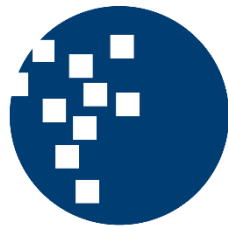


**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PERANCANGAN KONTEN
HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

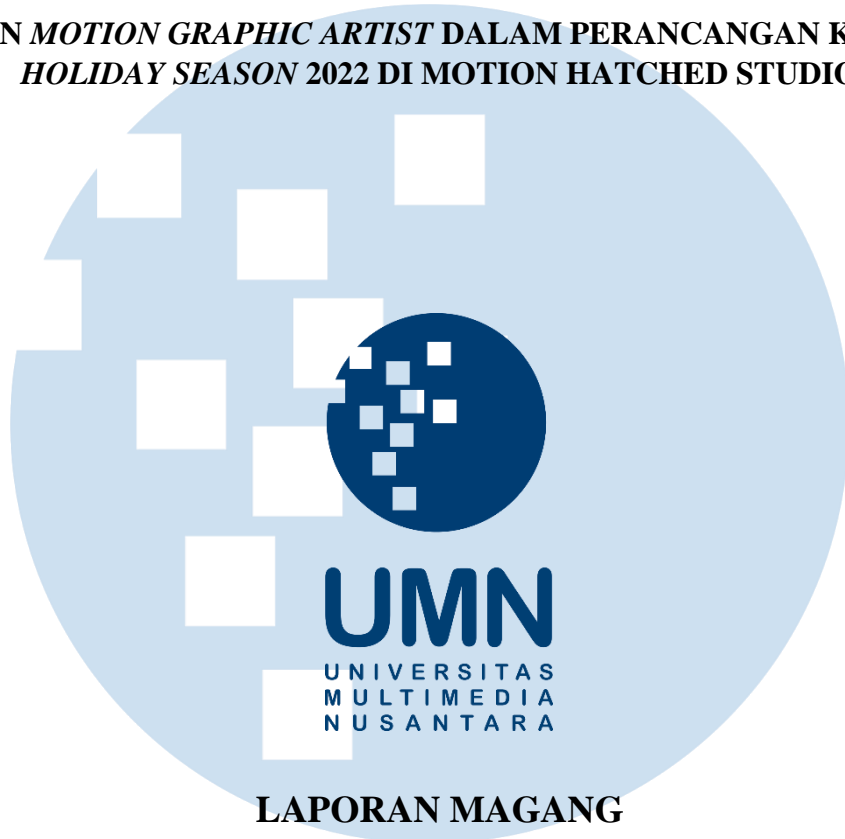
MARIA DITA HWANGGARA

00000036909

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

2023

**PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PERANCANGAN KONTEN
HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

MARIA DITA HWANGGARA

00000036909

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maria Dita Hwanggara.....
NIM : 00000036909.....
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PERANCANGAN KONTEN HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO 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.

Jakarta, 22 Desember 2022



(Maria Dita Hwanggara)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PERANCANGAN KONTEN
HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO

Oleh
Nama : Maria Dita Hwanggara
NIM : 00000036909
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Sabtu, 14 Januari 2022.
Pukul 15.30 s/d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

R.R. Mega Iranti K., M.Ds.
0303018005

Penguji

M. Cahya Mulya D., S.Sn., M.Ds.
0331107801

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Maria Dita Hwanggara

NIM : 00000036909

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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PERANCANGAN KONTEN
HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO

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.

Jakarta, 22 Desember 2022

Yang menyatakan,



(Maria Dita Hwanggara)

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: “PERAN MOTION GRAPHIC ARTIST DALAM PERANCANGAN KONTEN HOLIDAY SEASON 2022 DI MOTION HATCHED STUDIO”

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, 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. Ibu R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Motion Hatched Studio Bapak Eric Dalimarta.
7. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Jakarta, 22 Desember 2022



(Maria Dita Hwanggara)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *MOTION GRAPHIC ARTIST* DALAM PERANCANGAN KONTEN *HOLIDAY SEASON 2022* DI MOTION HATCHED STUDIO

Maria Dita Hwangga

ABSTRAK

Dalam industri multimedia, *motion graphic* menjadi istilah yang tidak asing lagi. Saat ini, *motion graphic* dapat dijumpai di berbagai media —entah itu dalam iklan, video musik, film, acara TV, dan lainnya. Dengan hal tersebut, penulis lalu memutuskan untuk melakukan kegiatan kerja magang di Motion Hatched Studio. Penulis berharap kegiatan kerja magang ini dapat menjadi sarana belajar bagi penulis untuk memperdalam ilmu dalam bidang *motion graphic*. Motion Hatched Studio merupakan sebuah studio yang bergerak di bidang *motion graphic* dan visual effects (VFX). Studio ini terletak di sebuah unit di SOHO Podomoro City, Kota Jakarta Barat. Studio ini sudah berdiri selama 5 tahun dan pertama kali dibangun pada tahun 2017. Magang di studio ini telah terlaksana selama kurang lebih 5 bulan. Selama pelaksanaan kegiatan magang di *Motion Hatched Studio*, penulis diminta untuk membuat sebuah konten animasi sebagai *Motion Graphic Artist* yang nantinya konten ini akan diunggah ke media sosial perusahaan. Dalam pengerjaan proyeknya, *Motion Graphic Artist* di sini tidak hanya sebatas mengerjakan animasi dari proyek-proyek ini, tetapi juga terlibat dalam tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dilakukan oleh penulis.

Kata kunci: magang, *motion graphic*, *Motion Graphic Artist*, animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**MOTION GRAPHIC ARTIST'S ROLE IN THE MAKING OF HOLIDAY
SEASON 2022 CONTENT AT MOTION HATCHED STUDIO**

Maria Dita Hwanggara

ABSTRACT

In multimedia industry, motion graphic is a familiar term. These days, motion graphic can be met in various media —either in advertisement, music videos, movies, TV shows, etc. With that, writer then decided to take an internship at Motion Hatched Studio. Writer hope that this internship can be a medium for writer to deepen knowledge in motion graphics. Motion Hatched Studio is a studio that engaged in motion graphic and visual effects (VFX). This studio is int a unit of SOHO Podomoro City, West Jakarta City. This studio has run for 5 years and was build first in 2017. Internship in this studio had been done for about 5 months. During the internship at Motion Hatched Studio, writer was asked to make an animated content as a Motion Graphic Artist and later the content will be posted for the company's social media. During the process, Motion Graphics Artist here was not working for the animating process only, but also involved in the pre-production, production, and post-production process.

Keywords: internship, motion graphic, Motion Graphic Artist, animation

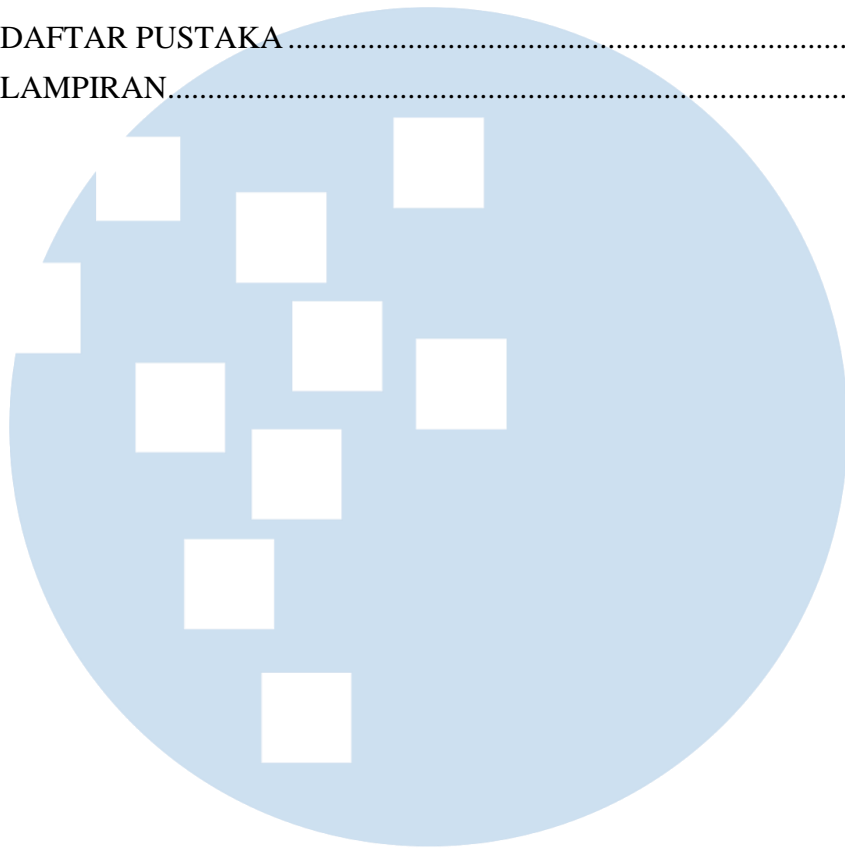
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	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	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.2.1 Pra-Produksi.....	10
3.2.2.2 Produksi	14
3.2.2.3 Pasca-Produksi.....	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19

4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

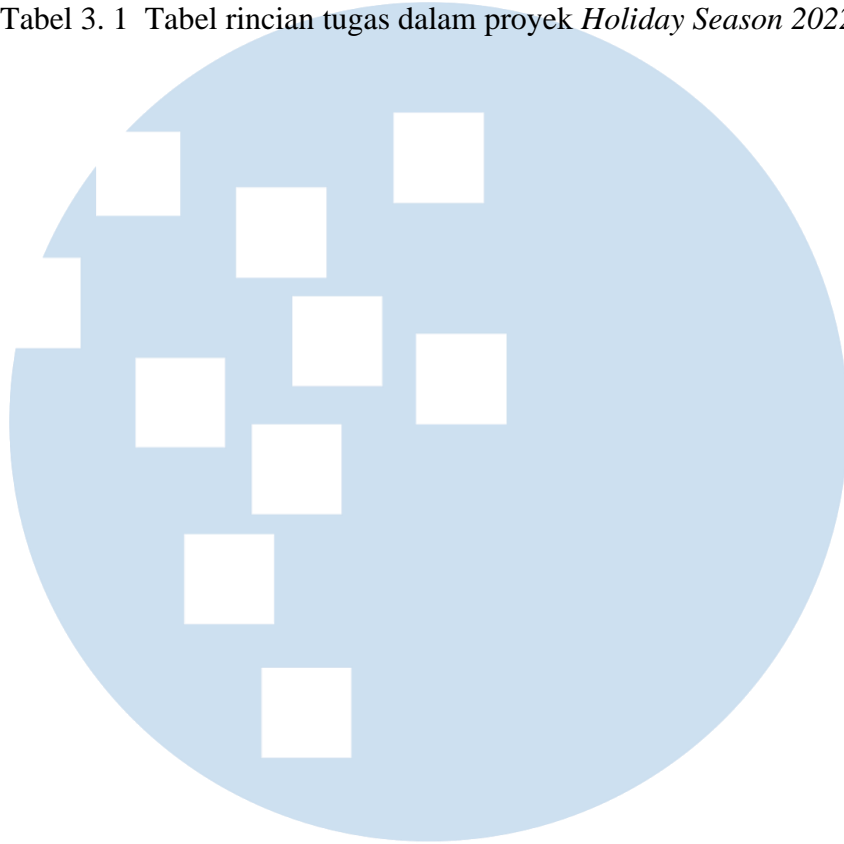


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel rincian tugas dalam proyek *Holiday Season 2022*..... 9



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Motion Hatched Studio.....	3
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan Motion Hatched Studio.....	4
Gambar 3. 1 Bagan alur kerja di Motion Hatched Studio.....	5
Gambar 3. 2 Ide-ide awal pada <i>pitching</i> proyek <i>Holiday Season 2022</i>	10
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> awal <i>Holiday Season 2022</i>	11
Gambar 3. 4 <i>Storyboard Holiday Season 2022</i> setelah direvisi	11
Gambar 3. 5 <i>Look development</i> awal.....	12
Gambar 3. 6 Revisi <i>look development</i> dengan referensi.....	13
Gambar 3. 7 <i>Look Development</i> di After Effects.....	14
Gambar 3. 8 Pembuatan aset di Adobe After Effects	15
Gambar 3. 9 Tampilan aset-aset untuk proyek <i>Holiday Season 2022</i>	15
Gambar 3. 10 Tampilan aset-aset secara keseluruhan	16

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	22
Lampiran B. Kartu MBKM 02	23
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	24
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	38
Lampiran E. Surat Penerimaan	39
Lampiran F. Surat Selesai	40
Lampiran G. Surat Pembekalan Magang.....	41
Lampiran H. Hasil Turnitin	42
Lampiran I. Dokumentasi Magang	43

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA