

**PERAN *ASSET CREATOR* DI PROYEK *MOTION GRAPHIC*
VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

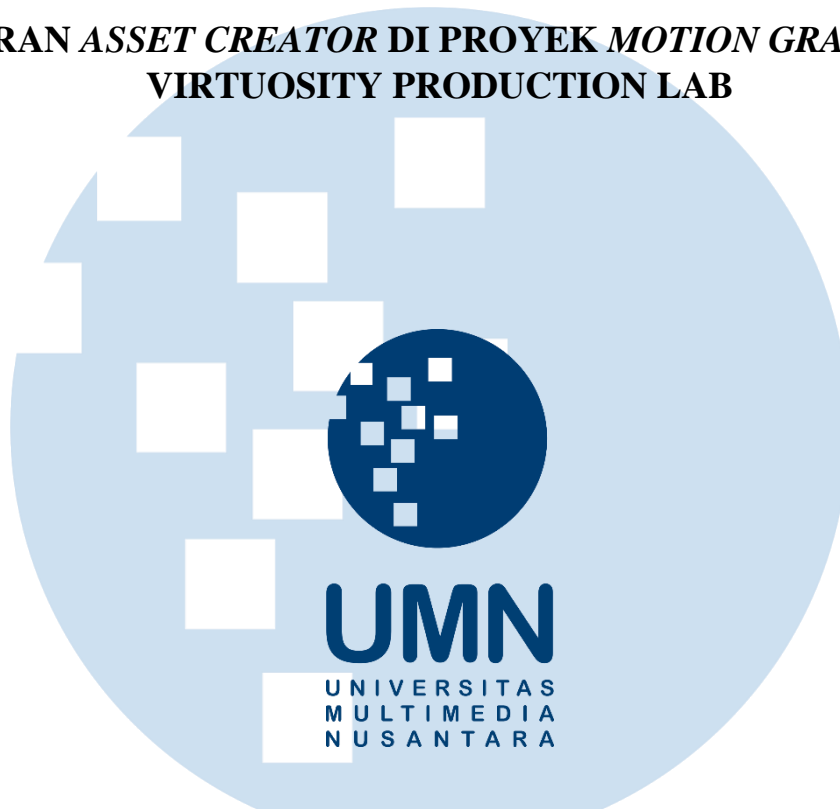
LAPORAN MAGANG

Nicolas Juara Mutiha

00000045912

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN ASSET CREATOR DI PROYEK *MOTION GRAPHIC*
VIRTUOSITY PRODUCTION LAB**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

NICOLAS JUARA MUTIHA

00000045912

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicolas Juara Mutiha
NIM : 00000045912
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**“PERAN ASSET CREATOR DI PROYEK MOTION GRAPHIC
VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB”**

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, 21 Desember 2023.



(Nicolas Juara Mutiha)

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 : Nicolas Juara Mutiha

NIM : 00000045912

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 ASSET CREATOR DI PROYEK MOTION GRAPHIC VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB”

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, 21 Desember 2023.

Yang menyatakan,



(Nicolas Juara Mutiha)


KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *ASSET CREATOR* DI PROYEK *MOTION GRAPHIC VIRTUOSITY PRODUCTION LAB*” 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. 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 Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu R.R Mega Iranti Kusumawardhani M.Ds , sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Virtuosity Film Production Lab Bapak Christian Aditya S.Sn., M.Anim
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.

Tangerang, 21 Desember 2023.


(Nicolas Juara Mutiha)

PERAN ASSET CREATOR DI PROYEK MOTION GRAPHIC VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

Nicolas Juara Mutiha

ABSTRAK

Kualitas pendidikan merupakan dasar dari perkembangan bangsa dan salah satu aspek yang penting di dalam pendidikan suatu negara merupakan guru. Beberapa penelitian telah menemukan bahwa kualitas dari guru-guru Indonesia sangat kurang. Maka oleh karena itu Kemendikbud melakukan revisi terhadap kurikulum pendidikan dan membuat kurikulum merdeka. Salah satu aspek yang paling penting dalam kurikulum merdeka adalah penggunaan media digital dan internet sebagai gudang ilmu yang dapat digunakan oleh semua guru di Indonesia. Untuk memenuhi gudang ilmu tersebut Kemendikbud meminta beberapa universitas untuk membuat video *motion graphic*. Universitas-universitas tersebut kemudian mempekerjakan beberapa mahasiswa dalam kegiatan magang salah satu bagian magang yang dibuka adalah sebagai *asset creator*. *Asset creator* memiliki tugas untuk melengkapi aset-aset yang diperlukan untuk produksi video *motion graphic* sesuai ketentuan yang telah diberikan oleh Kemendikbud. *Asset Creator* akan melaporkan hasil kerjanya kepada *layout artist* yang akan menggabungkan aset-aset tersebut dan akan diberikan kepada tim animasi dan compositor dijadikan satu episode video *motion graphic* Kemendikbud. Episode yang telah diselesaikan ini akan diberikan kepada Kemendikbud dan akan diberikan revisi sebelum diberikan *approval* terakhir.

Kata kunci: Kemendikbud, *Asset Creator*, *Motion Graphic*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF AN ASSET CREATOR IN VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB'S MOTION GRAPHIC PROJECT**

Nicolas Juara Mutiha

ABSTRACT

The quality of a nation's education is the bedrock of its development, and one the most important aspects in a nation's education is its teachers. Several studies have shown that the quality of teachers in Indonesia is severely lacking. Because of that Kemendikbud (Ministry of Education) revised the curriculum and created Kurikulum Merdeka. One of the most important aspects of Kurikulum Merdeka is its usage of digital media and the internet as a repository of knowledge that is accessible for all Indonesian teachers. To fill the repository of knowledge the Ministry of Education has contracted several Universities to help create motion graphic videos. To make these motion graphic videos the university has hired several interns to fill several roles one of these roles is of an asset creator. The asset creator's job is to help create assets that are needed for the production of these motion graphic videos as per the requirements set by the ministry of education. Asset creators will answer to the layout artist who would compile all the assets and pass it along to the animators and composers to create a single motion graphic video episode. This finished episode will be passed along to the ministry of education and will be given several revisions before being approved.

Keywords: Kemendikbud, Asset Creator, Motion Graphic

UMMN

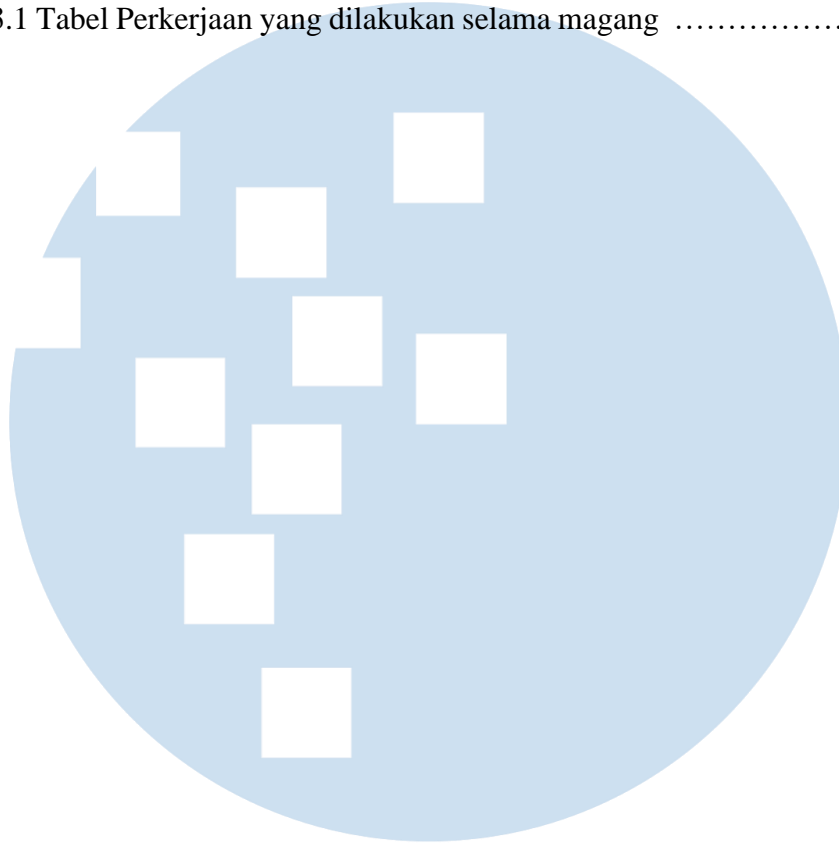
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	14
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	15
4.1 Simpulan.....	15
4.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17
LAMPIRAN.....	18

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perkerjaan yang dilakukan selama magang8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi dari Lab Virtuosity.....	5
Gambar 3.1. <i>Workflow</i> dari Proyek <i>Motion Graphic</i> Lab Virtuosity.....	7
Gambar 3.2.1 <i>Workflow Asset Creator</i>	8
Gambar 3.2.2 <i>Storyboard</i> Episode 267 dari Proyek Kemendikbud.....	11
Gambar 3.2.3 Sketch yang dibuat untuk <i>scene</i> 1 episode 267.....	11
Gambar 3.2.4 Sketch yang dibuat untuk <i>scene</i> 10 episode 267.....	11
Gambar 3.2.5 Revisi yang diberikan oleh <i>LayoutArtist</i> untuk <i>sketch</i> tersebut.....	12
Gambar 3.2.6 Sketch yang telah di <i>approve</i> oleh <i>Layout Artist</i>	12
Gambar 3.2.7 Aset untuk Episode 248 Scene 5 yang sudah di warnai.....	13
Gambar 3.2.8 Pemisahaan bagian-bagian tubuh aset <i>scene</i> 5 Episode 24.....	13
Gambar 3.2.9 Revisi aset yang diberikan oleh <i>Line Producer</i>	14
Gambar 3.2.10 Revisi aset yang dikerjakan.....	14

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	24
Lampiran E. Hasil Turnitin	25
Lampiran F. Dokumentasi Magang	26



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA