PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT *ELITE WATCH STUDIO*

LAPORAN MAGANG

Jaqline Susanto

00000074947

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT *ELITE WATCH STUDIO*

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Jaqline Susanto

00000074947

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 : Jaqline Susanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000074947

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT *ELITE WATCH STUDIO*

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, 20 November 2025

(Jaqline Susanto)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jaqline Susanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000074947

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Elite International Watch Studio

Alamat Perusahaan : The Suites Tower, 16th Floor, Jl. Pantai Indah Kapuk Boulevard No. 1 Kav. OFS, Jakarta Utara

Email Perusahaan : cs@watch-studio.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.

Tangerang, 20 November 2025

Mengetahui Menyatakan

PT. ELITE INTERNATIONAL HRD & GA
Bimo Rusnugroho
HR & GA Manager

METERAI ELEKTRONIK 10000 SEPULUH RIBU RUPIAH

(Bimo Rusnogroho) (Jaqline Susanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT ELITE WATCH STUDIO

Oleh

Nama Lengkap	: Jaqline Susanto
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000074947
Program Studi	: Film
Fakultas	: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 1 Desember 2025
Pukul 00.00 s.d. 00.00 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Pembimbing	Penguji
	Jessica Laurencia Digitally signed by Jessica Laurencia Date: 2025.12.08 12:49:41 +07'00'
Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.	**Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.**
8155766667130303	6550771672230253

Ketua Program Studi Film

Digitally signed by Edelin Sari Wangsa
Date: 2025.12.15 09:48:02 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Jaqline Susanto
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000074947
Program Studi	: Film
Jenjang	: S1
Jenis Karya	: Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah	: PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT *ELITE WATCH STUDIO*

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, 1 Desember 2025

(Jaqline Susanto)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan penyertaan-Nya, laporan magang ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini dibuat sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas seluruh kegiatan yang penulis jalani selama mengikuti program magang, sekaligus menjadi sarana untuk merefleksikan pengalaman yang diperoleh di dunia kerja.

Mengucapkan 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., 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.

Diharapkan karya ilmiah ini mampu memberi nilai manfaat bagi para pembaca, menjadi acuan yang informatif, serta berkontribusi dalam memperkaya pengetahuan dan penerapan dalam bidang yang relevan.

Tangerang, 21 November 2025

(Jaqline Susanto)

PERAN DESAINER GRAFIS BERGERAK DALAM PRODUKSI KONTEN VISUAL PROMOSI DI PT ELITE WATCH STUDIO

(Jaqline Susanto)

ABSTRAK

Laporan magang ini menggambarkan pengalaman penulis selama menjalani program magang sebagai desainer *motion graphic* di PT *Elite Watch Studio*, perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran serta distribusi jam tangan. Melalui kegiatan magang ini, penulis berkesempatan untuk memahami secara langsung bagaimana alur kerja kreatif di industri, sekaligus menerapkan berbagai teori yang dipelajari selama perkuliahan mulai dari prinsip desain visual, dasar-dasar animasi, hingga proses produksi konten digital. Selama periode magang, penulis terlibat dalam pembuatan berbagai materi promosi, seperti pengambilan foto dan video produk, pengolahan aset visual, perancangan desain, serta pembuatan animasi *motion graphic* yang kemudian digunakan pada platform digital perusahaan. Dalam praktiknya, penulis juga menghadapi beberapa tantangan, antara lain revisi yang cukup sering, target produksi harian yang tinggi, dan keterbatasan waktu pengerjaan. Melalui komunikasi yang efektif dengan *supervisor* serta penyesuaian strategi kerja, berbagai kendala tersebut dapat diatasi sehingga seluruh tugas tetap selesai sesuai jadwal. Secara keseluruhan, pengalaman ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran seorang desainer motion graphic dalam mendukung kebutuhan promosi sebuah perusahaan, sekaligus menjadi kesempatan berharga bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan teknis maupun profesional di industri kreatif.

Kata kunci: *motion graphic*, desain visual, konten promosi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

THE CONTRIBUTION OF MOTION GRAPHIC DESIGNER TO CREATING PROMOTIONAL VISUAL CONTENT AT PT ELITE WATCH STUDIO

(Jaqline Susanto)

ABSTRACT

This internship report describes the author's journey while working as a motion graphic designer intern at PT Elite Watch Studio, a company that focuses on marketing and distributing wristwatches. The internship was designed to give the author hands-on experience with real-world creative workflows, as well as an opportunity to put university concepts such as visual design principles, introductory animation techniques, and digital content production into practice. Throughout the program, the author contributed to a wide range of promotional content, including product photo and video shoots, preparing visual materials, developing design layouts, and creating motion graphic animations that were later published on the company's digital platforms. During the internship, the author also encountered several challenges, such as frequent revision cycles, high daily production demands, and tight deadlines. With consistent communication with the supervisor and adjustments in work methods, these obstacles were successfully managed, enabling all tasks to be completed on time. Overall, this internship offered valuable insight into the role of a motion graphic designer within a marketing-driven environment and provided the author with a meaningful opportunity to strengthen both technical abilities and professional skills in the creative industry.

***Keywords**: motion graphics, visual design, promotional content.*

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 TABEL……..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
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 9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG **11**
3.1 Kedudukan dan Koordinasi 11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang 12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan 13
3.2.2 Uraian Kerja Magang 14
3.2.3 Proses Pengerjaan Motion Graphic Produk Wish Bella 15
3.2.4 Proses Pengerjaan Motion Graphic Produk Wish Clara 18
3.2.5 Kendala yang Ditemukan 20
3.2.6 Solusi atas Kendala yang Ditemukan 21
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN **22**
4.1 Simpulan 22
4.2 Saran 23
DAFTAR PUSTAKA **26**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Variabel Penelitian 8
Tabel 3.2. Tugas yang Dikerjakan 13

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Watch Studio. Sumber: Watch Studio (2005). 7

Gambar 2.2. Struktur Perusahaan. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025). 9

Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025). 12

Gambar 3.2 Proses Pengerjaan Adobe After Effect. Dokumentasi Penulis (2025)..……15

Gambar 3.3 Proses Pengerjaan Adobe After Effect. Dokumentasi Penulis (2025).....…16

Gambar 3.4 Proses Pengerjaan Adobe After Effect. Dokumentasi Penulis (2025)..……16

Gambar 3.5 Proses Pengerjaan Adobe After Effect. Dokumentasi Penulis (2025).....…18

Gambar 3.6 Proses Pengerjaan Adobe After Effect. Dokumentasi Penulis (2025).....…19

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Form Bimbingan 1 27

Lampiran Surat Penerimaan Magang 1 29

Lampiran MBKM 01 31

Lampiran MBKM 02 32

Lampiran MBKM 03 33

Lampiran MBKM 04 62

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA