

**PERANCANGAN *STYLEFRAME* UNTUK  
*OPENING SEQUENCE* FILM *A NORMAL WOMAN*  
DI ARAS DESIGN & MOTION**



**LAPORAN MAGANG**

**Nabilah Fitriadi**

**0000063525**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**PERANCANGAN *STYLEFRAME* UNTUK  
*OPENING SEQUENCE* FILM *A NORMAL WOMAN*  
DI ARAS DESIGN & MOTION**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Nabilah Fitriadi**

**0000063525**

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

**2025**

i

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nabilah Fitriadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063525  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:  
**PERANCANGAN *STYLEFRAME* UNTUK *OPENING SEQUENCE* FILM *A NORMAL WOMAN* DI ARAS DESIGN & MOTION**

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, 2 Desember 2024



A handwritten signature in black ink.

Nabilah Fitriadi

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nabilah Fitriadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063525  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Aras Design & Motion  
Alamat Perusahaan : Jl. Wahid Hasyim Blok Fg 12 No 14, Pondok Jaya,  
Pondok Aren, Tangerang Selatan, Banten, 15222  
Email Perusahaan : hello@aras.us

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, 2 Desember 2024

Mengetahui



Arasastra Nalenda Darmawan

Menyatakan



Nabilah Fitriadi

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN STYLEFRAME UNTUK OPENING SEQUENCE FILM  
A NORMAL WOMAN DI ARAS DESIGN & MOTION**

Oleh

Nama Lengkap : Nabilah Fitriadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063525  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024  
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/ 076482

Penguji



Nadia Mahalimi, S.Ds., M.Ds.  
0416038705/ 039375

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 : Nabilah Fitriadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063525  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *STYLEFRAME* UNTUK  
*OPENING SEQUENCE* FILM A NORMAL WOMAN DI ARAS DESIGN  
& MOTION

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, 2 Desember 2024



Nabilah Fitriadi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan berkat-Nya, yang memungkinkan penulis menyelesaikan program magang di Aras Design & Motion dari bulan Juni hingga Desember 2024. Laporan ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan program Magang Merdeka di Universitas Multimedia Nusantara. Selama magang, penulis mendapatkan banyak wawasan baru dan pengalaman langsung dalam industri periklanan dan perfilman, mulai dari pembuatan ide hingga melihat bagaimana desain diterapkan kedalam industri. Pengalaman ini tidak hanya mengasah keterampilan penulis dalam desain 2D dan 3D, tetapi juga memberi gambaran yang lebih jelas tentang cara kerja industri.

Diharapkan laporan ini dapat bermanfaat kepada mahasiswa, dosen atau universitas yang tertarik untuk memahami lebih jauh tentang pekerjaan dalam industri kreatif. 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. Aras Design & Motion, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Gufrent Verdian, selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., 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.



9. WargaAras yang telah memberikan semangat kepada penulis selama menjalankan program magang.
10. Teman-teman penulis yang memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis mempunyai keteguhan untuk menyelesaikan magang.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan yang mendalam tentang dunia periklanan dari pengalaman penulis di Aras Design & Motion. Maka dari itu, penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber terpercaya bagi para mahasiswa kreatif di masa depan.

Tangerang, 18 Desember 2024



Nabilah Fitriadi





# **PERANCANGAN *STYLEFRAME* UNTUK *OPENING SEQUENCE* FILM *A NORMAL WOMAN* DI ARAS DESIGN & MOTION**

Nabilah Fitriadi

## **ABSTRAK**

Magang Merdeka merupakan kewajiban bagi mahasiswa yang sedang menjalani program sarjana Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Program ini wajib bagi mahasiswa aktif yang sedang menjalani semester 7 atau 8. Untuk mengikuti program ini, penulis perlu memilih tempat magang yang sesuai dengan prospek karir jurusannya. Dengan ketertarikan kepada seni dan desain, penulis memilih PT Arda Kreatif, yang dikenal sebagai Aras Design & Motion. Aras Design & Motion, yang didirikan dari tahun 2020, adalah perusahaan motion & design yang menciptakan motion, animasi dan CGI. Penulis memilih perusahaan ini karena produksi yang telah mencapai standar industri dan karya visual yang baik. Sebagai Desainer 2D, penulis bertugas dalam menciptakan konsep yang memecahkan masalah klien dalam mencapai visual yang diharapkan untuk produksi mereka. Concept art ini melibatkan penciptaan karakter, lingkungan, visual keyframe, atau adegan yang memberikan solusi visual yang sesuai dengan masalah. Pengalaman magang mengajarkan penulis tentang bagaimana menjadi desainer profesional, mulai dari mampu mengkomunikasikan ide dengan baik, aktif dalam diskusi pemecahan masalah, memberikan solusi untuk masalah klien serta pentingnya bersikap oportunistik selama proses kreatif.

**Kata kunci:** Magang Merdeka, Aras Design & Motion, MBKM, Styleframe, A Normal Woman

***STYLEFRAME DESIGN FOR A NORMAL WOMAN OPENING  
SEQUENCE AT ARAS DESIGN & MOTION***

Nabilah Fitriadi

***ABSTRACT***

*Magang Merdeka is a requirement for students that are undergoing the undergraduate program of Visual Communication Design (DKV) in Universitas Multimedia Nusantara (UMN). It is mandatory for active students currently in semester 7 or 8. To participate in the program, the writer needs to choose an internship place that is suitable and in accordance with their major's career prospects. With a profound interest in the arts and design, the writer chooses PT Arda Kreatif, familiarly known as Aras Design & Motion. Aras Design & Motion, founded on 2020, is a creative design and motion company creating design, motion, animation and CGI. The author chooses this company because of their industry-standard production and excellent visuals. As a 2D Designer, the author is tasked in creating concepts that solve the client's problems in achieving the expected visuals for their production. These concept arts involve creating characters, environments, keyframe or scenes that provide a visual solution for the problem. The internship experience taught the writer on how to be a professional designer, from being able to communicate ideas, engage in problem-solving discussions, providing solutions for the client's problems as well as the importance of being opportunistic throughout the creative process.*

***Keywords:*** *2D Designer, Internship , Aras Design & Motion, Styleframe*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....	6
2.1.1 Profil Perusahaan .....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan .....	9
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>	<b>14</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	33

<b>3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>55</b>
<b>3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>56</b>
<b>3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>57</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
<b>4.1 Simpulan .....</b>	<b>59</b>
<b>4.2 Saran .....</b>	<b>60</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xv</b>



## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 16**



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aras Design & Motion .....	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Aras Design & Motion .....	8
Gambar 2.3 Tira <i>Opening Titles Styleframe ‘Costume’</i> .....	9
Gambar 2.4 Joko Anwar’s <i>Nightmares and Daydreams Opening Title</i> .....	10
Gambar 2.5 Iklan Traveloka 5.0.....	11
Gambar 2.6 Iklan Chiki Play Next Level.....	11
Gambar 2.7 <i>Styleframe BCA Don’t Know, Kasih No.</i> .....	12
Gambar 2.8 <i>Styleframe Watch to Grow</i> .....	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi .....	15
Gambar 3.2 <i>Initial Creative Brief</i> dari <i>Creative Director</i> .....	21
Gambar 3.3 Awal Mulai Proses <i>Brainstorming</i> di Miro.....	22
Gambar 3.4 Pengembangan Ide dan Pembagian <i>Scene</i> .....	23
Gambar 3.5 Sketsa <i>Storyboard SH00-02</i> .....	23
Gambar 3.6 <i>Storyboard SH00-18</i> .....	24
Gambar 3.7 <i>Before dan After Photo Treatment</i> dari <i>Brief Client</i> .....	24
Gambar 3.8 <i>RND</i> Pengembangan Visual Kaca dalam Foto .....	25
Gambar 3.9 <i>RND</i> dalam <i>Touch-Up Cinematic Glass Flower</i> .....	25
Gambar 3.10 <i>RND</i> dalam <i>Touch-Up Cinematic Glass Flower</i> .....	28
Gambar 3.11 <i>RND Styleframe Touch-Up Pertama</i> .....	28
Gambar 3.12 <i>RND Styleframe Touch-Up Kedua</i> .....	29
Gambar 3.13 <i>RND Styleframe Touch-Up Ketiga</i> .....	29
Gambar 3.14 Revisi dari <i>Art Director</i> .....	30
Gambar 3.15 <i>RND Glass Shader</i> .....	30
Gambar 3.16 <i>Touch-Up Styleframe SH01-02</i> .....	31
Gambar 3.17 <i>Touch-Up Styleframe SH15-16</i> .....	31
Gambar 3.18 <i>Screenshot Progres Touch-Up Styleframe</i> .....	32
Gambar 3.19 <i>Approval</i> dari Netflix .....	33
Gambar 3.20 <i>Screenshot Proses Texturing Rambut</i> .....	34
Gambar 3.21 <i>Screenshot Proses Texturing Baju</i> .....	35

Gambar 3.22 <i>Screenshot</i> Karakter dalam Adobe Substance Painter .....	36
Gambar 3.23 <i>Screenshot Brief</i> dari Klien .....	37
Gambar 3.24 <i>Screenshot Brainstorm</i> di Miro .....	37
Gambar 3.25 Progres <i>Character Design</i> .....	37
Gambar 3.26 Progres Sketsa <i>Character Design</i> .....	38
Gambar 3.27 Progres Pewarnaan <i>Character Design</i> .....	38
Gambar 3.28 Kumpulan Sketsa <i>Character Design</i> .....	39
Gambar 3.29 <i>Screenshot</i> Revisi dari <i>Art Director</i> .....	39
Gambar 3.30 <i>Contact Report</i> dari <i>Pitching</i> ke Visinema .....	40
Gambar 3.31 Isi <i>Contact Report</i> dari <i>Pitching</i> ke Visinema .....	40
Gambar 3.32 Progres <i>Character Design</i> dari Revisi Klien .....	41
Gambar 3.33 Pewarnaan <i>Character Design</i> Revisi dari Visinema .....	41
Gambar 3.34 <i>Creative Brief</i> Proyek Bion Studios .....	42
Gambar 3.35 <i>Brainstorming</i> di Miro .....	43
Gambar 3.36 Visualisasi <i>Depth</i> dalam Pembuatan Perspektif .....	44
Gambar 3.37 Jenis-jenis <i>Panning</i> .....	45
Gambar 3.38 Jenis-jenis <i>Rule of Thirds Composition</i> .....	45
Gambar 3.39 Progres <i>Storyboard</i> Bion Studios .....	46
Gambar 3.40 Progres Revisi <i>Storyboard</i> .....	46
Gambar 3.41 <i>Storyboard</i> Bumper Bion Studios .....	47
Gambar 3.42 Progres <i>Concept Art Mythical Chinese Lion</i> .....	47
Gambar 3.43 Progres <i>Concept Art Mythical Chinese Lion</i> .....	48
Gambar 3.44 Progres <i>Concept Art Mythical Chinese Lion</i> .....	48
Gambar 3.45 Progres sketsa <i>Mythical Chinese Lion</i> setelah revisi .....	49
Gambar 3.46 <i>Concept Art Mythical Chinese Lion</i> .....	49
Gambar 3.47 <i>Screenshot Approval</i> dari Klien .....	50
Gambar 3.48 Brief dari <i>Creative Director</i> .....	51
Gambar 3.49 Progres <i>RND Snow</i> dan <i>Concept</i> .....	51
Gambar 3.50 Progres <i>Layout Concept</i> .....	52
Gambar 3.51 <i>Screenshot</i> Revisi dari <i>Art Director</i> .....	52
Gambar 3.52 <i>Concept Art</i> Netflix Tudum The Shadow Strays .....	53



<b>Gambar 3.53 Hasil <i>Render</i> dari Tim 3D .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3.54 Progres <i>Touch-Up Styleframe</i> .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.55 Progres <i>Touch-Up Styleframe</i> dengan Darah.....</b>	<b>55</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1</b> .....	xvi
<b>Lampiran Form Bimbingan 1</b> .....	xvii
<b>Lampiran Surat Penerimaan Magang 1</b> .....	xviii
<b>Lampiran MBKM 01 1</b> .....	xix
<b>Lampiran MBKM 02 1</b> .....	xx
<b>Lampiran MBKM 03 1</b> .....	xxi
<b>Lampiran MBKM 04 1</b> .....	xxxviii
<b>Lampiran Karya</b> .....	xxxix

