

**PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI  
IKLAN DI PERUSAHAAN  
UNTOUCHABLE ART TEAM**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**HENDYANTO**

**00000029171**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM  
PRODUKSI IKLAN DI PERUSAHAAN  
UNTOUCHABLE ART TEAM**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Seni (S.Sn.)**

**HENDYANTO**

**00000029171**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hendyanto  
NIM : 00000029171  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI IKLAN DI PERUSAHAAN UNTOUCHABLE ART TEAM** merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 10 Juni 2022.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

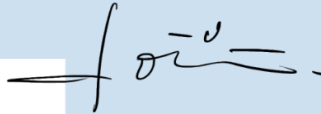
Laporan magang dengan judul  
PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI IKLAN DI  
PERUSAHAAN UNTOUCHABLE ART TEAM

Oleh  
Nama : Hendyanto  
NIM : 000000029171  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 22 Juni 2022.  
Pukul 10.30 s/d 11.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.  
0307108001/025439

Penguji



Digitally signed by  
Frans Sahala Moshes  
Rinto  
Date: 2022.06.27  
20:06:39 +07'00'

Frans Sahala Moshes Rinto, S.I.Kom., M.I.Kom.  
071226

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hendyanto

NIM : 00000029171

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

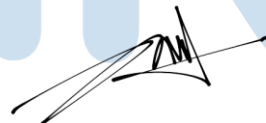
**PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI IKLAN DI  
PERUSAHAAN UNTOUCHABLE ART TEAM**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Hendyanto)

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

## KATA PENGANTAR

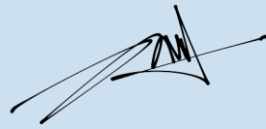
Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI IKLAN DI PERUSAHAAN UNTOUCHABLE ART TEAM” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan/*Art Director* Untouchable Art Team Bapak Wisnu Joko Cahyono, selaku supervisor yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk bekerja di Untouchable Art Team.
6. Kepada D. E. Rahayu Ronny dan Hsian Jian Lee selaku Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
7. Qhruizhella Rachel Uneputty, selaku rekan magang yang telah menemani dan mendukung selama bekerja sebagai Asisten *Art Director* di Untouchable Art Team.

8. Fristly Nasri, Aji Setio Nugroho, Nikita Kurniadi, dan Danielle Grace Chrysanta selaku teman penulis yang telah mendukung dalam pengerjaan laporan magang penulis hingga selesai.
9. Keluarga besar Fakultas Film Universitas Multimedia Nusantara.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 10 Juni 2022.



(Hendyanto)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANAN ASSISTANT ART DESIGN DALAM PRODUKSI IKLAN DI PERUSAHAAN UNTOUCHABLE ART TEAM

Hendyanto

## ABSTRAK

Iklan merupakan satu cara yang efektif dalam meraih konsumen besar dan tersebar secara geografis. Dibutuhkan para pekerja profesional dengan kreativitas membuat iklan sehingga dapat menghasilkan iklan yang menarik, mulai dari perencanaan pesan, media, hingga bagaimana penyampaian pesan tersebut ke masyarakat. Dalam pembuatan iklan, tim artistik memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan visual yang menarik untuk dilihat audiens. Penata artistik berperan dalam menata sebuah ruangan dengan properti yang akan terlihat di kamera. Selain itu, penata artistik jugalah harus dapat mementingkan apa yang terlihat pada kamera dan dirancang sesuai dengan *angle* pengambilan gambar, sehingga semua properti dapat terpakai dengan baik. Selama bekerja, penulis bergabung di dalam tim artistik di perusahaan Untouchable Art Team. Penulis mendapatkan pengalaman bekerja di lapangan sebagai *standby set* dan mempelajari *software* yang digunakan dalam merancang *set*. Selama bekerja di Untouchable Art Team penulis mendapatkan banyak pengalaman, diantaranya pentingnya komunikasi antar divisi serta dibutuhkannya inisiatif pada saat proses produksi berlangsung.

Kata kunci: Asisten *Art Design*, Artistik, Iklan, *Standby Set*, Untouchable Art Team.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**THE ROLE OF THE ART DESIGN ASSISTANT IN MAKING  
ADVERTISEMENTS AT UNTOUCHABLE ART TEAM**

Hendyanto

**ABSTRACT**

*Advertising is an effective way of reaching large and geographically dispersed consumers. It takes professional workers with creativity in making advertisements so that they can produce attractive advertisements, starting from message planning, media, to how to convey the message to the public. In making advertisements, the artistic team has a very big role in creating attractive visuals for the audience to see. The artistic stylist plays a role in arranging a room with the properties that will be visible on the camera. In addition, the artistic stylist must be able to attach importance to what is seen on the camera and be designed according to the shooting angle, so that all properties can be used properly. While working, the writer joined the artistic team at the company Untouchable Art Team. The author gained experience working in the field as a standby set and studying the software used in designing the sets. While working at the Untouchable Art Team, the author gained a lot of experiences, including important inter-divisional communication and the need for initiative during the production process.*

*Keywords: Art Design Assistant, Advertisement, Artistic, Standby Set, Untouchable Art Team*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	4
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	7
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	18
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	20
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	20
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	22
4.1 Simpulan.....	22
4.2 Saran .....	22
DAFTAR PUSTAKA .....	24
LAMPIRAN.....	25

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.2.1 <i>Set</i> Kamar Tidur Anak.....	14
Gambar 3.2.2 <i>Set</i> Perpustakaan.....	14
Gambar 3.2.3 <i>Set</i> Podium .....	16
Gambar 3.2.4 <i>Set</i> Kamar Apartemen .....	17
Gambar 3.2.5 <i>Set</i> Bank.....	17
Gambar 3.2.6 Ilustrasi <i>Set</i> Ruang Tamu .....	18
Gambar 3.2.7 Ilustrasi <i>Set</i> Dapur .....	18

UMMN

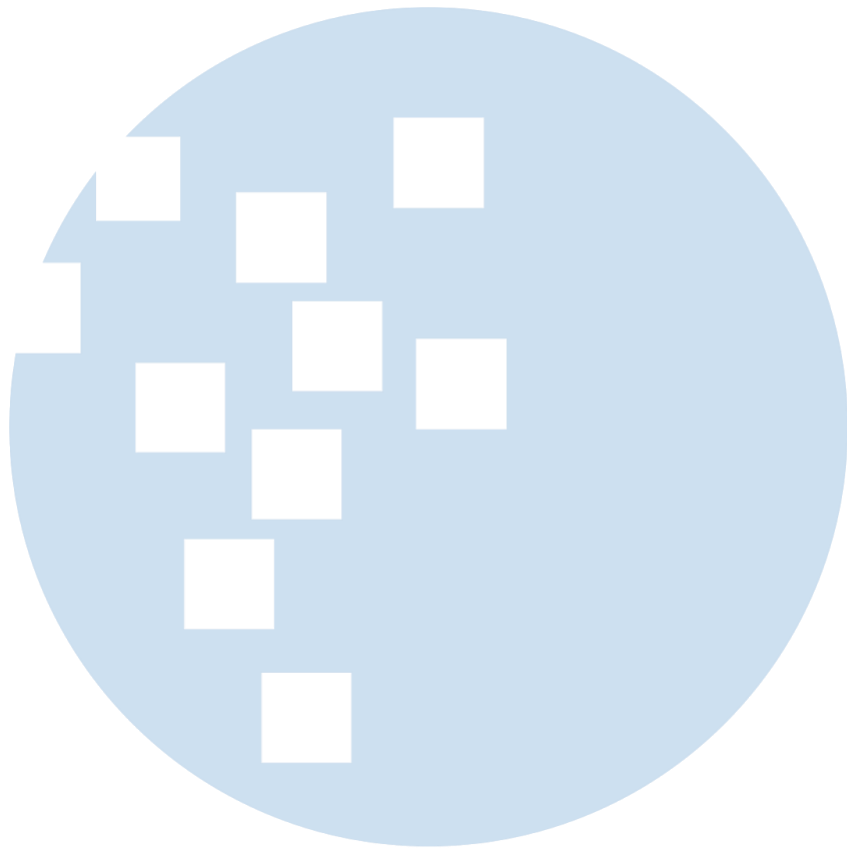
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	25
Lampiran D. Lebar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	38
Lampiran E. Lampiran Surat Penerimaan Magang Perusahaan.....	39
Lampiran F. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	40

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA