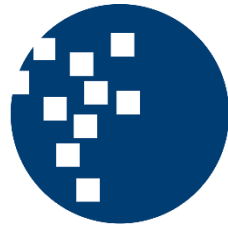


PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC* DI KAPAN LAGI YOUNIVERSE



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

JEIRREL KUKUH SETYANTO

00000058613

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC* DI KAPAN LAGI YOUNIVERSE



LAPORAN MAGANG

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

JEIRREL KUKUH SETYANTO

00000058613

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto
NIM : 00000058613
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC* DI KAPAN LAGI YOUNIVERSE 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 Juni 2025.



(Jeirrel Kukuh Setyanto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC* DI
KAPAN LAGI YOUNIVERSE

Oleh

Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto
NIM : 00000058613
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025.

Pukul 15.00 s/d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.06.20
09:51:23 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
8143768669230303

Penguji

Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2025.06.20
16:04:23 +07'00'

Ahmad Arief A., S.Sn. MPDesSc.
2255770671130303

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
1260753654130113

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jeirrel Kukuh Setyanto

NIM 00000058613

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : "Peran Video Editor Dalam Menciptakan Motion Graphic Di Kapan Lagi Youniverse"

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 03 Juni 2025

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC* DI KAPAN LAGI YOUNIVERSE”**

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. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Adri Handoyo, sebagai Pimpinan Perusahaan Kapanlagi Youniverse dan supervisor yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan magang.
6. Orang Tua, adik dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
7. Kepada teman – teman dekat dari UMN yang selalu saling membantu dalam mencapai hasil akhir yang memuaskan

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

Tangerang, 03 Juni 2025.


(Jeirrel Kukuh Setyanto)

**PERAN *VIDEO EDITOR* DALAM MENCIPTAKAN *MOTION GRAPHIC*
DI KAPAN LAGI YOUNIVERSE**

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

ABSTRAK

Pelaksanaan program magang ini bertujuan memberikan pengalaman praktis serta pemahaman nyata tentang dunia kerja di industri film dan animasi, dengan fokus pada bidang video editing, graphic design, dan motion graphic. Lokasi magang dipilih berdasarkan pertimbangan matang, terutama melihat etos kerja yang kuat dan alur kerja terstruktur dari perusahaan terkait. Dalam laporan ini, akan dijelaskan secara komprehensif struktur organisasi perusahaan, berbagai proyek yang dikerjakan, serta tahapan pengerjaannya mulai dari perencanaan hingga finalisasi. Selain itu, laporan ini juga berfungsi sebagai panduan persiapan karier di industri animasi yang penuh persaingan. Melalui program ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengobservasi langsung proses produksi di industri, sehingga laporan yang dihasilkan tidak hanya mendokumentasikan kegiatan magang, tetapi juga memberikan analisis mendalam tentang pembelajaran yang diperoleh. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi berharga bagi mahasiswa maupun pihak terkait dalam memahami nilai dan manfaat dari pelaksanaan magang tersebut.

Kata kunci: *Graphic Desain, Motion Graphic, Video Editor, Kapan Lagi Youniverse*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF VIDEO EDITORS IN CREATING MOTION GRAPHICS IN
KAPAN LAGI YOUNIVERSE***

(Jeirrel Kukuh Setyanto)

ABSTRACT

The implementation of this internship program aims to provide practical experience and real understanding of the world of work in the film and animation industry, with a focus on the fields of video editing, graphic design, and motion graphics. The internship location was chosen based on careful consideration, especially considering the strong work ethic and structured workflow of the related company. In this report, the company's organizational structure, various projects worked on, and the stages of work from planning to finalization will be explained comprehensively. In addition, this report also serves as a guide to career preparation in the competitive animation industry. Through this program, students have the opportunity to directly observe the production process in the industry, so that the resulting report not only documents the internship activities, but also provides an in-depth analysis of the lessons learned. Thus, this report is expected to be a valuable reference for students and related parties in understanding the value and benefits of implementing the internship.

Keywords: Graphic Desain, Motion Graphic, Video Editor, Kapan Lagi Youniverse

UMN

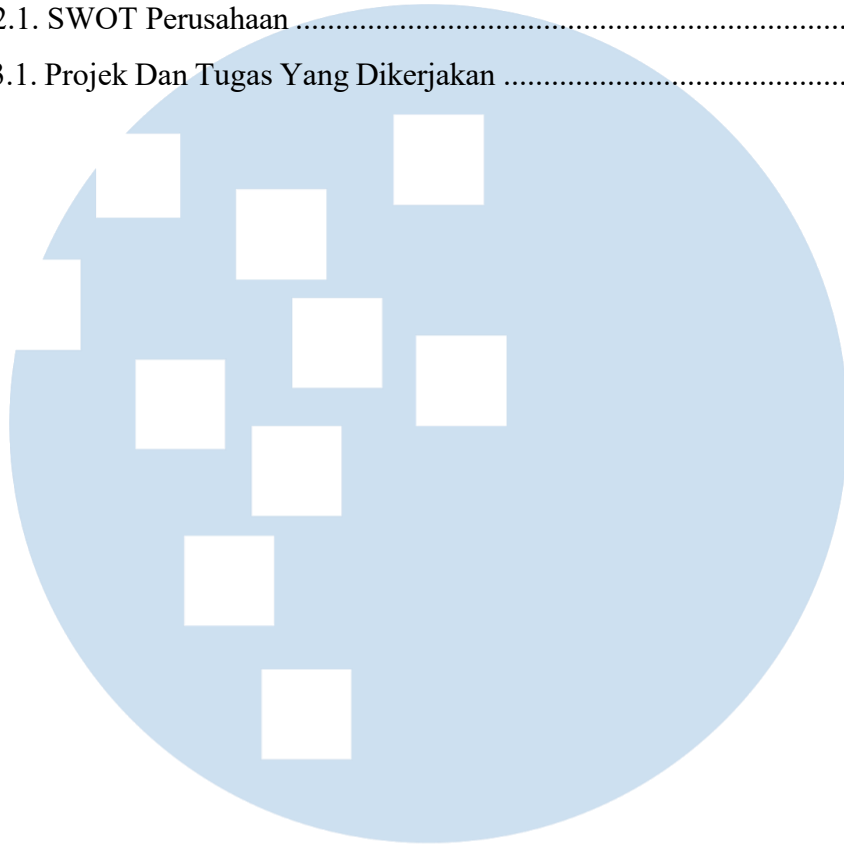
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
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
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	28
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	29
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	30
4.1 Simpulan	30
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Perusahaan	6
Tabel 3.1. Projek Dan Tugas Yang Dikerjakan	11



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Kapanlagi Youniverse.....	5
Gambar 2.2. Business Model Canvas Kapanlagi Youniverse	7
Gambar 2.3. Struktur perusahaan Kapanlagi Youniverse	8
Gambar 2.4. Logo Bola.com	9
Gambar 3.1. Bagan alur kerja.....	10
Gambar 2.2. Jadwal Pertandingan Liga Inggris.....	12
Gambar 2.3. Tampilan Depan Jadwal Pertandingan.....	13
Gambar 2.4. Perangkaian Jadwal Pertandingan	14
Gambar 2.5. Tampilan Keseluruhan Jadwal Pertandingan.....	14
Gambar 2.6. Tampilan Outro dari video Bola.com.....	15
Gambar 2.7. Gambaran Kasar Thumbnail.....	16
Gambar 2.8. Hasil Akhir Thumbnail.....	16
Gambar 2.9. 180° Rule Hasil Jadi Thumbnail dalam Channel Youtube.....	17
Gambar 2.10. Poster-Poster Konser KLBB.....	18
Gambar 2.11. Desain Kasar Poster	19
Gambar 2.12. Desain Inisial Poster	19
Gambar 2.13. Revisi Desain Inisial Poster.....	20
Gambar 2.14. Desain Final Poster	21
Gambar 2.15. Desain Intro Inisial.....	22
Gambar 2.16. Desain Outro Inisial.....	22
Gambar 2.17. Revisi Desain Intro 2.....	23
Gambar 2.18. Artikel Evan Dimas.....	24
Gambar 3.19. Intro Adegan Video Collage.....	25
Gambar 3.20. Kompilasi Foto-Foto Evan Dimas.....	25
Gambar 3.21. Bumper Outro Penutup Video.....	26
Gambar 3.22. Desain Inisial Efek Sms	27
Gambar 3.23. Bentuk Efek Sms Menyeluruh.....	27
Gambar 3.24. Finalisasi Bentuk Dan Desain Efek Sms.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	34
Lampiran B. Kartu MBKM 02	35
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	36
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	44
Lampiran E. Hasil Turnitin	45
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	49
Lampiran G. Consent Form.....	50

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA