrayuana)



Menyatakan


(Kelvin Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK *MOTION CAPTURE* DI
LABORATORIUM FSD UMN**

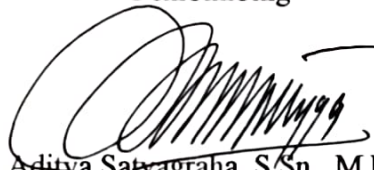
Oleh

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

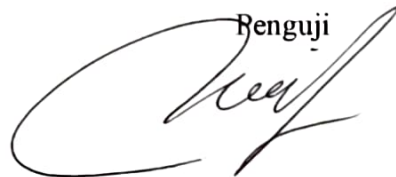
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Ybliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN VIDEO UNTUK
PROYEK MOTION CAPTURE DI
LABORATORIUM FSD UMN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Kelvin Jonathan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK *MOTION CAPTURE* DI LABORATORIUM FSD UMN”**. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Universitas Multimedia Nusantara, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Jupiter Natanael, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga, kekasih, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

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

Tangerang, 18 Desember 2024



(Kelvin Jonathan)

PERANCANGAN VIDEO UNTUK PROYEK *MOTION CAPTURE* DI LABORATORIUM FSD UMN

Kelvin Jonathan

ABSTRAK

Pembuatan sebuah video tentu memerlukan adanya perancangan yang matang. Mulai dari segi penentuan warna dari video tersebut, penentuan *shot* yang akan digunakan, hingga penentuan komposisi yang sesuai dengan konsep. Oleh karena itu diperlukannya seorang video *editor* agar dapat menyelesaikan proyek, dimana sebagian besar hasil akhir berupa video. Pelaksanaan magang ini memiliki tujuan untuk pembuatan konten sosial media dari perusahaan, yaitu Lab FSD, serta menjadi salah satu metode untuk mengenalkan teknologi *motion capture* yang ada di Lab FSD ke seluruh mahasiswa maupun staff yang ada di UMN. *Motion capture* sendiri merupakan teknologi baru yang dapat mengubah pergerakan menjadi data animasi, dikarenakan Lab FSD memiliki salah satu alat *motion capture* tersebut, hal tersebut menjadi salah satu nilai jual dari Lab FSD. Itulah mengapa pentingnya perancangan video terkait *motion capture* tersebut dapat memengaruhi harga jual dari perusahaan itu sendiri. Lab FSD yang menjadi tempat magang penulis merupakan perusahaan yang berdiri di bawah pengawasan Universitas Multimedia Nusantara, yang memberikan fasilitas untuk mahasiswa dan staff Fakultas Seni dan Desain. Pelaksanaan magang ini dilakukan selama 4 bulan dengan ketentuan penulis harus *WFO*. Dengan adanya pelaksanaan magang ini, penulis dapat memperoleh banyak wawasan dan juga pengetahuan baru yang akan berguna pada kedepannya. Tentu saja dalam proses pelaksanaan magang terdapat beberapa kendala, namun kemampuan untuk menyelesaikan masalah ini menjadi salah satu aset penulis untuk bekal bekerja pada masa mendatang.

Kata kunci: Magang, *Motion Capture*, Media Sosial, Lab FSD UMN

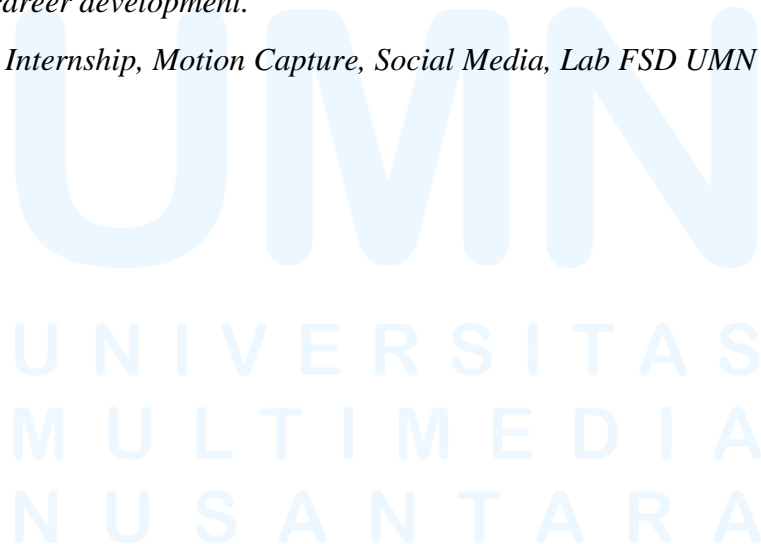
VIDEO PLANNING FOR THE MOTION CAPTURE PROJECT AT UMN LABORATORY OF ART AND DESIGN FACULTY

