

**PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PERANCANGAN
KONTEN MEDIA SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI
CINEMAJESTIC PICTURES**



LAPORAN MAGANG

Aracelly Verren Electra

00000069527

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PERANCANGAN
KONTEN MEDIA SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI
CINEMAJESTIC PICTURES**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Aracelly Verren Electra

00000069527

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aracelly Verren Electra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069527

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI CINEMAJESTIC PICTURES

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Juni 2025



Aracelly Verren Electra

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN GRAPHIC DESIGNER DALAM PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI CINEMA JESTIC PICTURES

Oleh

Nama Lengkap : Aracelly Verren Electra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069527
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

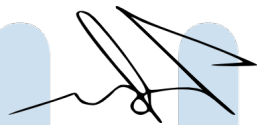
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Paulus Heru Wibowo Kurniawan,
S.S., M.Sn.

3242752654200033

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos.,
M.Sn.

1533753654130132

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aracelly Verren Electra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069527
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN GRAPHIC DESIGNER DALAM
PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI
CINEMAJESTIC PICTURES

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 laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Juni 2025

Yang menyatakan,



Aracelly Verren Electra

* 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 selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN GRAPHIC DESIGNER DALAM PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI CINEMAJESTIC PICTURES” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan 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. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Brandon Hetarie, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan PT. Sinema Megah Mandiri atau Cinemajestic Pictures
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 24 Juni 2025

Aracelly Verren Electra

**PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PERANCANGAN
KONTEN MEDIA SOSIAL DI RUMAH PRODUKSI
CINEMAJESTIC PICTURES**

Aracelly Verren Electra

ABSTRAK

Peran *graphic designer* berkembang pesat dalam industri film, dengan meningkatnya kepentingan dan kebutuhan akan *graphic design* dalam produksi film dan karya *audiovisual* serta pembuatan konten. Magang ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman penulis tentang desain dalam produksi video dan meningkatkan keterampilan desain melalui pengalaman kerja praktis di industri film. Penulis melaksanakan program magang sebagai *graphic designer* di Cinemajestic Pictures. Pemilihan lokasi magang mempertimbangkan ketersediaan *job role* sebagai *graphic designer* dan kesesuaian lingkungan kerja untuk memastikan hasil yang maksimal dari pengalaman program magang. Ruang lingkup magang meliputi perancangan konten media sosial perusahaan Cinemajestic Pictures, observasi langsung terhadap proses produksi video, berpartisipasi dalam proses pascaproduksi dengan klien, dan mempelajari alur kerja industri. Temuan laporan menunjukkan pentingnya *graphic design* dalam produksi film, khususnya dalam tahap pascaproduksi. Melalui tugas-tugas yang diselesaikan selama magang, penulis memperoleh berbagai keterampilan desain yang baru, meningkatkan pengetahuan tentang produksi film dan karya *audiovisual*, meningkatkan kreativitas, dan berhasil mengembangkan portofolio.

Kata kunci: magang, desain grafis, industri film

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF GRAPHIC DESIGNER IN SOCIAL MEDIA CONTENT CREATION AT CINEMAJESTIC PICTURES

PRODUCTION HOUSE

Aracelly Verren Electra

ABSTRACT

The role of graphic designer is rapidly growing in the film industry, with increasing importance and need for it in film and audiovisual production and content creation. This internship aimed to deepen the author's understanding of design in video production and improve design skills through practical work experience in the industry. The author completed the internship program as a graphic designer at Cinemajestic Pictures. The choice of internship location considered job role availability and compatibility with the work environment to ensure the maximum yield of positive experience and knowledge from the internship program. The scope of the internship included designing the company's social media content, direct observation of the video production process, participating in the post-production process with a client, and learning about the industry workflow. The report's findings show the significance of graphic design in film production, particularly in post-production. Through the tasks completed during the internship, the author acquired various design skills, enhanced their film and video production knowledge, boosted their creativity, and further developed their portfolio.

Keywords: internship, graphic design, film industry

UMN

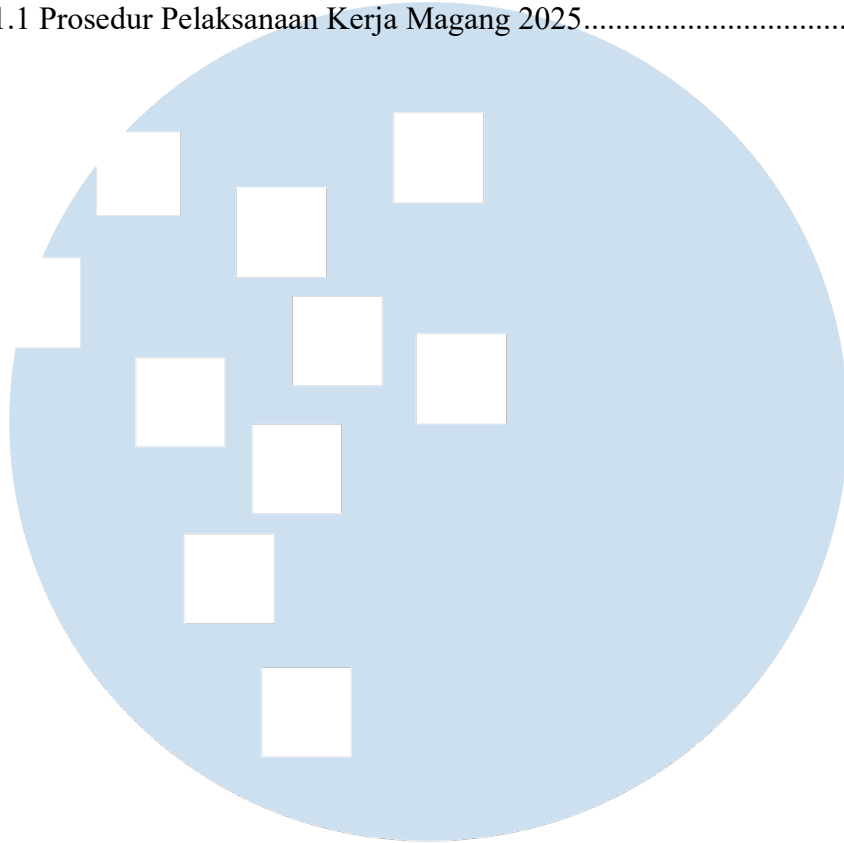
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
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.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
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	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	26
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	26
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	28
4.1 Simpulan	28
4.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang 2025.....	3
---	---



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Cinemajestic Pictures.....	5
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Cinemajestic Pictures.....	7
Gambar 3.1 Kedudukan Magang di Cinemajestic Pictures	10
Gambar 3.2 Alur Kerja Magang di Cinemajestic Pictures.....	11
Gambar 3.3 Referensi Desain untuk Konten Instagram.....	12
Gambar 3.4 Folder Aset-Aset Desain	13
Gambar 3.5 Hasil Desain untuk Instagram Feed	14
Gambar 3.6 Hasil Desain untuk Instagram Story.....	15
Gambar 3.7 Title Card Motion Graphic Design untuk Video Behind The Scenes	16
Gambar 3.8 Thumbnail Video Behind The Scenes.....	16
Gambar 3.9 Timeline Editing Video Konten YouTube	17
Gambar 3.10 Thumbnail dan Aset-Aset Grafis untuk Video Konten YouTube...	18
Gambar 3.11 Referensi Desain Baju.....	19
Gambar 3.12 Desain Baju Depan dan Belakang.....	19
Gambar 3.13 Mockup Desain Baju.....	20
Gambar 3.14 Cinemajestic Team Memakai Desain Bajunya	21
Gambar 3.15 Referensi Desain yang Diberikan Supervisor	22
Gambar 3.16 Hasil Desain Update Company Profile Proposal	23
Gambar 3.17 Opsi Desain Thumbnail untuk Video Shell.....	24
Gambar 3.18 Motion Graphic Design Judul untuk Video Shell.....	24
Gambar 3.19 Motion Graphic Design Lower Third untuk Video Shell	25
Gambar 3.20 Motion Graphic Design Supers untuk Video Shell.....	25

U M V N
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 A. Hasil Turnitin.....	32
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang.....	35
Lampiran C. Consent Form Narasumber Magang.....	36
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1.....	37
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan.....	38
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task.....	39
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	50
Lampiran H. Dokumentasi Magang.....	51

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA