

PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER* DALAM MEDIA

PROMOSI DI ARENA BELAJAR KIDS



LAPORAN MAGANG

Gusti Thifal Nur Syahla

00000070356

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER* DALAM MEDIA

PROMOSI DI ARENA BELAJAR KIDS



LAPORAN MAGANG

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

Gusti Thifal Nur Syahla

00000070356

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 : Gusti Thifal Nur Syahla

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070356

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER* DALAM MEDIA PROMOSI DI
ARENA BELAJAR KIDS

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, 19 November 2025



(Gusti Thifal Nur Syahla)

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 PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gusti Thifal Nur Syahla

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070356

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Arena Belajar Kids

Alamat Perusahaan : Jl. Imam Bonjol No.70, RT.25, Gunung Pasir, Kec.
Balikpapan Kota, Kota Balikpapan, Kalimantan
Timur 76112

Email Perusahaan : arenabelajarkids@gmail.com

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.

Balikpapan, 19 November 2025

Mengetahui



(Kepala Personalia Perusahaan)

Menyatakan



(Gusti Thifal Nur Syahla)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER* DALAM MEDIA PROMOSI DI
ARENA BELAJAR KIDS

Oleh

Nama Lengkap : Gusti Thifal Nur Syahla

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070356

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 1 Desember 2025

Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Pembimbing.

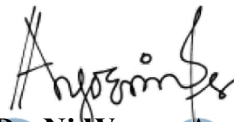
Penguji



Digitally signed by
Siti Adlina Rahmiaty
Date: 2025.12.03
15:44:52 +07'00'

Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.

0442772673230302



**Dr. Ni Wayan Ayu
Permata Sari, S.Pd., M.Pd.**

6260767668230263

Ketua Program Studi Film



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

9558769670230263

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gusti Thifal Nur Syahla
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070356
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER*
DALAM MEDIA PROMOSI DI ARENA
BELAJAR KIDS

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, 20 November 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Gusti Thifal Nur Syahla)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan magang dengan judul “Peran *Motion Graphic Designer* dalam Media Promosi di Arena Belajar KIDS” dapat terselesaikan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Tujuan dari pembuatan laporan magang ini adalah untuk mendokumentasikan proses pelaksanaan magang, pengalaman kerja nyata sebagai *Motion Graphic Designer*, serta kontribusi yang diberikan kepada institusi pendidikan Arena Belajar KIDS dalam pengembangan media promosi berbasis *motion graphic*.

Sebagai bentuk rasa syukur dan penghargaan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

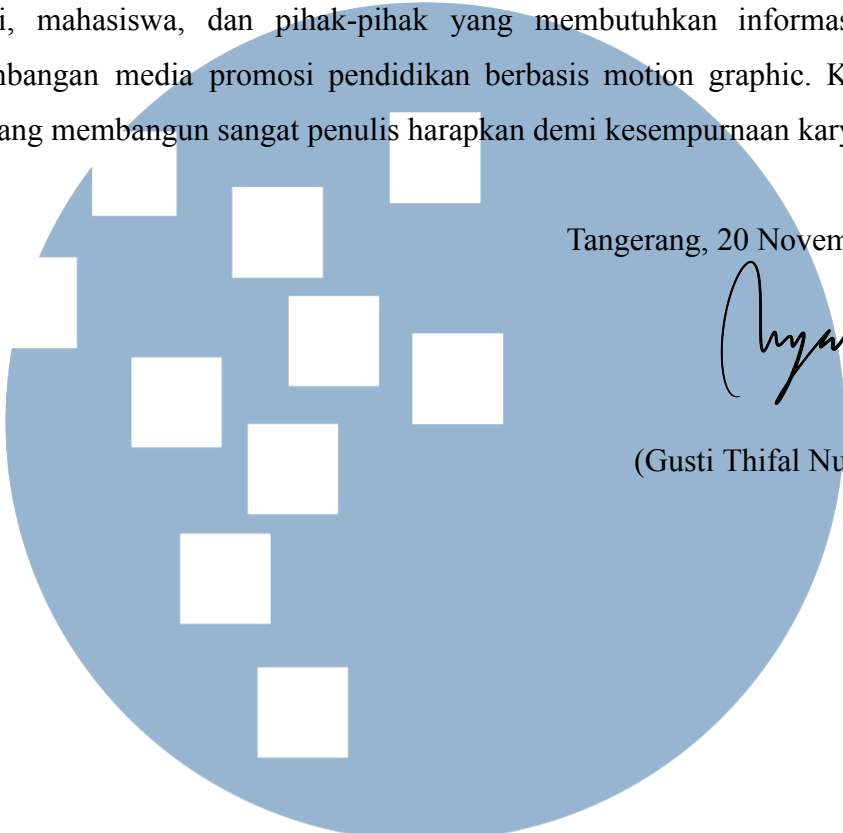
1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Tim dan staf Arena Belajar KIDS yang telah menerima dan membimbing penulis selama masa magang.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan di Program Studi Film, khususnya yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama.

Penulis berharap, semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi institusi, mahasiswa, dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi terkait pengembangan media promosi pendidikan berbasis motion graphic. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini.

Tangerang, 20 November 2025



(Gusti Thifal Nur Syahla)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *MOTION GRAPHIC DESIGNER* DALAM MEDIA PROMOSI DI ARENA BELAJAR KIDS

(Gusti Thifal Nur Syahla)

ABSTRAK

Magang di Arena Belajar KIDS bertujuan memperoleh pengalaman kerja nyata sekaligus memberikan kontribusi pada pengelolaan media visual di lembaga pendidikan anak usia dini. Laporan ini membahas peran motion graphic designer dalam dokumentasi kegiatan sekolah, pengembangan media pembelajaran visual, dan penciptaan konten promosi digital yang efektif. Penulis mengacu pada teori “choreography of graphical elements over time” Crook dan Beare (2017) yang menekankan komunikasi informasi secara visual dan temporal. Arena Belajar KIDS merupakan lembaga PAUD terakreditasi A dengan pengalaman lebih dari dua dekade, berfokus pada pembentukan karakter anak, dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan magang meliputi produksi animasi bumper logo, video edukasi untuk orang tua, serta materi promosi acara sekolah dengan koordinasi bersama tim marketing dan supervisor. Kendala seperti miskomunikasi dan keterbatasan waktu diatasi melalui briefing rutin, penyusunan SOP sederhana, dan manajemen waktu yang lebih baik sepanjang program magang. Pengalaman ini memperkuat pemahaman penulis mengenai praktik profesional di industri kreatif pendidikan.

Kata kunci: *motion graphic designer*, media promosi, pendidikan anak usia dini, konten digital, industri kreatif

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF MOTION GRAPHIC DESIGNER IN PROMOTIONAL MEDIA AT ARENA BELAJAR KIDS

(Gusti Thifal Nur Syahla)

ABSTRACT

The internship at Arena Belajar KIDS aims to provide real-world work experience while contributing to visual media management at an early childhood education institution. This report discusses the role of a motion graphic designer in school activity documentation, development of visual learning media, and creation of effective digital promotional content. The author refers to the theory of “choreography of graphical elements over time” by Crook and Beare (2017), which emphasizes visual and temporal communication of information. Arena Belajar KIDS is an accredited early childhood education institution with an “A” rating and more than two decades of experience, focusing on character building and creativity in the learning process. Internship activities include producing logo bumper animations, educational videos for parents, and promotional materials for school events in coordination with the marketing team and supervisor. Challenges such as miscommunication and limited time are addressed through regular briefings, simple SOPs, and better time management throughout the internship program. This experience strengthens the author’s understanding of professional practices in the creative industry for education.

Keywords: *motion graphic designer, promotional media, early childhood education, digital content, creative industry*

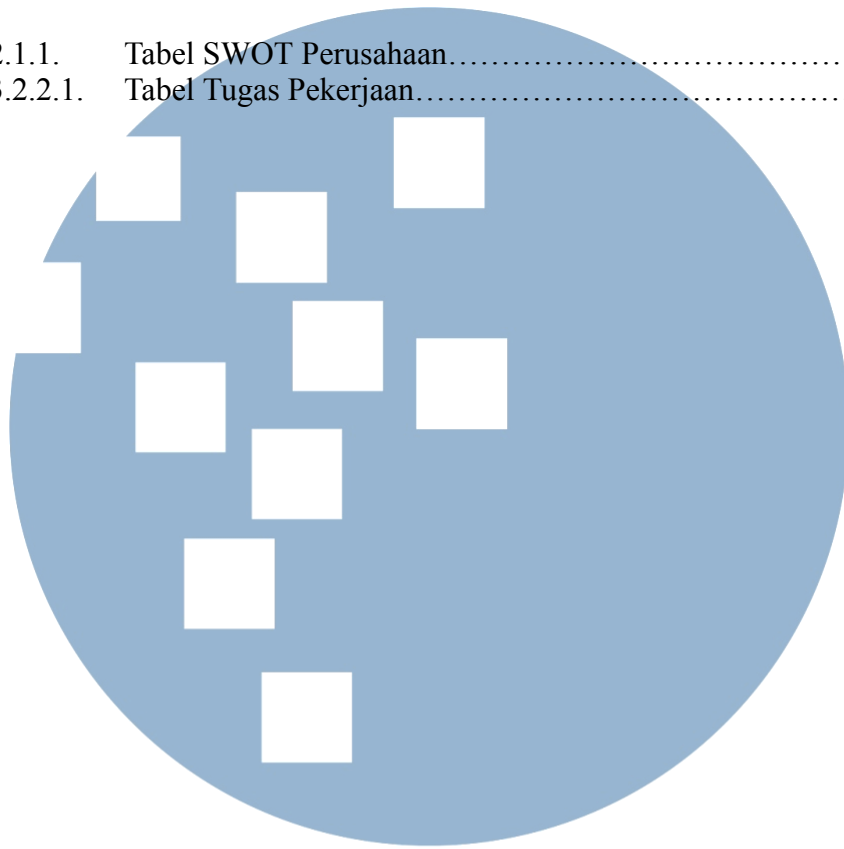
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.3 Kendala yang Ditemukan.....	12
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	11
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	13
4.1 Simpulan.....	13
4.2 Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1.	Tabel SWOT Perusahaan.....	6
Tabel 3.2.2.1.	Tabel Tugas Pekerjaan.....	11

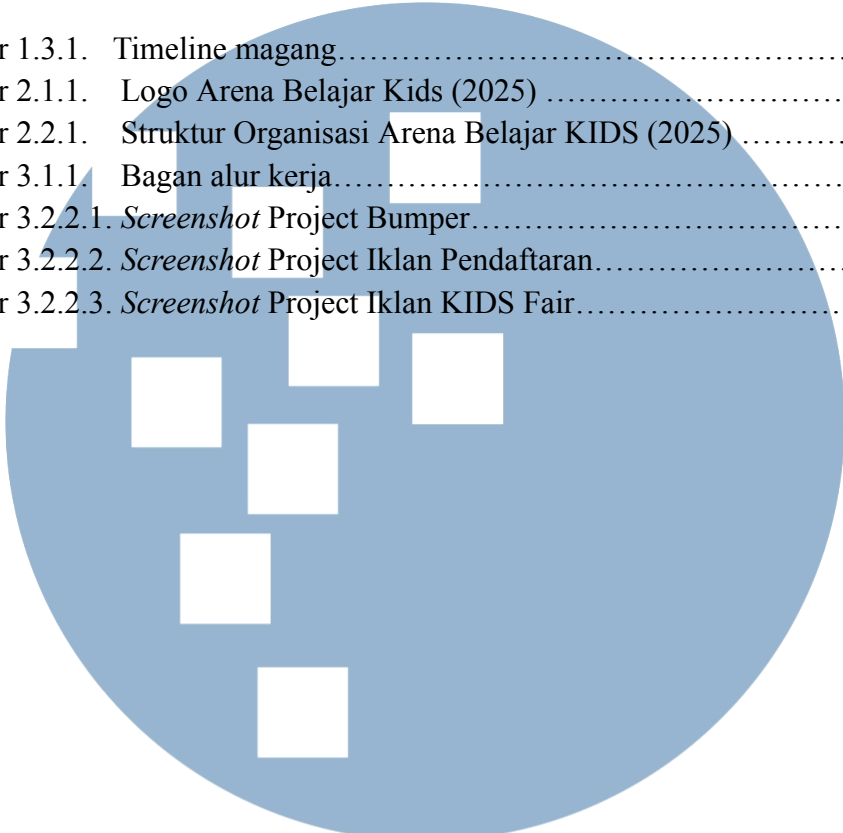


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

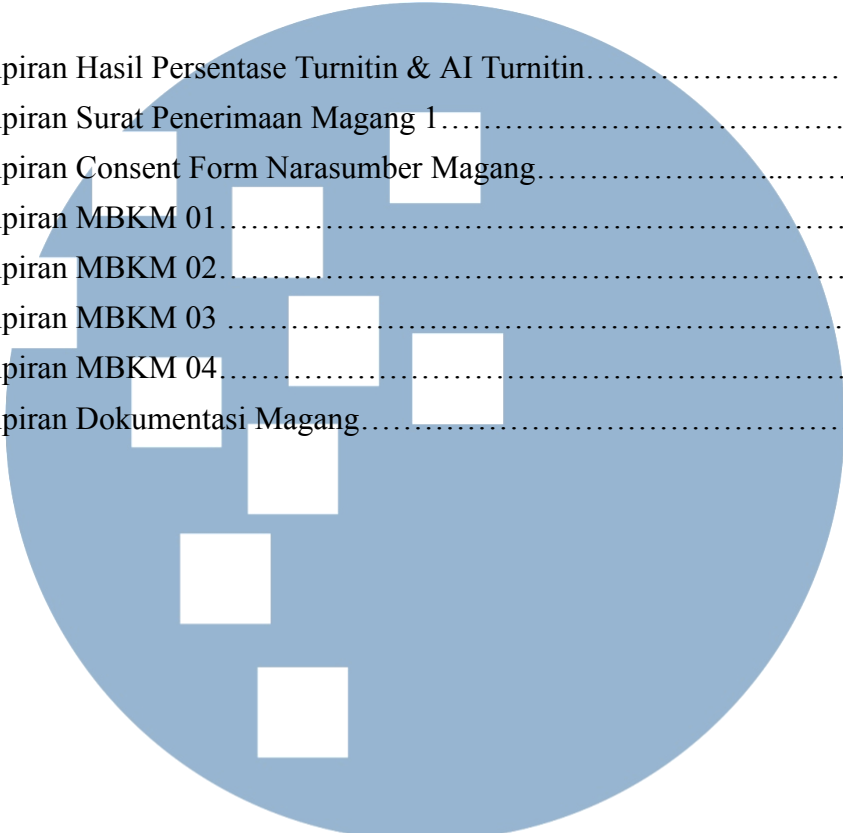
Gambar 1.3.1. Timeline magang.....	3
Gambar 2.1.1. Logo Arena Belajar Kids (2025)	5
Gambar 2.2.1. Struktur Organisasi Arena Belajar KIDS (2025)	7
Gambar 3.1.1. Bagan alur kerja.....	7
Gambar 3.2.2.1. <i>Screenshot</i> Project Bumper.....	9
Gambar 3.2.2.2. <i>Screenshot</i> Project Iklan Pendaftaran.....	10
Gambar 3.2.2.3. <i>Screenshot</i> Project Iklan KIDS Fair.....	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin.....	16
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	20
Lampiran Consent Form Narasumber Magang.....	21
Lampiran MBKM 01.....	22
Lampiran MBKM 02.....	23
Lampiran MBKM 03.....	24
Lampiran MBKM 04.....	26
Lampiran Dokumentasi Magang.....	27

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It contains the letters 'UMN' in a stylized, bold, sans-serif font. The 'U' and 'M' are connected, and the 'N' is separate. The logo is semi-transparent, allowing the text of the table of contents to be seen through it.

UMN

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