

**PERAN *CREATIVE ART* DALAM PROSES PRODUKSI
KONTEN DI YUMMY IDN**



LAPORAN MAGANG

**Gabrielle Giselyn Valentino Susanto
00000069311**

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

**PERAN *CREATIVE ART* DALAM PROSES PRODUKSI
KONTEN DI YUMMY IDN**



LAPORAN MAGANG

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

Gabrielle Giselyn Valentino Susanto
00000069311

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gabrielle Giselyn Valentino Susanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069311

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *CREATIVE ART* DALAM PROSES PRODUKSI

KONTEN DI YUMMY IDN

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Desember 2025



(Gabrielle Giselyn Valentino Susanto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gabrielle Giselyn Valentino Susanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069311

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Media Putra Nusantara - Department Yummy

Alamat Perusahaan : Jl. Gatot Subroto No.Kav. 27 Lt. 3, Kuningan, east
kuningan, setiabudi, kuningan, Jakarta

Email Perusahaan : hello@yummy.co.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

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

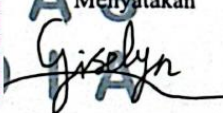
Tangerang, 17 November 2025

Mengetahui


Annisa Paramita
Head of Lifestyle Media



Menyatakan


Gabrielle Giselyn Valentino Susanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN *CREATIVE ART* DALAM PROSES PRODUKSI

KONTEN DI YUMMY IDN

Oleh

Nama Lengkap : Gabrielle Giselyn ValentinoSusanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069311

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 2 Desember 2025

Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Pembimbing

Penguji



Raden Adhitya Indra Yuana,
S.Pd., M.Sn.

4339758659130203

Frans Sahala Moshes Rinto,
S.Ikom, M.I.Kom.

7336754655130103

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gabrielle Giselyn Valentino Susanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069311
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *CREATIVE ART* DALAM PROSES
PRODUKSI KONTEN DI YUMMY IDN

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.
- V Lainnya, pilih salah satu:
- V Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
- ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 2 Desember 2025



(Gabrielle Giselyn Valentino Susanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada hadirat **Tuhan Yang Maha Esa** atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang ini dengan baik. Selama penyusunan laporan ini, penulis sadar bahwa laporan ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dengan kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. , selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn. , selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
7. Geovani Sundana, selaku supervisor penulis di Yummy IDN

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat baik sebagai referensi mahasiswa lain maupun sebagai dokumentasi akademik untuk berkontribusi terhadap pengembangan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Desember 2025

(Gabrielle Giselyn Valentino Susanto)

PERAN CREATIVE ART DALAM PROSES PRODUKSI

KONTEN DI YUMMY IDN

Gabrielle Giselyn Valentino Susanto

ABSTRAK

Kegiatan magang dilaksanakan di Yummy IDN yang merupakan salah satu media digital berfokus pada konten kuliner kreatif untuk generasi milenial dan gen Z di bawah perusahaan IDN. Tujuan magang adalah memberikan pengalaman nyata dalam dunia kerja berbasis media khususnya dalam bidang *Creative Art*, serta mengasah kemampuan penulis dalam penataan visual secara estetika dan mengelola moodboard pada proses produksi konten dengan client. Teori utama yang digunakan adalah konsep visual Baldwin & Roberts (2006) dan prinsip perencanaan produksi Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013) menekankan pentingnya keselarasan visual elemen artistik dengan teknis di layar. Selama lima bulan, penulis terlibat dalam berbagai proyek video konten dan proyek client dengan Dapur Umami, tugas utama penulis adalah menata set, memilih properti dan menjaga kontinuitas visual. Dari pengalaman magang, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa peran *Creative Art* berkontribusi penting dalam membentuk estetika visual pada layar dan citra brand konten serta menjadi elemen kunci dalam keberhasilan strategi visual perusahaan.

Kata kunci: Creative art, produksi konten, media digital, magang, estetika visual



THE ROLE OF CREATIVE ART IN THE PRODUCTION

PROCESS CONTENT ON YUMMY IDN

Gabrielle Giselyn Valentino Susanto

ABSTRACT

The internship was conducted at Yummy IDN, a digital media company focused on creative culinary content for millennials and Gen Z under the IDN company. The purpose of the internship was to provide real-world experience in media-based work, especially in the field of Creative Art, as well as hone the writer's skills in aesthetic visual arrangement and managing moodboards in the content production process with clients. The main theory used was the visual concept of Baldwin & Roberts (2006) and the production planning principles of Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013) which emphasize the importance of visual harmony between artistic elements and technical elements on screen. For five months, the writer was involved in various video content projects and client projects with Dapur Umami, the writer's main tasks were arranging the set, selecting properties and maintaining visual continuity. From the internship experience, the writer can conclude that the role of Creative Art contributes significantly to shaping visual aesthetics on screen and the brand image of the content and is a key element in the success of the company's visual strategy.

Keywords: *Creative art, content production, digital media, internship, visual aesthetics*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	6
2.1.1 Penjelasan Business Model Canvas Yummy IDN	8
2.1.2 SWOT Yummy.....	11
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	13
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	15
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	17
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	17
3.2.2 Uraian Kerja Magang	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	26
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	27
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	29
4.1 Simpulan.....	29
4.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA.....	32

DAFTAR GAMBAR

Business Model Canvas. Sumber: Strategyzer	8
Struktur Perusahaan Yummy. Sumber : Arsip Perusahaan	13
Bagan alur kerja. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).	15
ProduksiVideoNative	20
“Bahn Xeo”. Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)	
Produksi Video Native	21
“Chicken Birria”. Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)	
Produksi Video MYCIP.	22
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025).	
Produksi Dapur Umami	24
“Rempeyek Kulit Wortel”. Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025).	
Produksi Dapur Umami	25
“Snack Campur”. Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025).	



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Form Bimbingan 1.....	38
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	39
Lampiran MBKM 01.....	58
Lampiran MBKM 02.....	59
Lampiran MBKM 03.....	60
Lampiran MBKM 04.....	61

