

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM
PRODUCTION HOUSE BRACKET & CO**



LAPORAN MAGANG

Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

00000052931

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

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM
PRODUCTION HOUSE BRACKET & CO**



LAPORAN MAGANG

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

**Gregorius Bimoseno Wahyudewanto
00000052931**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052931
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM *PRODUCTION HOUSE* BRACKET & CO

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, 16 Juni 2025



Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052931

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Bracket & Co

Alamat Perusahaan : Jl. Pejaten Barat Raya No.10, RT.2/RW.10,
Ragunan, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah
Khusus Ibukota Jakarta 12540

Email Perusahaan : info@bracketandco.com

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, 17 Mei 2025

Mengetahui

Menyatakan



[]<
BRACKET
&CO

Arif Budi Pratama



Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM *PRODUCTION HOUSE* BRACKET & CO

Oleh

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052931

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

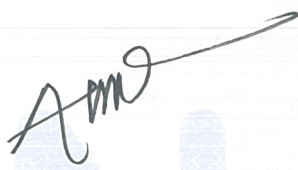
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

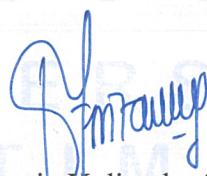


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049



Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.
0416066807/ 069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057437
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
DALAM *PRODUCTION HOUSE*
BRACKET & CO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- ☒ 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, 16 Juni 2025



Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat akademik sekaligus bentuk tanggung jawab penulis dalam menyelesaikan program magang yang telah dilaksanakan di production house Bracket & Co, yang merupakan sebuah perusahaan kreatif dan berfokus pada pembuatan konten iklan dan video komersial.

Dalam menjalani magang, penulis memperoleh banyak pengalaman baru dalam proses produksi dan keterampilan teknis pembuatan konten, termasuk kolaborasi secara langsung pada bidang motion graphic design secara profesional. Pengalaman ini menjadi nilai tambah dalam mengasah keterampilan dan pemahaman penulis. Selama menjalani magang dan menyusun laporan ini, penulis menerima banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, 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. Bracket & Co, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang bagi penulis untuk memenuhi kebutuhan kelulusan perkuliahan.
6. Arif Budi Pratama, selaku kepala Perusahaan dan *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga terselesaikannya magang ini.
7. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

9. Teman-teman perkuliahan dan *intern* yang selalu menghibur, dan memberi semangat selama mengikuti magang untuk meraih kelulusan bersama-sama.

Dengan laporan magang ini, penulis berharap untuk tidak hanya dijadikan sebagai dokumentasi pengalaman magang, namun juga dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta referensi dalam memahami industri kreatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran bagi mahasiswa lain yang akan menjalani program serupa. Penulis juga berharap semoga pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama magang dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk masa depan penulis.

Tangerang, 16 Juni 2025



Gregorius Bimoseno Wahyudewanto



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM *PRODUCTION HOUSE* BRACKET & CO

(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

ABSTRAK

Program magang ini dilaksanakan di Bracket & Co, sebuah *production house* yang bergerak di bidang industri kreatif, khususnya dalam produksi video komersial seperti iklan digital, *company profile*, dan *storytelling* video. Tujuan dari magang ini adalah memberikan pengalaman langsung bagi penulis untuk memahami alur kerja industri kreatif, terutama pada bagian *post-production* sebagai *motion graphic designer*. Penulis berperan dalam pembuatan elemen visual bergerak seperti *supers* dan *visual effects* yang mendukung penyampaian pesan dalam video. Teori yang digunakan dalam proses pengerjaan proyek mengacu pada prinsip dasar *motion graphic* dan komunikasi visual. Selama proses magang, penulis juga terlibat dalam pengerjaan berbagai proyek agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau yang sedang dikembangkan oleh Bracket & Co. Dalam pelaksanaannya, penulis menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan waktu pengerjaan, revisi mendadak dari klien, dan kesulitan dalam menerjemahkan arahan kreatif menjadi visual gerak yang sesuai ekspektasi. Solusi yang penulis terapkan antara lain dengan memperkuat manajemen waktu pribadi, menjalin komunikasi dengan *supervisor* serta tim, dan melakukan eksplorasi desain secara mandiri untuk memperkaya referensi visual. Melalui pengalaman ini, penulis dapat mengasah keterampilan teknis dan manajerial, memperkuat kemampuan bekerja sama dalam tim, serta memahami pentingnya peran *motion graphic* dalam mendukung kualitas komunikasi visual dalam industri kreatif.

