

**PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PRODUKSI FILM
*RAHASIA RASA***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

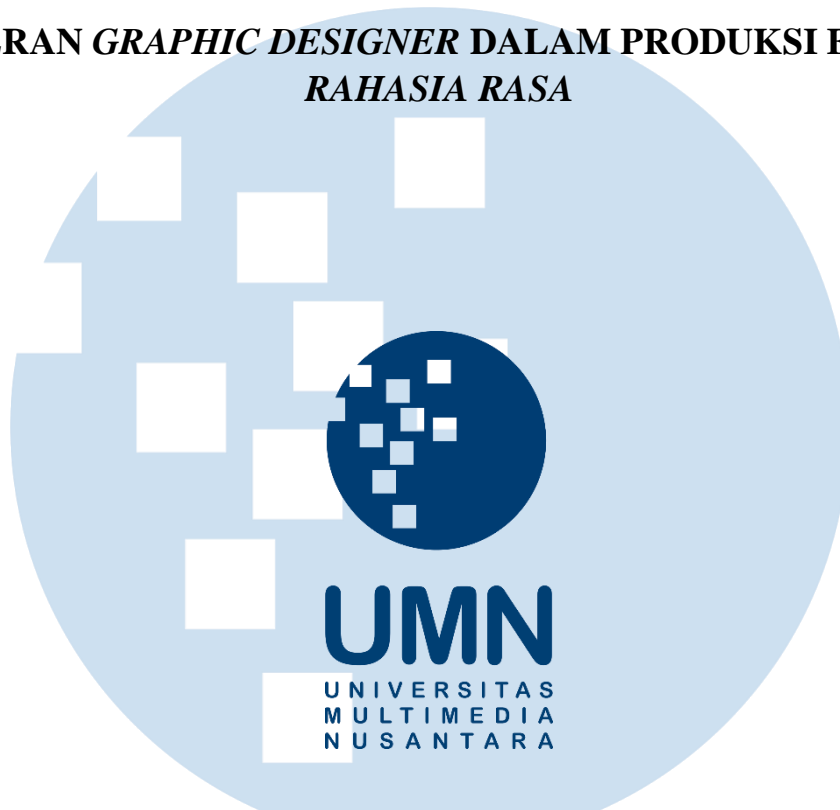
LIDYA NATHANIA

00000043413

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

2023

**PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PRODUKSI FILM
*RAHASIA RASA***



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

LIDYA NATHANIA

00000043413

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lidya Nathania

NIM : 00000043413

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Graphic Designer* Dalam Produksi Film *Rahasia Rasa*

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, 25 Desember 2023.



(Lidya Nathania)

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 : Lidya Nathania

NIM : 00000043413

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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 Graphic Designer Dalam Produksi Film Rahasia Rasa

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, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Lidya Nathania)

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 *Graphic Designer* Dalam Produksi Film *Rahasia Rasa*”. 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 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 Dr. Zaqia Ramallah, S.Pd., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Propshouse Indonesia Bapak Andhang Aphrihardhanto yang telah memberikan penulis kesempatan untuk magang dan mendapat banyak ilmu di Propshouse Indonesia.
7. Bapak Irash, Bapak Toby, Bapak Tri, Bapak Ciko, dan Bapak Joko selaku rekan kerja yang telah membimbing penulis selama magang di Propshouse Indonesia.

8. Orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
9. Gloria Maharani dan Transvalina Iga Prameswari selaku rekan magang penulis yang telah melalui proses kerja magang bersama.
10. Zalfa Aqilah Abdurrahman yang selalu mendukung penulis dari awal kegiatan magang hingga proses penulisan laporan magang selesai.

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

Tangerang, 18 Desember 2023



(Lidya Nathania)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM PRODUKSI FILM *RAHASIA*

RASA

Lidya Nathania

ABSTRAK

Art department merupakan departemen yang penting karena berperan dalam membangun dunia fisik dalam sebuah produksi gambar bergerak. Dalam rangka mempelajari cara kerja departemen artistik di industri profesional, penulis memilih Propshouse Indonesia sebagai tempat magang. Selama menjalankan kerja magang, penulis mendapat kesempatan menjadi *graphic designer* dalam film *Rahasia Rasa*. Menjadi seorang *graphic designer* memberi penulis banyak ilmu mengenai desain dan perangkat lunak yang berkaitan. Dengan mengikuti produksi film layar lebar, penulis dapat mengetahui kedudukan *graphic designer* dalamnya. Selain *graphic designer*, penulis juga mendapat kesempatan untuk terlibat sebagai *set decorator*, *set dresser*, dan *standby set* dalam beberapa produksi iklan di bawah pimpinan seorang *art director* profesional. Setelah mengikuti proses dari praproduksi hingga produksi, penulis mendapat gambaran tentang perbedaan persiapan tim artistik antara produksi film layar lebar dan produksi iklan. Bekerja magang sebagai bagian dari tim artistik di industri profesional telah memberikan penulis banyak ilmu lapangan dan pengalaman yang tidak penulis dapatkan di kampus.

