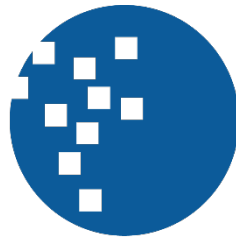


PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI *MOTION*

***GRAPHICS* UNTUK STUDIO I27**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Figo Sugiarto

00000055749

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI *MOTION*

***GRAPHICS* UNTUK STUDIO I27**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Figo Sugiarto

0000055749

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Figo Sugiarto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055749
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI *MOTION GRAPHICS*
UNTUK STUDIO I27**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Figo Sugiarto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Figo Sugiarto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055749
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Studio i27
Alamat Perusahaan : Taman Carribbean Blok i20 No. 20, Tangerang
Email Perusahaan : iq.studioi27@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 19 Desember 2024

Mengetahui

Menyatakan


i27
STUDIO

(Neneng Ratna)





(Figo Sugiarto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI *MOTION GRAPHICS*
UNTUK STUDIO I27

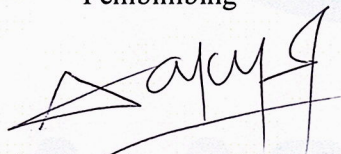
Oleh

Nama Lengkap : Figo Sugiarto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055749
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

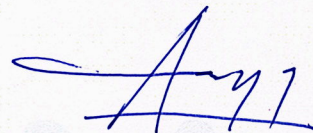
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



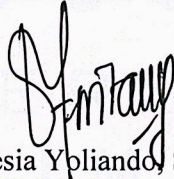
Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

Penguji



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Figo Sugiarto
Nomor Induk Mahasiswa : 0000005749
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI
MOTION GRAPHICS UNTUK STUDIO I27

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Figo Sugiarto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan magang yang berjudul “Perancangan Media Promosi Animasi *Motion Graphics* untuk Studio i27” ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program magang yang merupakan bagian dari kurikulum di Universitas Multimedia Nusantara pada program studi Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan magang ini dilakukan di Studio i27 selama 672 jam terhitung sejak 16 Juli hingga 15 November 2024. Selama magang, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu baru yang sangat berguna dalam menghadapi dunia kerja di masa mendatang. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Studio i27, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Muhammad Raihan Abdillah, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan laporan ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta praktik di bidang desain grafis.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Figo Sugiarto)



PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ANIMASI *MOTION*

GRAPHICS UNTUK STUDIO I27

(Figo Sugiarto)

ABSTRAK

Program magang Universitas Multimedia Nusantara dirancang sebagai jembatan bagi mahasiswa untuk menerapkan teori yang dipelajari di kampus ke dalam dunia kerja nyata, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi dinamika profesional. Laporan ini membahas pengalaman penulis selama menjalani program magang di Studio i27, sebuah perusahaan konsultan arsitektur di Kabupaten Tangerang, yang berlangsung dari 16 Juli hingga 15 November 2024. Dalam magang ini, penulis berkontribusi dalam pembuatan materi promosi dengan fokus pada desain grafis, *motion graphics*, dan ilustrasi. Melalui program magang ini, penulis memperoleh manfaat signifikan, seperti peningkatan keterampilan teknis, pengembangan kemampuan komunikasi profesional, dan perluasan relasi di industri kreatif. Laporan ini juga menguraikan peran magang sebagai sarana pembelajaran praktis sekaligus peluang untuk memperkuat kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja.

Kata kunci: desain grafis, *motion graphics*, ilustrasi, promosi

DESIGNING MOTION GRAPHICS PROMOTIONAL MEDIA

FOR STUDIO I27

(Figo Sugiarto)

ABSTRACT

The internship program at Universitas Multimedia Nusantara is designed to bridge the gap between academic theories learned on campus and practical applications in the professional world, preparing students to face real-world dynamics. This report outlines the author's experience during an internship at Studio i27, an architectural consulting firm in Tangerang Regency, from July 16 to November 15, 2024. Throughout the internship, the author contributed to creating promotional materials, focusing on graphic design, motion graphics, and vector art. The internship provided significant benefits, including enhanced technical skills, improved professional communication, and expanded connections within the creative industry. This report also highlights the role of internships as a practical learning platform and an opportunity to strengthen students' readiness for their future careers.

Keywords: *graphic design, motion graphics, illustration, promotion*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan.....	7
2.3.1 New Matera Residence.....	7
2.3.2 De'Lora Clubhouse.....	8
2.3.3 Vermont Park.....	8
2.3.4 Sekolah Cordova 5 Tangerang.....	9
2.3.5 Luxia Citra Garden City Jakarta.....	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	13
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	29
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	42
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	42
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	42
BAB IV PENUTUP.....	44
4.1 Simpulan.....	44
4.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	12
Tabel 3.2 Timeline dari pengerjaan proyek.....	14



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Studio i27.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.3 New Matera Residence.....	7
Gambar 2.4 De'Lora Clubhouse.....	8
Gambar 2.5 Vermont Park.....	8
Gambar 2.6 Sekolah Cordova 5.....	9
Gambar 2.7 Desain rumah Luxia.....	9
Gambar 3.1 Alur koordinasi pelaksanaan magang.....	11
Gambar 3.2 <i>Mind mapping</i> untuk video.....	15
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> untuk video.....	16
Gambar 3.4 Sketsa karakter awal.....	17
Gambar 3.5 Sketsa komprehensif dari karakter berhijab.....	17
Gambar 3.6 Revisi sketsa komprehensif dari karakter berhijab.....	18
Gambar 3.7 Sketsa katern untuk video.....	19
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> untuk video motion graphics.....	19
Gambar 3.9 Pembuatan <i>script</i> untuk video.....	20
Gambar 3.10 Sketsa background untuk video.....	21
Gambar 3.11 <i>Key visual</i> background versi awal.....	22
Gambar 3.12 <i>Key visual</i> background setelah revisi.....	22
Gambar 3.13 <i>Key visual</i> background setelah revisi <i>minor</i>	22
Gambar 3.14 Proses pembuatan <i>stillomatic</i>	23
Gambar 3.15 Proses pembuatan animasi di Adobe After Effects.....	24
Gambar 3.16 Proses <i>rigging</i> di AI.....	25
Gambar 3.17 Hasil dari revisi.....	25
Gambar 3.18 Penggunaan Animation Composer.....	26
Gambar 3.19 Proses pengerjaan adegan <i>slideshow</i>	27
Gambar 3.20 Proses <i>lip syncing</i>	28
Gambar 3.21 Hasil akhir video.....	29
Gambar 3.22 <i>Moodboard</i> untuk kartu nama.....	30

Gambar 3.23 Desain pertama yang menjadi referensi.....	30
Gambar 3.24 Desain kedua yang menjadi referensi.....	30
Gambar 3.25 Sketsa desain kartu.....	31
Gambar 3.26 Tampilan InDesign.....	31
Gambar 3.27 Beberapa hasil dari asistensi.....	32
Gambar 3.28 Hasil <i>print-out</i>	33
Gambar 3.29 <i>Moodboard</i> untuk ilustrasi <i>feed IG</i>	33
Gambar 3.30 Referensi yang terpilih.....	34
Gambar 3.31 Sketsa katern.....	34
Gambar 3.32 Sketsa komprehensif.....	34
Gambar 3.33 Proses pembuatan <i>line art</i>	35
Gambar 3.34 Proses pewarnaan.....	35
Gambar 3.35 Hasil akhir.....	36
Gambar 3.36 Konsep.....	36
Gambar 3.37 Sketsa kasar.....	37
Gambar 3.38 Sketsa komprehensif.....	37
Gambar 3.39 Hasil revisi.....	38
Gambar 3.40 Hasil akhir.....	39
Gambar 3.41 Sketsa awal untuk <i>feed IG</i>	40
Gambar 3.42 <i>Line art</i>	40
Gambar 3.43 Hasil akhir.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xix
Lampiran MBKM 01.....	xx
Lampiran MBKM 02.....	xxi
Lampiran MBKM 03.....	xxii
Lampiran MBKM 04.....	xxv
Lampiran Karya.....	xxvi

