

**PERAN 2D *MOTION GRAPHIC ARTIST* INTERN DALAM
MEMPRODUKSI ASET *VISUAL* PADA SUPERPIXEL PTE
LTD**



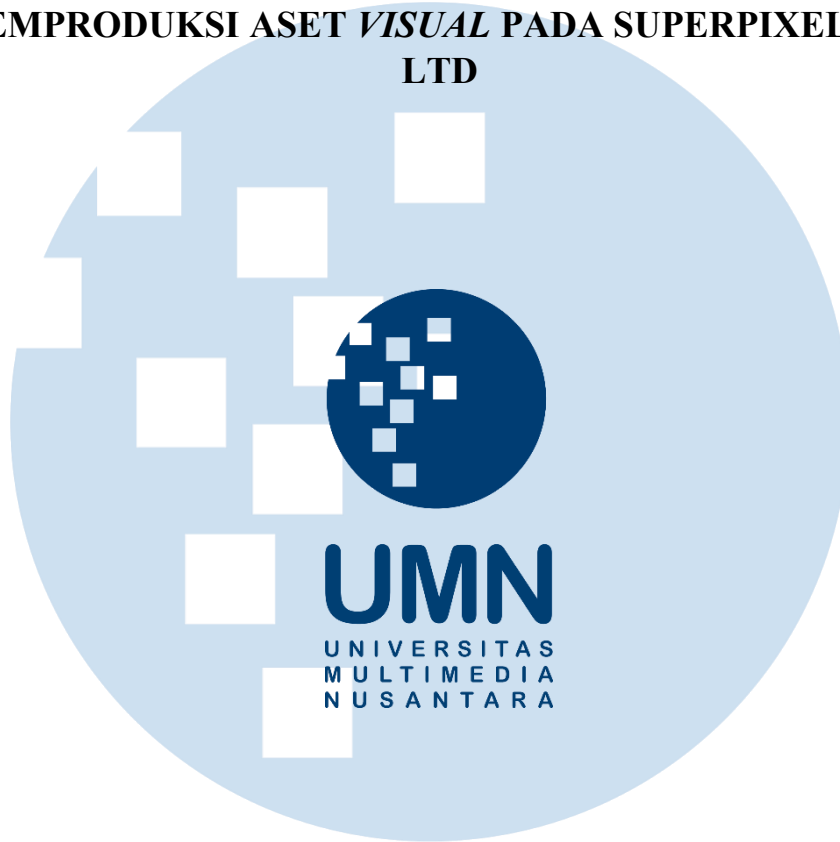
LAPORAN MAGANG

JAMES WIRA FATAHILLAH

00000063142

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

**PERAN 2D *MOTION GRAPHIC ARTIST* INTERN DALAM
MEMPRODUKSI ASET *VISUAL* PADA SUPERPIXEL PTE
LTD**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

JAMES WIRA FATAHILLAH

00000063142

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : JAMES WIRA FATAHILLAH

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063142

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 2D MOTION GRAPHIC ARTIST INTERN DALAM
MEMPRODUKSI ASET VISUAL PADA SUPERPIXEL PTE LTD**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Juni 2025.



(James Wira Fatahillah)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D *MOTION GRAPHIC ARTIST* INTERN DALAM MEMPRODUKSI
VISUAL PADA SUPERPIXEL PTE LTD

Oleh

Nama Lengkap : James Wira Fatahillah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063142
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Levinthius Herlyanto, M.Sn.

6860773674130222

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : James Wira Fatahillah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063142
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 2D MOTION GRAPHIC ARTIST
INTERN DALAM MEMPRODUKSI ASET
VISUAL PADA SUPERPIXEL PTE LTD

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 23 Juni 2025.

Yang menyatakan,


(James Wira Fatahillah)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D MOTION GRAPHIC ARTIST INTERN DALAM MEMPRODUKSI ASET VISUAL PADA SUPERPIXEL PTE LTD” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan 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. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., 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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Lenny Lisianti, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Magang
6. Kepada Superpixel PTE LTD yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan berkembang selama menjalani program magang.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Juni 2025.



(James Wira Fatahillah)

PERAN 2D MOTION GRAPHIC ARTIST INTERN DALAM MEMPRODUKSI VISUAL PADA SUPERPIXEL PTE LTD

James Wira Fatahillah

ABSTRAK

Motion graphic berperan penting dalam menyederhanakan ide kompleks dalam komunikasi visual, terutama di bidang pendidikan dan pemasaran. Penulis tertarik mendalami bidang ini karena peluang kreatifnya yang luas serta adaptabilitasnya di berbagai *platform digital*. Untuk memperdalam keterampilan, penulis memilih magang di Studio SuperPixel, yang dikenal dengan karya inovatif dan lingkungan kerja yang mendukung kreativitas. Magang ini bertujuan untuk memperoleh pengalaman profesional, memperdalam pemahaman tentang *motion graphic* 2D, serta membangun relasi di industri kreatif. Selama magang, penulis menerapkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan dan berkontribusi dalam proyek industri. Diharapkan pengalaman ini dapat meningkatkan keterampilan serta pemahaman terhadap *workflow* industri secara nyata. Pengalaman ini memberikan wawasan tentang alur kerja standar industri, termasuk pengembangan konsep, pembuatan aset, animasi, dan pascaproduksi. Selain itu, bekerja bersama para profesional berpengalaman memungkinkan penulis untuk mengasah keterampilan teknis, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan beradaptasi dengan permintaan klien. Pada akhirnya, magang ini menjadi batu loncatan bagi karier penulis di bidang *motion graphic*, menghubungkan pembelajaran akademik dengan praktik profesional dalam industri yang dinamis dan terus berkembang.

Kata kunci: *motion graphic*, komunikasi visual, pengalaman magang, SuperPixel

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF 2D MOTION GRAPHIC ARTIST INTERN IN PRODUCING VISUALS AT SUPERPIXEL PTE LTD

James Wira Fatahillah

ABSTRACT

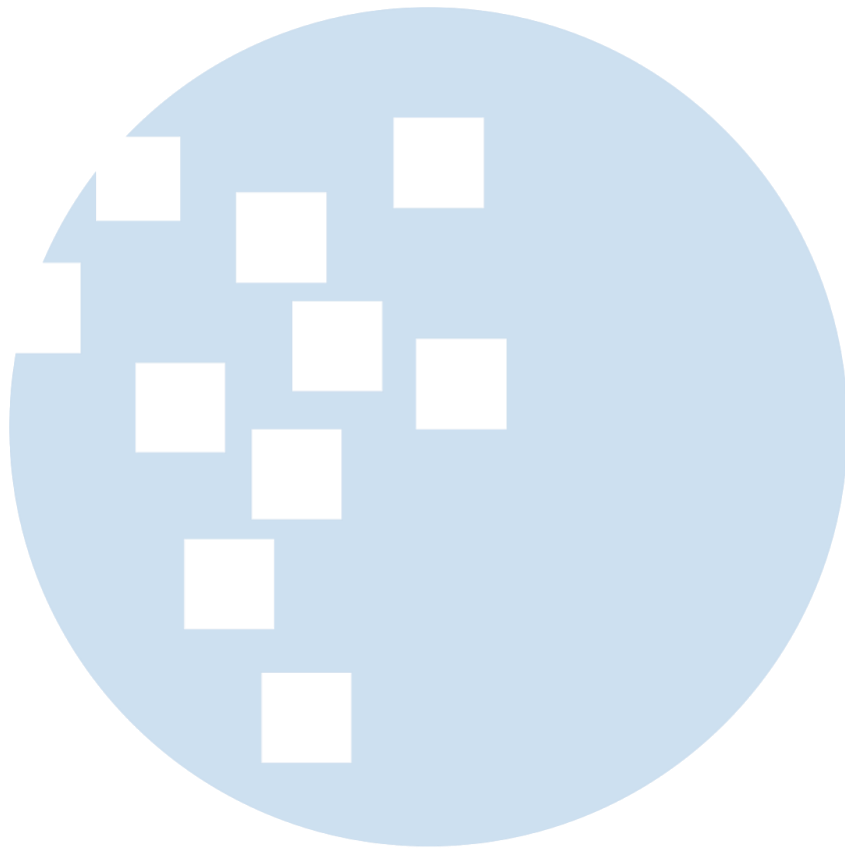
Motion graphics play a crucial role in simplifying complex ideas in visual communication, particularly in education and marketing. The author is interested in exploring this field due to its vast creative opportunities and adaptability across various digital platforms. To enhance their skills, the author chose to intern at Studio SuperPixel, known for its innovative work and supportive creative environment. This internship aims to provide professional experience, deepen the author's understanding of 2D motion graphics, and build connections within the creative industry. During the internship, the author applies knowledge gained in university and contributes to industry projects. This experience is expected to enhance skills and provide a deeper understanding of real-world industry workflows. This experience offers insight into industry-standard workflows, including concept development, asset creation, animation, and post-production. Additionally, working alongside experienced professionals allows the author to refine technical skills, improve problem-solving abilities, and adapt to client demands. Ultimately, this internship serves as a stepping stone for the author's career in motion graphics, bridging academic learning with professional practice in a dynamic and fast-evolving industry.

Keywords: motion graphic, visual communication, internship, SuperPixel

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
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.....	2
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	2
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	3
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	21
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	23
4.1 Simpulan	23
4.2 Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA	26

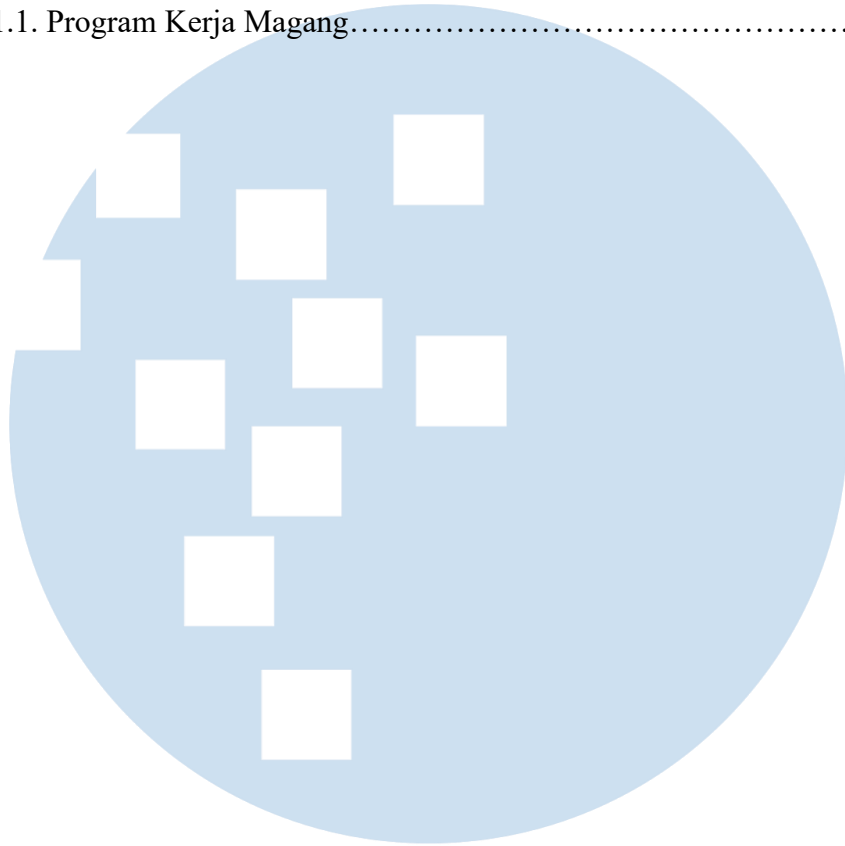


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Program Kerja Magang.....	4
--------------------------------------	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

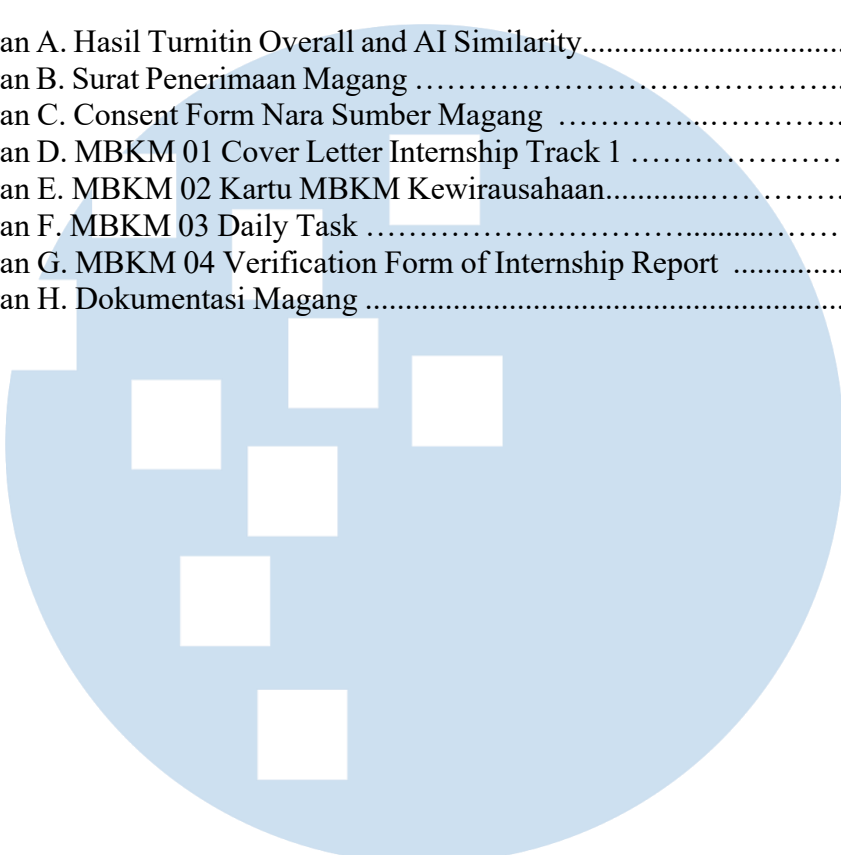
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan	3
Gambar 2.2. Bagan Struktur Studio SuperPixel	4
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja	7
Gambar 3.2. Hasil Generasi Koridor <i>Shot 31 MEH Concept 01</i>	9
Gambar 3.3. Hasil Generasi Keluarga <i>Shot 31 MEH Concept 01</i>	9
Gambar 3.4. Hasil Generasi Dokter <i>Shot 31 MEH Concept 01</i>	9
Gambar 3.5. <i>Working file styleframe 31 MEH Concept 01</i>	10
Gambar 3.6. <i>Layering styleframe 31 MEH Concept 01</i>	11
Gambar 3.7. <i>Detailing Layer</i> untuk animasi <i>MEH Concept 01</i>	12
Gambar 3.8. Penerapan tekstur <i>watercolour</i> dengan ekspresi <i>loopOut</i>	12
Gambar 3.9. Penggunaan <i>puppet pin</i> pada body part	13
Gambar 3.10. <i>Plugin Boa MEH Concept 01</i>	13
Gambar 3.11. <i>Sound Design</i> untuk <i>Concept 01</i>	14
Gambar 3.12. Referensi Lagu Putri Arianie dari <i>Milanote</i>	15
Gambar 3.13. Hasil <i>Generating</i> aset paus untuk Lagu Putri Arianie	16
Gambar 3.14. Hasil <i>Photo Bashing</i> pertama Lagu Putri Arianie	17
Gambar 3.15. <i>Working File AE</i> Lagu Putri Arianie	17
Gambar 3.16. <i>Styleframe</i> Lagu Michael Wong <i>Heartbreak Subway</i>	18
Gambar 3.17. Hasil generasi terowongan menggunakan <i>Midjourney</i>	19
Gambar 3.18. Terowongan untuk lagu Michael Wong.....	19
Gambar 3.19. Cahaya pada jendela kereta.....	20
Gambar 3.20. <i>Final shot song 05</i> Michael Wong.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	29
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	32
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	33
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	34
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan.....	35
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	36
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	37
Lampiran H. Dokumentasi Magang	38



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA