



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM  
MEMVISUALISASIKAN KONSEP DINAMIS DAN ELEGAN  
PADA *CORPORATE VIDEO* PT MNI ENTERTAINMENT**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Arief Murtadha  
NIM : 11120210258  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Murtadha

NIM : 11120210258

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir: Peran *Creative Director* Dalam Memvisualisasikan

Konsep Dinamis dan Elegan Pada *Corporate Video* PT MNI

Entertainment.

**PERAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN  
KONSEP DINAMIS DAN ELEGAN PADA *CORPORATE VIDEO* PT MNI  
ENTERTAINMENT**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 31 Mei 2017



Arief Murtadha

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN KONSEP DINAMIS DAN ELEGAN PADA *CORPORATE VIDEO*

PT MNI ENTERTAINMENT

Oleh

Nama : Arief Murtadha  
NIM : 11120210258  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Penguji



Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Sidang



Bernardus Yoseph Prabowo,

B.MediaA&P prod., M.ScrPr.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Kecintaan saya pada terhadap visual membuat saya mendalami dan mempelajari film. Hal yang membuat saya benar-benar mengerti tentang visual pada saat saya menjadi *director of photography* pada film pendek Prolog (2015). Pada film pendek tersebut penulis belajar memvisualisasikan apa yang sutradara dan penulis inginkan.

Peran *creative director* masih belum banyak diketahui, dan bidang yang memerlukan tugas *creative director* pun masih asing bagi banyak pembaca. Laporan ini menjelaskan tentang peran dan lingkup kerja *creative director*. Sehingga laporan ini diharapkan dapat membantu pembaca yang tertarik pada bidang *audio visual* khususnya peran *creative director*.

Selain mengerti tentang peran *creative director*, pembaca juga dapat mengerti tentang proses yang dilakukan dalam produksi *corporate video* dan poin-poin apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *corporate video*.

Dan dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Khususnya kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing
3. Mulya Akbar selaku *Art Director* HighEnd dan HighEndTeen Magazine

4. Billy Fabianto selaku *Digital Media Producer* HighEndTeen Magazine
5. Kedua orang tua penulis Sofian Noor dan Masriah atas dukungannya selama ini
6. Rekan satu tim dalam pembuatan *corporate video* untuk PT MNI Entertainment yaitu Bayu Prasetya, dan teman-teman yang telah membantu yaitu Chris Trihardi dan Sonny Argy.

Tangerang, 31 Mei 2017



Arief Murtadha

## ABSTRAKSI

Media saat ini terus berkembang, salah satunya media audio visual. Salah satu bentuk promosi yang dapat dibuat dengan media ini adalah *corporate video*. *corporate video* salah satu media promosi yang paling efektif, karena melalui perpaduan media visual dan audio akan terlihat lebih informatif dan dapat meningkatkan promosi suatu perusahaan. PT MNI Entertainment merupakan perusahaan yang memproduksi majalah yang juga mengembangkan konten-konten digital, sebagai salah satu cara untuk bertahan di industri media. Sebagai salah satu bentuk promosi dari PT MNI Entertainment, maka diperlukan *corporate video*, sehingga produk-produk PT MNI Entertainment dari yang bersifat cetak sampai yang digital dapat dikenal konsumen maupun calon investor mereka.

Kata kunci: PT MNI Entertainment, *corporate video*, audio visual.

UMMN

## **ABSTRACT**

*Media Industry keeps expanding in many forms, audio visual is one of them. Corporate video is a form of promotion that could be made with this media. It is one of the most effective media for promotion. Through the combination of visual media and audio, promotional media will be more informative and enhance the company's promotion. PT MNI Entertainment is magazine company which also started developing digital content, to remain competitive in media industry. As one of the promotion forms of PT MNI Entertainment, corporate video is needed, so that PT MNI Entertainment products could be known among consumer or aspiring investor.*

*Keywords: PT MNI Entertainment, corporate video, audio visual.*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It consists of a circular emblem containing a stylized face with several square cutouts for eyes and a mouth, positioned above the acronym 'UMMN' in a bold, blocky typeface.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Corporate Video .....	4
2.2. Client Brief.....	5
2.3. Mind Mapping.....	6
2.4. Pra Produksi .....	7
2.4.1. <i>Storyboard</i> .....	7
2.4.2. <i>Moodboard</i> .....	8

2.5.	Majalah.....	9
2.6.	Konsep Dinamis .....	10
2.7.	Konsep Elegan .....	10
2.8.	Setting .....	11
2.8.1.	Properti.....	11
2.8.2.	<i>Mood Object</i> .....	12
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>13</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	13
3.2.	PT. MNI Entertainment.....	14
3.2.1.	Highend Magazine .....	15
3.2.2.	HighEndTeen Magazine.....	17
3.3.	Konsep .....	18
3.4.	Posisi Penulis .....	18
3.5.	Tahapan Kerja .....	19
3.6.	Acuan .....	20
3.6.1.	<i>About Etsy</i> .....	21
3.6.2.	Video komersial <i>Samsung</i> .....	22
3.6.3.	<i>Introduction Studio Antelope</i> .....	23
3.6.4.	<i>Hands in frame</i> .....	24
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>25</b>
4.1.	Client Brief.....	25
4.2.	<i>Mind Mapping</i> .....	28

4.3.	<i>Moodboard</i> .....	29
4.4.	Konsep .....	32
4.4.1.	Dinamis .....	32
4.4.2.	Elegan.....	35
4.4.3.	<i>Motion Graphic</i> .....	36
4.4.4.	<i>Point of view</i> .....	39
4.5.	Implementasi .....	39
4.5.1.	Informasi Produk.....	39
4.5.2.	Penggunaan <i>Motion Graphic</i> .....	40
4.5.3.	Penggunaan <i>Setting</i> .....	41
4.6.	Produksi .....	42
4.7.	<i>AV Script</i> .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>46</b>
5.1.	Kesimpulan .....	46
5.2.	Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>
<b>LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN .....</b>		<b>XXIV</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1. Contoh Mind Mapping.....	6
Gambar 2.4.1. Contoh Storyboard .....	8
Gambar 2.4.2. Contoh Moodboard .....	9
Gambar 3.6.1. About Etsy.....	21
Gambar 3.6.2. Video Komersial Samsung.....	22
Gambar 3.6.3. Introduction Studio Antelope .....	23
Gambar 3.6.4. Hands in Frame .....	24
Gambar 3.7.1. Client Brief.....	27
Gambar 3.8.1. Mind Mapping.....	28
Gambar 3.9.1. Moodboard HighEnd.....	30
Gambar 3.9.2. Moodboard HighEndTeen.....	31
Gambar 3.10.1. Motion Graphic .....	33
Gambar 3.10.2. Transisi <i>Before</i> .....	33
Gambar 3.10.3. Transisi <i>Mid</i> .....	34
Gambar 3.10.4. Transisi <i>After</i> .....	34
Gambar 3.10.5. Elegan HighEnd .....	36
Gambar 3.10.6. Transisi Company Profile Garuda Indonesia 2014 .....	37
Gambar 3.10.7. Transisi Company Profile Garuda Indonesia 2014 .....	37
Gambar 3.10.8. Transisi Company Profile Garuda Indonesia 2014 .....	38
Gambar 3.10.9. Company Profile Biznet 2017 .....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 0.1. AV Script .....	43
----------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: STORYBOARD .....XVII

LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN ..... XXIV

