



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**PERANAN SEORANG *CREATIVE DIRECTOR* DALAM
MENGEMBANGKAN KONSEP *FUN LEARNING* PADA
CORPORATE VIDEO LONDON SCHOOL BEYOND
ACADEMY**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Venna Violita
NIM : 12120210250
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Venna Violita

NIM : 12120210250

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANAN SEORANG *CREATIVE DIRECTOR* DALAM

MENGEMBANGKAN KONSEP *FUN LEARNING* PADA *CORPORATE*

VIDEO LONDON SCHOOL BEYOND ACADEMY

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 narasumber.

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

Venna Violita



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANAN SEORANG *CREATIVE DIRECTOR* DALAM MENGEMBANGKAN KONSEP *FUN LEARNING* PADA *CORPORATE VIDEO* LONDON SCHOOL BEYOND ACADEMY

Oleh

Nama : Venna Violita

NIM : 12120210250

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2017

Pembimbing I

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Penguji

Ketua Sidang

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Ketua Program Studi

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

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir merupakan karya Tugas Akhir yang berbentuk *corporate video* sebuah universitas London School Beyond Academy. Pada *corporate video* ini, penulis sebagai *creative director* akan menjelaskan konsep yang penulis buat dari hasil riset penulis saat penulis berkunjung ke London School Beyond Academy. London School Beyond Academy itu sendiri adalah sebuah lembaga pendidikan khusus yang memberikan pembelajaran dan latihan keterampilan lanjutan yang terencana dan terukur bagi anak-anak berkebutuhan khusus yang sudah menyelesaikan pendidikan menengah atas. Konsep yang penulis buat untuk London School Beyond Academy ini adalah konsep *fun learning*. Konsep *fun learning* yang diciptakan penulis berisi tentang interaksi antar dosen dan mahasiswa, cara pengajaran dosen ke mahasiswa, aktivitas belajar mengajar, serta kegiatan ekstrakurikuler.

Kata Kunci: *corporate video*, *creative director*, konsep, *fun learning*, London School beyond Academy.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar tanpa ada kendala apapun.

Penulisan laporan tugas akhir ini dipilih penulis berdasarkan minat penulis sendiri untuk menjadi *creative director*. Alasan penulis dalam membuat konsep *fun*, yaitu karena permintaan dari klien. Kemudian penulis kembangkan menjadi *fun learning* karena perusahaan ini merupakan institut pendidikan sehingga *corporate video* ini harus menampilkan aktivitas-aktivitas menyenangkan yang mengajak para orang tua dengan anak berkebutuhan khusus untuk bergabung di London School Beyond Academy.

Menurut penulis dalam membuat sebuah konsep *corporate video*, hal yang utama yang perlu diketahui adalah mencari keinginan dari seorang klien dan juga bagaimana cara seorang *creative director* menuangkan konsep tersebut kedalam sebuah *mood board* agar mempermudah proses pembuatan *corporate video*.

Penulisan laporan ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bantuan orang-orang berjasa berikut. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi atas dukungan kepada seluruh mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual.

2. Baskoro Adi Wuryanto selaku dosen pembimbing atas waktu yang telah diberikan untuk bimbingan dan juga sabar selama membantu penulis dalam proses penulisan laporan.
3. Annita, S.Pd., M.F.A. selaku dosen pembimbing akademik yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penulisan proposal tugas akhir.
4. Fx Ryan Adrian yang menjadi tim dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Pihak perusahaan London School Beyond Academy yang telah bersedia dalam memberikan kesempatan penulis dalam membuat tugas akhir ini.
6. Andy Saputra, Susy Evayanthi, Cindy Ingriana, Sonia Olivia, Dio Pratama Putra sebagai orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
7. Ivan Wijaya, Vania Thufaila, Ayu Nisa Larasati, Tubagus Jaka, Monica Widjaja, Soraya Jenita Marsha, Shara Soemitro, Lukas Hernandio, Sally Lesmana, Yosa Putra, Albert Tri Andhika, Martin Handi sebagai tempat, keluarga, sahabat dan juga penyemangat penulis dalam membuat tugas akhir ini.

Tangerang, 31 Mei 2017

Venna Violita

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Corporate Video	4
2.2. Creative Director	5
2.3. Konsep.....	6
2.4. Konsep Fun	6
2.4.1. Fun Learning.....	7
2.5. Mood Board	8

2.6. Storyboard	9
2.7. Motion Graphic	10
BAB III METODOLOGI	11
3.1. Gambaran Umum	11
3.2. Sinopsis	11
3.3. Client Profile	13
3.4. Posisi Penulis	13
3.5. Tahapan Kerja	13
3.5.1. Pra Produksi	14
3.5.2. Produksi	16
3.5.3. Pasca Produksi	16
3.6. Acuan	17
BAB IV ANALISIS	19
4.1. Client Brief	19
4.2. Konsep Fun	22
4.3. Konsep Fun Learning	27
4.3.1. <i>Mood Board</i>	29
4.3.2. <i>Storyboard</i>	30
4.3.3. <i>Motion Graphic</i>	35
BAB V PENUTUP	39
5.1. Kesimpulan	39
5.2. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Aktifitas Belajar	19
Gambar 3.2. Pencarian Arti Autism dan LSBA	19
Gambar 4.1. <i>Client Brief</i>	22
Gambar 4.2. Adegan Pelajaran Fotografi yang Menyenangkan.....	24
Gambar 4.3. Adegan Membuat Prakarya Bersama.....	25
Gambar 4.4. Adegan Karya Anak-Anak London School Beyond Academy	26
Gambar 4.5. Adegan Karya Anak-Anak London School Beyond Academy 2	26
Gambar 4.6. Adegan Karya Anak-Anak London School Beyond Academy 3	27
Gambar 4.7. Anak sedang mengerjakan keterampilan	28
Gambar 4.8. Drama teater Aladdin oleh anak-anak LSBA.....	29
Gambar 4.9. <i>Mood board Fun Learning</i>	31
Gambar 4.10. <i>Storyboard corporate video</i> London School Beyond Academy Pg. 1	32
Gambar 4.11. <i>Storyboard corporate video</i> London School Beyond Academy Pg. 2	33
Gambar 4.12. <i>Storyboard corporate video</i> London School Beyond Academy Pg. 3	33
Gambar 4.13. <i>Storyboard corporate video final pg.1</i>	35
Gambar 4.14. <i>Storyboard corporate video final pg.2</i>	35
Gambar 4.15. <i>Storyboard corporate video final pg.3</i>	36
Gambar 4.16. <i>Storyboard motion graphic</i>	38
Gambar 4.17. <i>Motion graphic</i> dua orang anak sedang belajar.....	38
Gambar 4.18. <i>Motion Graphic</i> balon aktivitas.....	38