Kelvin Jonathan

ABSTRACT

Creating a video requires thorough and careful planning. This includes determining the video's color scheme, selecting the appropriate shots, and arranging the composition to align with the intended concept. For this reason, the role of a video editor is essential to ensure the successful completion of a project, where most of the final output is in the form of a video. This internship aimed to produce social media content for Lab FSD while also serving as a means to introduce the motion capture technology available at Lab FSD to students and staff at Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Motion capture, as an innovative technology, can transform movements into animation data. Given that Lab FSD is equipped with one of these tools, it serves as one of the lab's unique selling points. This highlights the importance of designing videos related to motion capture, as they can significantly impact the perceived value of the company. Lab FSD, where the author completed the internship, operates under the supervision of Universitas Multimedia Nusantara. It provides facilities for students and staff of the Faculty of Arts and Design. The internship lasted four months, during which the author was required to work from the office (WFO). Through this experience, the author gained valuable insights and acquired new knowledge that will be useful in the future. While challenges arose during the internship process, the ability to overcome these obstacles became an important asset for the author, providing valuable experience for future career development.

Keywords: *Internship, Motion Capture, Social Media, Lab FSD UMN*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	14

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	22
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	39
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	39
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	39
BAB IV PENUTUP	41
4.1 Simpulan.....	41
4.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informasi singkat tempat kerja magang penulis.....	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	11
Tabel 3.2 Transkrip chat penulis dengan supervisor	25
Tabel 3.3 Transkrip chat penulis dengan salah satu panitia Prototype Day	26
Tabel 3.4 Transkrip chat koordinasi dengan panitia Prototype Day	28
Tabel 3.5 Transkrip chat mengenai feedback proyek animated post.....	33
Tabel 3.6 Transkrip chat mengenai feedback kedua proyek animated post.	34
Tabel 3.7 Transkrip chat dengan supervisor mengenai video pembelajaran	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Laboratorium FSD UMN	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Lab FSD UMN.....	7
Gambar 2.3 Instagram Lab FSD UMN	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Lab FSD UMN	10
Gambar 3.2 Proses kalibrasi sensor-sensor alat motion capture	16
Gambar 3.3 Penulis Sebagai Aktor Motion Capture.....	17
Gambar 3.4 Proses Splicing dan Menambahkan Efek Pada Hasil Render...	18
Gambar 3.5 Proses Rekaman untuk Dubbing	19
Gambar 3.6 Proses riset efek glitch	20
Gambar 3.7 Proses Editing dengan versi Portrait	21
Gambar 3.8 Proses editing dengan Behind The Scene	22
Gambar 3.9 Storyboard Untuk Video Tata Cara Peminjaman Ruangan.....	23
Gambar 3.10 Proses editing Video Tata Cara Peminjaman Ruangan	24
Gambar 3.11 Live report yang dilakukan pada grup Whatsapp	29
Gambar 3.12 Hasil Dokumentasi Sesi Bedah Karya Prototypre Day	30
Gambar 3.13 Hasil Dokumentasi alpha testing Peserta Prototype Day	31
Gambar 3.14 Proses editing Video animated post UTS Instagram.....	32
Gambar 3.15 Proses editing Video animated post UAS Instagram	35
Gambar 3.16 Proses splicing Video Pembelajaran Kelas Design Collateral.	36
Gambar 3.17 Proses Menambahkan sub Judul Pada Video.....	37

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 LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	44
Lampiran Form Bimbingan	45
Lampiran Surat Penerimaan Magang	46
Lampiran MBKM 01	47
Lampiran MBKM 02	48
Lampiran MBKM 03	49
Lampiran MBKM 04	65
Lampiran Karya	66