Kata kunci: *Motion graphic*, Magang, *Production House*

DESIGNING MOTION GRAPHIC
AT THE BRACKET & CO PRODUCTION HOUSE

(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

ABSTRACT

This internship was held at Bracket & Co, a production house engaged in the creative industry, focusing on commercial video production such as digital advertisements, company profiles, and storytelling videos. The aim of the internship was to give the author hands-on experience in understanding the workflow of the creative industry, especially in the post-production phase as a motion graphic designer. The author was responsible for creating visual elements such as supers and visual effects to support the video's message. The applied theory refers to basic principles of motion graphics and visual communication. During the internship, the author was also involved in projects from Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, a creative agency developed by Bracket & Co. In the process, the author faced several challenges, including tight deadlines, sudden revisions from clients, and difficulty in translating creative direction into effective motion visuals. To overcome these obstacles, the author implemented solutions such as strengthening personal time management, maintaining active communication with supervisors and team members, and independently exploring design references to expand creative insight. Through this experience, the author gained technical and managerial skills, strengthened teamwork abilities, and learned how motion graphics play an essential role in supporting effective visual communication in the creative industry.

Keywords: *Motion graphic, Intern, Production house*

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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
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	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	28
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	29

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	43
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	62
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	62
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	63
BAB IV	PENUTUP	64
4.1	Simpulan	64
4.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Bracket & Co	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 <i>Company Profile Video</i> City Vision.....	9
Gambar 2.4 <i>Musical Video</i> PLN Mobile.....	10
Gambar 2.5 <i>Storytelling Video</i> Mandala Finance	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Bracket & Co	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Agensi Bisa Bisa Bisa	17
Gambar 3.3 <i>Storyboard Video</i> Komersil Realme 14 Series 5G	30
Gambar 3.4 Proses <i>Motion Tracking Supers</i> Realme 14 Series 5G.....	32
Gambar 3.5 Proses Pengerjaan <i>Supers</i> Realme 14 Series 5G	33
Gambar 3.6 <i>Supers 2</i> Realme 14 Series 5G	34
Gambar 3.7 Proses Pengerjaan <i>Supers 2</i> Realme 14 Series 5G.....	35
Gambar 3.8 Proses Pemisahan <i>Layer</i> Pada Aset Ilustrasi	36
Gambar 3.9 Proses Animasi <i>Motion Graphic</i> Pada <i>Closing Scene</i>	36
Gambar 3.10 Tampilan <i>Supers</i> dan VFX.....	37
Gambar 3.11 Proses Pengerjaan <i>Visual Effects Tap Button</i>	38
Gambar 3.12 Proses Pengerjaan <i>Visual Effects Tap Button 2</i>	38
Gambar 3.13 <i>Supers</i> Jam Video <i>Long Battery</i>	39
Gambar 3.14 <i>Supers</i> Indikator Baterai Video <i>Long Battery</i>	40
Gambar 3.15 <i>Supers</i> Video <i>AI Touch Control</i>	41
Gambar 3.16 <i>Special Treatment Video</i> <i>AI Touch Control</i>	42
Gambar 3.17 Dokumentasi <i>Shooting Video</i> Godrej	44
Gambar 3.18 Proses Pengerjaan <i>Offline Editing</i>	45
Gambar 3.19 Proses <i>Audio Mixing</i>	46
Gambar 3.20 Proses Penerapan Kontras dan Pencahayaan	47
Gambar 3.21 Penggunaan <i>Notes</i> Pada Proses Pewarnaan	48
Gambar 3.22 Pewarnaan Menggunakan Modul <i>Primaries-Color Wheels</i>	49
Gambar 3.23 Pemisahan Aset Logo Agensi Menggunakan <i>Illustrator</i>	50
Gambar 3.24 Proses Pengerjaan <i>Motion Graphic Video present</i>	51
Gambar 3.25 Proses Pengerjaan <i>Kinetic Typography</i>	52
Gambar 3.26 Proses Pengerjaan <i>Bumper Closing Video Present</i>	52
Gambar 3.27 Logo <i>Creative Brand</i> Natura.....	53
Gambar 3.28 Proses <i>Motion Graphic</i> Logo Natura	54
Gambar 3.29 Proses <i>Editing</i> Video Natura	55
Gambar 3.30 Referensi Pilihan <i>Moodboard</i>	57
Gambar 3.31 Gambar Ilustrasi Sebelum Tahap <i>Reesign</i>	58
Gambar 3.32 Hasil <i>Reesign</i> Ilustrasi Solusi	59
Gambar 3.33 Proses <i>Layouting Deck</i> Presentasi SOLUSI	60
Gambar 3.34 Contoh Hasil <i>Redesign PowerPoint</i> Program Kerja SOLUSI	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xx
Lampiran MBKM 02	xxi
Lampiran MBKM 03	xxii
Lampiran MBKM 04	xliii
Lampiran Karya	xliv

