

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK
PRODUK FORU.AI**



LAPORAN MAGANG

Alberto Jonathan

00000055181

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

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK
PRODUK FORU.AI**



LAPORAN MAGANG

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

Alberto Jonathan

00000055181

**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 : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK PRODUK FORU.AI

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, 9 April 2025



(Alberto Jonathan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Berkah Gifting Untukmu
Alamat Perusahaan : SCBD, Gedung Treasury Tower, Kawasan District
8 LOT 28, Jl. Tulodong Atas 2 No.28, Senayan,
Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Jakarta 12190
Email Perusahaan : hi@untukmu.ai

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, 9 April 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Laura Stephanie)

(Alberto Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK
PRODUK FORU.AI**

Oleh

Nama Lengkap : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

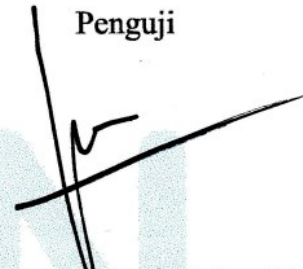
Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

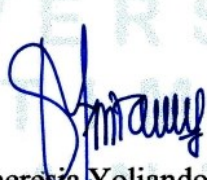
Pembimbing

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

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 : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Video Edukasi Untuk Produk Foru.AI

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, 9 April 2025



(Alberto Jonathan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelancaran dalam proses magang dan penyusunan laporan ini. Laporan ini disusun sebagai syarat tugas akhir magang di ForU.AI. Saya berharap dapat mendokumentasikan pengalaman serta wawasan yang diperoleh, khususnya dalam desain grafis berbasis AI dan Web3.

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. PT Berkah Gifting Untukmu, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Laura Stephanie, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain, khususnya yang berasal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta mahasiswa dari program studi lain yang memiliki minat atau keterkaitan dengan topik yang diangkat dalam laporan magang ini.

Tangerang, 9 April 2025



(Alberto Jonathan)

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK PRODUK FORU.AI

(Alberto Jonathan)

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi, khususnya *Artificial Intelligence* dan Web3, mendorong terbentuknya ekosistem startup inovatif di Indonesia. ForU.AI, bagian dari PT Berkah Gifting Untukmu, hadir sebagai *platform* berbasis Web3 yang mengintegrasikan AI untuk mendorong desentralisasi data dan memungkinkan pengguna memonetisasi informasi pribadi secara adil. Dalam konteks inilah, penulis melaksanakan program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di ForU.AI sebagai desainer grafis di divisi *marketing*, dengan fokus pada pembuatan konten *motion graphic* 2D dan 3D. Tujuan utama magang ini adalah untuk memperoleh pengalaman profesional di industri berbasis AI, mengembangkan keterampilan desain berbasis AI, serta memahami penerapan visualisasi dalam ekosistem Web3. Selama magang, penulis terlibat langsung dalam pembuatan konten kreatif yang mendukung kampanye pemasaran dan edukasi seputar tokenisasi, teknologi *blockchain*, serta personalisasi konten digital. ForU.AI sendiri merupakan inisiatif yang memadukan kekuatan AI dan Web3 dalam satu *platform*, memberikan kontrol penuh kepada pengguna atas datanya. Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh wawasan praktis mengenai dinamika industri teknologi masa depan, serta keterampilan kolaboratif dan teknis yang relevan untuk menghadapi tantangan profesional di era digital yang terus berkembang.

Kata kunci: *Artificial Intelligence, Web3, Marketing, Motion Graphic*

DESIGNING AN EDUCATIONAL VIDEO FOR FORU.AI PRODUCT

(Alberto Jonathan)

ABSTRACT

The rapid development of technology, particularly Artificial Intelligence (AI) and Web3, has driven the emergence of innovative startup ecosystems in Indonesia. ForU.AI, a project under PT Berkah Gifting Untukmu, was established as a Web3-based platform that integrates AI to promote data decentralization and empower users to monetize their personal information fairly. Within this context, the author participated in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) internship program at ForU.AI as a graphic designer in the marketing division, focusing on the creation of 2D and 3D motion graphic content. The main objectives of the internship were to gain professional experience in an AI-driven industry, develop design skills using AI tools, and understand the implementation of visual storytelling in the Web3 ecosystem. During the internship, the author was directly involved in producing creative content that supported marketing campaigns and educational efforts on tokenization, blockchain technology, and personalized digital content. ForU.AI itself is an initiative that combines the strengths of AI and Web3 in a single platform, providing users with full control over their data. Through this internship, the author gained practical insights into the dynamics of future-oriented tech industries, along with collaborative and technical skills essential for facing professional challenges in today's rapidly evolving digital landscape.

Keywords: Artificial Intelligence, Web3, Marketing, Motion Graphic

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
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	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	3
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	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	17

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	34
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	49
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	49
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	49
BAB IV	PENUTUP	50
4.1	Simpulan	50
4.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		xiv



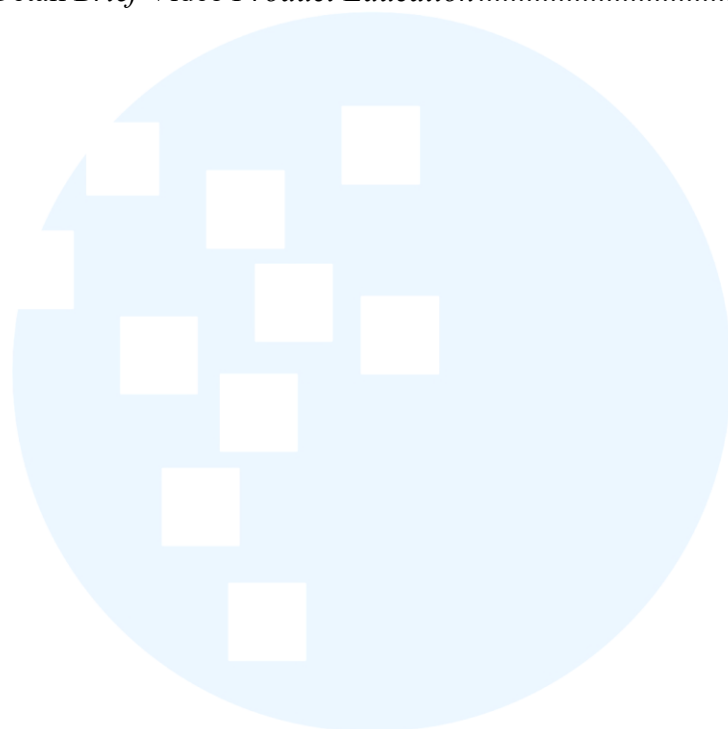
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan ForU.AI.....	7
Gambar 2.3 Portofolio Foru.AI 1	8
Gambar 2.4 Portofolio Foru.AI 2	8
Gambar 2.5 Portofolio Foru.AI 4	9
Gambar 2.6 Portofolio Foru.AI 5	10
Gambar 2.7 Portofolio Foru.AI 6	10
Gambar 3.1 Struktur Perusahaan.....	12
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi ForU AI.....	13
Gambar 3.3 <i>Progress Video Education</i> Pertama	23
Gambar 3.4 <i>Progress Video Education</i> Kedua.....	23
Gambar 3.5 Sketsa <i>Flow & Animasi Video Product Education</i>	24
Gambar 3.6 Hasil <i>Prompt</i> Aset 1	25
Gambar 3.7 Revisi dan <i>Implementation Prompt</i> Aset 1	26
Gambar 3. 8 Hasil <i>Prompt</i> Aset 2	27
Gambar 3.9 Hasil <i>Prompt</i> Aset 3	28
Gambar 3.10 <i>Progress Video Product Education</i>	29
Gambar 3.11 Hasil <i>Final Video Education</i>	31
Gambar 3.12 Hasil Diskusi Revisi <i>Video Product Education</i>	33
Gambar 3.13 Proses Pengerjaan Logo ABCI.....	36
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Aset Video ABCI <i>Future</i>	37
Gambar 3.15 Proses Pembuatan Video ABCI <i>Future</i>	38
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Video <i>Intro</i> ABCI	39
Gambar 3.17 Proses Pembuatan Video <i>Tutorial</i>	40
Gambar 3.18 Proses <i>Initialization</i> NFT ForU AI	41
Gambar 3.19 Proses <i>3D Sculpting & Smoke Simulation</i> NFT ForU AI	42
Gambar 3.20 Hasil Final NFT & KV <i>Social Media</i>	43
Gambar 3.21 <i>Storyboard Season 3</i> Video.....	45
Gambar 3.22 <i>Intro Season 3</i> Video.....	46
Gambar 3.23 Aset Visual <i>Season 3</i> Video	47
Gambar 3.24 Proses Pengerjaan <i>Season 3</i> Video.....	47

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	14
Tabel 3. 2 Detail <i>Brief Video Product Education</i>	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvii
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxxvi
Lampiran Karya	xxxvii

