

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE*  
*PROJECT* LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**



**Weiyana Bella**

**00000042850**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE*  
*PROJECT* LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Weiyana Bella**  
**00000042850**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Weiyana Bella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042850  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE PROJECT*  
LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Maret 2024



(Weiyana Bella)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

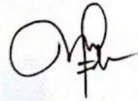
Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE PROJECT***  
**LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**

Oleh

Nama : Weiyana Bella  
NIM : 00000042850  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

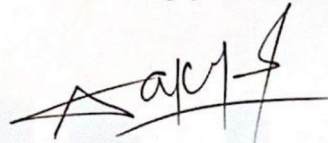
Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianbo, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Weiyana Bella  
NIM : 00000042850  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE PROJECT* LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Maret 2024

Yang menyatakan,



(Weiyana Bella)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur juga penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan program magang di Aras Design & Motion yang dijalankan dari Januari—Juli 2024. Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan program Magang Merdeka Track 1 di Universitas Multimedia Nusantara.

Melalui pengalaman magang ini, penulis dapat memahami bagaimana proses perancangan desain di industri periklanan, mulai dari proses perancangan ide hingga proses implementasi pada media. Adanya pengalaman yang didapat oleh penulis tentunya akan memperluas pengetahuan dan menambah keterampilan penulis dalam bidang desain dan ilustrasi. Target pembaca yang penulis harapkan adalah para mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin mendapatkan wawasan dari pengalaman magang yang telah dijalani oleh penulis.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Aras Design & Motion selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Rini Angeliantari, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

9. BestieJKT yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menjalankan magang dengan penuh sukacita.
10. Romusha yang telah memberikan semangat dan informasi tentang perkuliahan selama ini.

Semoga karya ilmiah ini mampu menginspirasi dan memberikan pemahaman tentang pengalaman magang sebagai *2D designer/illustrator* di Aras Design & Motion. Selain itu, penulis berharap bahwa laporan ini dapat menjadi sumber motivasi bagi para pembaca untuk mengejar karier di dunia desain dengan semangat dan dedikasi yang tinggi.

Tangerang, 20 Maret 2024



(Weiyana Bella)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK *INITIATIVE PROJECT* LEBARAN DI ARAS DESIGN & MOTION**

(Weiyana Bella)

## **ABSTRAK**

Magang Merdeka Track 1 merupakan tahapan wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa aktif Desain Komunikasi Visual (DKV) ketika memasuki semester 7 atau 8 sebagai syarat kelulusan jenjang S1 dari mahasiswa DKV di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Untuk mengikuti program magang ini, penulis perlu memilih tempat magang yang sesuai dengan sasaran industri. Penulis memiliki ketertarikan pada industri periklanan dikarenakan pada aktivitas sehari-hari sering melihat iklan-iklan yang out of the box. Ketika melakukan pemilihan tempat untuk melaksanakan program magang, penulis mencari agensi atau perusahaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis. Akhirnya, penulis memilih PT. Arda Kreatif Teknologi atau disebut juga sebagai Aras Design & Motion sebagai tempat untuk menjalankan program magang. Aras Design & Motion adalah perusahaan creative design & motion sejak tahun 2020. Beberapa *brand* yang pernah bekerjasama dengan Aras Design & Motion adalah Grab, Chiki Indonesia, Ultramilk, Somethinc, Wardah, dan Netflix.

**Kata kunci:** Magang, Aras Design & Motion, Desain





# ***STORYBOARD DESIGN FOR LEBARAN INITIATIVE PROJECT***

## ***AT ARAS DESIGN & MOTION***

(Weiyana Bella)

### ***ABSTRACT (English)***

*Magang Merdeka Track 1 is a mandatory stage that must be taken by active Visual Communication Design (DKV) students when entering semester 7 or 8 as a requirement for graduation from the undergraduate level of DKV students at Universitas Multimedia Nusantara (UMN). To take part in this internship program, the author needs to choose an internship place that is in accordance with the target industry. The author has an interest in the advertising industry because in daily activities he often sees advertisements that are out of the box. When choosing a place to carry out an internship program, the author looks for agencies or companies that match the author's interests and abilities. Finally, the author chose PT Arda Kreatif Teknologi or also known as Aras Design & Motion as a place to carry out the internship program. Aras Design & Motion is a creative design & motion company since 2020. Some of the brands that have worked with Aras Design & Motion are Grab, Chiki Indonesia, Ultramilk, Somethinc, Wardah, and Netflix.*

***Keywords:*** *Internship, Aras Design & Motion, Design*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang</b> .....	2
<b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	6
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan</b> .....	6
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan</b> .....	7
<b>2.3 Portfolio Perusahaan</b> .....	7
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	11
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi</b> .....	11
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan</b> .....	14
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	20
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan</b> .....	20
<b>3.3.2 Kendala yang Ditemukan</b> .....	55
<b>3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan</b> .....	56
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	58
<b>4.1 Kesimpulan</b> .....	58
<b>4.2 Saran</b> .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	14



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aras Design & Motion.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
Gambar 2.3 The Wondrous Chiki Land.....	8
Gambar 2.4 Diamond Dust .....	9
Gambar 2.5 Bersatu.....	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.2 Alternatif Moodboard.....	21
Gambar 3.3 Storyboard SH 01 .....	22
Gambar 3.4 Storyboard SH 02—03 .....	23
Gambar 3.5 Storyboard SH 04 .....	24
Gambar 3.6 Storyboard SH 05 .....	24
Gambar 3.7 Storyboard SH 06 .....	25
Gambar 3.8 Storyboard SH 07 .....	25
Gambar 3.9 Storyboard SH 08 .....	26
Gambar 3.10 Storyboard SH 09.....	26
Gambar 3.11 Storyboard SH 10—11 .....	27
Gambar 3.12 Storyboard SH 12—13 .....	28
Gambar 3.13 Makna Bentuk Dasar pada Desain Karakter .....	29
Gambar 3.14 <i>Character Design</i> Anak Laki-Laki 4 tahun.....	31
Gambar 3.15 <i>Character Design</i> Anak Laki-Laki 12 tahun.....	31
Gambar 3.16 <i>Character Design</i> Anak Laki-Laki 30 tahun.....	32
Gambar 3.17 <i>Character Design</i> Nenek Muda .....	33
Gambar 3.18 <i>Character Design</i> Nenek Tua .....	33
Gambar 3.19 <i>Character Design</i> Menantu.....	34
Gambar 3.20 <i>Rough Animation</i> .....	35
Gambar 3.21 Squash and Stretch .....	36
Gambar 3.22 <i>Anticipation</i> .....	37
Gambar 3.23 <i>Staging</i> .....	37
Gambar 3.24 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	38
Gambar 3.25 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	38
Gambar 3.26 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	39
Gambar 3.27 <i>Arc</i> .....	40
Gambar 3.28 <i>Secondary Action</i> .....	40
Gambar 3.29 <i>Timing</i> .....	41
Gambar 3.30 <i>Exaggeration</i> .....	41
Gambar 3.31 <i>Solid Drawing</i> .....	42
Gambar 3.32 <i>Appeal</i> .....	42
Gambar 3.33 Penggunaan <i>3D Background</i> sebagai Acuan .....	43
Gambar 3.34 <i>Clean Up Animation</i> .....	44
Gambar 3.35 <i>Coloring Step</i> .....	44
Gambar 3.36 <i>Poster Siksa Kubur</i> .....	46

Gambar 3.37 Aset Foto Tanah sebelum <i>Editing</i> .....	46
Gambar 3.38 <i>Preview Pertama Title Treatment</i> .....	47
Gambar 3.39 <i>Feedback Desain Pertama</i> .....	48
Gambar 3.40 <i>Title Treatment V2</i> .....	49
Gambar 3.41 <i>Title Treatment V3</i> .....	50
Gambar 3.42 <i>Final Title Treatment (Blood Version)</i> .....	50
Gambar 3.43 <i>Final Title Treatment (Flat Version)</i> .....	51
Gambar 3.44 <i>Frame Imlek Card tanpa Teks</i> .....	52
Gambar 3.45 <i>Eksplorasi Font</i> .....	53
Gambar 3.46 <i>Penempatan logo pada bola kayu</i> .....	53
Gambar 3.47 <i>Concept Art</i> .....	54
Gambar 3.48 <i>Final 3D Imlek Card</i> .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kartu MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvi
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxvii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxviii
Lampiran G Karya Magang .....	xxix