Kata kunci: *Art department*, *graphic designer*, film layar lebar, iklan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF GRAPHIC DESIGNER IN RAHASIA RASA FILM
PRODUCTION**

Lidya Nathania

ABSTRACT

Art department holds an important role for its duty to build a physical world in a motion picture production. In order to learn the workflow of an artistic department in professional industry, the author chose Propshouse Indonesia as their internship place. During the process of internship, the author got the opportunity to be a graphic designer for Rahasia Rasa film. Being a graphic designer teaches the author numerous knowledges about design and its softwares. Through being involved in a feature film production, the author gets to know the position of a graphic designer in it. Besides graphic designer, the author also gets to involve in a few advertising projects as a set decorator, set dresser, and standby set under the lead of a professional art director. Following the process from pre-production until production, the author captures the art preparation step difference between a feature film production and advertising production. Working as an intern of an artistic team in professional industry has given the author a lot of field knowledges and experiences the author could not get in college.

Keywords: art department, graphic designer, feature film, advertising

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

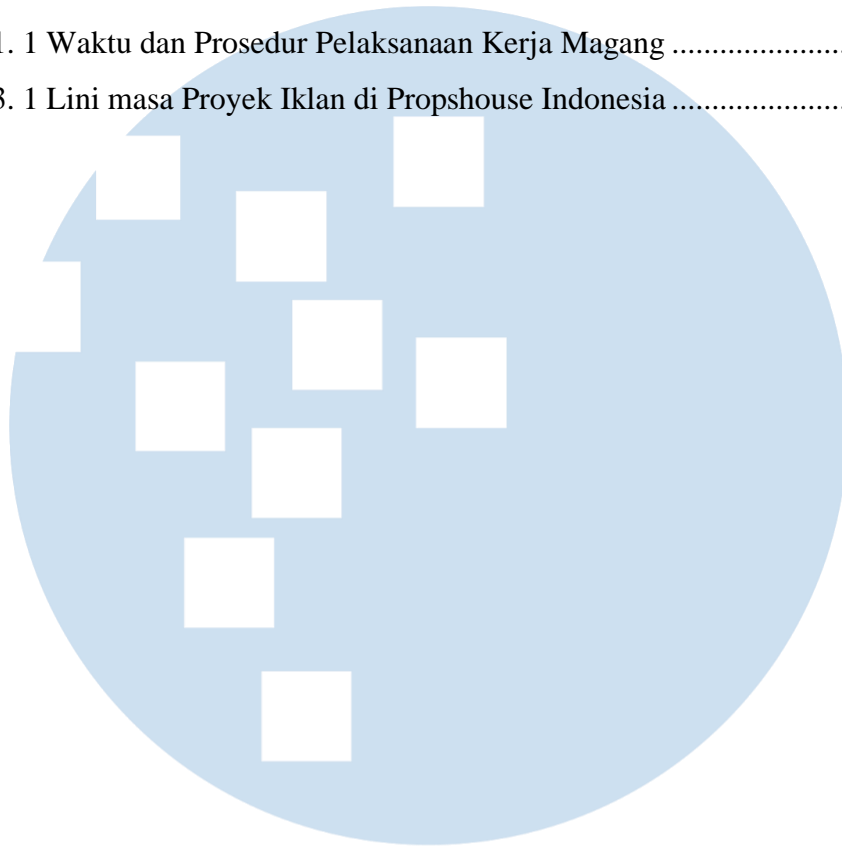
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	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	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 <i>Business Model Canvas</i> dan <i>SWOT Analysis</i>	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi <i>Graphic Designer</i> dalam film <i>Rahasia Rasa</i> .	12
3.2 Proses Kerja <i>Graphic Designer</i> dalam film <i>Rahasia Rasa</i>	13
3.3 Alur Kerja <i>Art Department</i> dalam Produksi Lainnya	27
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	37
4.1 Simpulan	37
4.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	40

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
Tabel 3. 1 Lini masa Proyek Iklan di Propshouse Indonesia	29



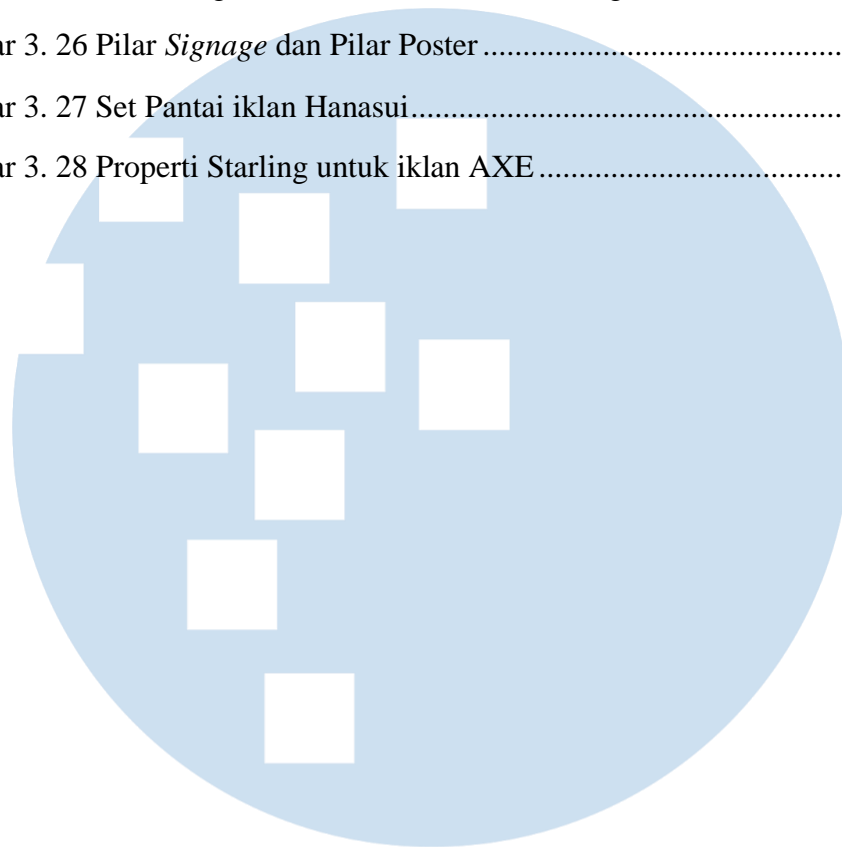
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Propshouse Indonesia	4
Gambar 2. 2 <i>Business Model Canvas</i> Propshouse Indonesia.....	6
Gambar 2. 3 <i>SWOT Analysis</i> Propshouse Indonesia.....	9
Gambar 3. 1 <i>Cover Majalah</i>	14
Gambar 3. 2 Isi Majalah.....	15
Gambar 3. 3 Proses Pemotongan Foto (1)	16
Gambar 3. 4 Proses Pemotongan Foto (2)	17
Gambar 3. 5 Proses Pemotongan Foto (3)	17
Gambar 3. 6 Hasil Pemotongan Foto	18
Gambar 3. 7 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (1)	18
Gambar 3. 8 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (2)	19
Gambar 3. 9 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (3)	19
Gambar 3. 10 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (4)	20
Gambar 3. 11 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (5)	21
Gambar 3. 12 Tulisan Tangan Resep Mustikarasa.....	22
Gambar 3. 13 Logo Berita Selebriti	22
Gambar 3. 14 Kemasan <i>Wine</i> , Kemasan Susu Kaleng Bayi	23
Gambar 3. 15 <i>Name Tag</i> Dokter	24
Gambar 3. 16 Desain kartu Akses.....	24
Gambar 3. 17 Pelat Kendaraan TNI AD Tahun 1960-an.....	25
Gambar 3. 18 Desain Kartu Nama	26
Gambar 3. 19 Properti Piring	30
Gambar 3. 20 Penataan Sayur di Kulkas.....	30
Gambar 3. 21 Set Pantai.....	31
Gambar 3. 22 Adegan Meja Runtuh	31
Gambar 3. 23 Set <i>Catwalk</i>	32
Gambar 3. 24 Pembuatan <i>Dummy</i> Kemasan Produk	32

Gambar 3. 25 Set Ruang Makan Iklan Manita dan Nasgul.....	34
Gambar 3. 26 Pilar <i>Signage</i> dan Pilar Poster	34
Gambar 3. 27 Set Pantai iklan Hanasui.....	35
Gambar 3. 28 Properti Starling untuk iklan AXE.....	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Struktur Organisasi Propshouse Indonesia	5
Bagan 3. 1 Kedudukan <i>Graphic Designer</i> dalam Film <i>Rahasia Rasa</i>	12
Bagan 3. 2 Alur Koordinasi <i>Graphic Designer</i> dalam Film <i>Rahasia Rasa</i>	13
Bagan 3. 3 Alur Kerja <i>Art Department</i> dalam Produksi Iklan.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Pengantar MBKM 01	40
B. Kartu MBKM 02.....	41
C. Daily Task MBKM 03	42
D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	51
E. Lampiran pengecekan hasil Turnitin (*maksimal 30%).....	52
F. Surat Keterangan Selesai Magang	53
G. Lampiran dokumentasi magang.....	54
H. Profil Penulis.....	55

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA