

**PERAN *COMPUTER GRAPHIC ARTIST* DALAM  
PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**SABRINA ARAMINTA**

**0000054115**

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

**PERAN *COMPUTER GRAPHIC ARTIST* DALAM  
PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX**



**LAPORAN MAGANG**

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

**SABRINA ARAMINTA**

**0000054115**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sabrina Araminta  
NIM : 00000054115  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN *COMPUTER GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX**

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, 12 Desember 2024.



\*Ma

(Sabrina Araminta)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Sabrina Araminta

NIM : 00000054115

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 COMPUTER GRAPHIC ARTIST DALAM PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX**

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, 12 Desember 2024.

Yang menyatakan,



Sabrina Araminta

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 *COMPUTER GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX” 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. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan *Production House* Desight Bapak Agha Bawono
7. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan 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, 12 Desember 2024.



Sabrina Araminta

# **PERAN *COMPUTER GRAPHIC ARTIST* DALAM PEMBUATAN KONTEN BULANAN BC MOWILEX**

Sabrina Araminta

## **ABSTRAK**

Iklan adalah hal yang penting untuk mempresentasikan perusahaan dan produk kepada masyarakat. Di masa dimana internet dapat diakses dari manapun, iklan sosial media menjadi salah satu bentuk yang dapat meraih target pasar. Desight adalah *production house* yang berfokus pada video *short-form* dengan standar yang setara dengan industri periklanan profesional. Dalam kegiatan MBKM penulis sebagai *Computer Graphic Artist* belajar bagaimana *pipeline* dan *workflow* dilaksanakan di lapangan. Dalam penulisan ini penulis menjabarkan tugas-tugas yang dilaksanakannya saat proses pengerjaan iklan untuk BC Mowilex. Tugas-tugas itu antara lainnya video *editing*, pencarian serta pembuatan aset 2D dan 3D. Penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang berguna bagi penulis untuk kedepannya.

Kata kunci: iklan sosial media, Adobe After Effect, Blender, Adobe Photoshop

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **THE ROLE OF COMPUTER GRAPHIC ARTIST IN BC MOWILEX MONTHLY ADVERTISEMENT PRODUCTION**

Sabrina Araminta

## **ABSTRACT**

*Advertisement is an important aspect in representating a company and the product they offer to the market. In this era where internet is accessible everywhere, social media advertisement has become a method of promotion media that could build connection with target market. Desight is a production house who focus in short-form video with the same level of standard with profesional advertisement industry. In this MBKM author as Computer Graphic Artist learnt how pipeline and workflow work in the field. In this report, author describes the tasks that she was assigned to in the making of BC Mowilex advertisements. Author gain experiences and learnt knowledge that'll prove to be useful in the future.*

*Keywords: social media advertisement, Adobe After Effect, Blender, Adob Photoshop*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

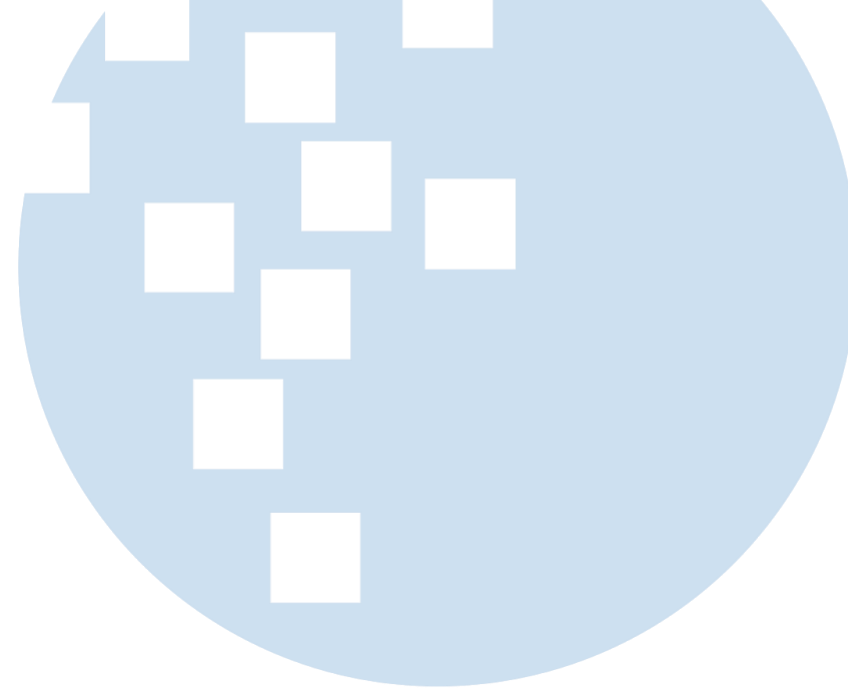
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	3
2.2 SWOT Analisis.....	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	8
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	17
4.1 Simpulan .....	17
4.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA .....	19
LAMPIRAN.....	20

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



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Analysis Desight .....	5
Tabel 3.1. Tugas yang Dikerjakan Selama Proses Magang .....	8
Tabel 3.2. Perbandingan Aset yang Belum <i>Diedit</i> dan Sudah <i>Diedit</i> .....	11
Tabel 3.3. Detail 3D Model <i>Sealant</i> .....	12



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Logo Desight.....	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Desight.....	5
Gambar 3.1. Alur Koordinasi Kerja di Desight.....	7
Gambar 3.2. Script untuk Konten BC Mowilex.....	9
Gambar 3.3. Dokumentasi Rangkuman Revisi Konten.....	10
Gambar 3.4. Proses <i>warping</i> untuk Membuat <i>Mockup</i> Label.....	11
Gambar 3.5. Proses <i>UV texturing</i> untuk Produk <i>Sealant</i> di Blender.....	13
Gambar 3.6. Hasil Final <i>Modelling</i> di Blender.....	13
Gambar 3.7. Hasil Akhir dari <i>Beauty Shot</i> Produk.....	13



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	19
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	20
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	21
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	30
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	31
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	32

