

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN
KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION**



LAPORAN MAGANG

MARSHANDA ALIFIA

00000071270

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

**PERAN *2D ARTIST* DALAM PEMBUATAN
KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION**



LAPORAN MAGANG

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

MARSHANDA ALIFIA

00000071270

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marshanda Alifia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071270

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *2D ARTIST* DALAM PROSES PEMBUATAN KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION

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, 17 juni 2025.



(Marshanda Alifia)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES PEMBUATAN KONTEN

VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION

Oleh
Nama Lengkap : Marshanda Alifia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071270
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 14:50 s.d. 15:14 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.06.24
16:04:11 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

8143768669230303

Penguji

Digitally signed
by Ahmad Arief
Adiwijaya
Date: 2025.06.24
16:46:19 +07'00'

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

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 : Marshanda Alifia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071270
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *2D ARTIST* DALAM PROSES
PEMBUATAN KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION

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, 25 juni 2025.

Yang menyatakan,



(Marshanda Alifia)

* 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 ARTIST* DALAM PROSES PEMBUATAN KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION ” 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.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. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Weiyanna Bella, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. Kepada Perusahaan Aras Design & Motion atas kesempatan yang diberikan untuk menjalani magang sebagai 2D Design Intern
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 25 juni 2025.



(Marshanda Alifia)

PERAN *2D ARTIST* DALAM PROSES PEMBUATAN KONTEN VISUAL DI ARAS DESIGN & MOTION

Marshanda Alifia

ABSTRAK

Magang ini bertujuan untuk mendalami peran penulis sebagai *2D Design Artist* dalam proses pembuatan konten visual di studio kreatif Aras Design & Motion. Selama masa magang, penulis terlibat dalam berbagai tahapan pra-produksi, seperti pembuatan *concept art*, *storyboard*, *styleframe*, dan ekspresi karakter, baik untuk proyek komersial maupun inisiatif internal studio. Melalui kolaborasi dengan berbagai divisi seperti 3D, *motion design*, dan *compositor*, penulis mempelajari pentingnya koordinasi tim, konsistensi gaya visual, serta kemampuan untuk menerima dan menerapkan revisi secara profesional. Tantangan yang dihadapi, seperti menyesuaikan standar kualitas studio dan tenggat waktu proyek, menjadi bagian dari proses pengembangan diri. Pengalaman ini memberikan wawasan nyata mengenai alur kerja di industri kreatif dan memperkuat keterampilan teknis serta sikap profesional penulis sebagai calon praktisi *2D Artist*.

Kata kunci: Magang, *2D Design Artist*, Aras Design & Motion.

UMN

THE ROLE OF A 2D ARTIST IN CREATING VISUAL CONTENT AT ARAS DESIGN & MOTION

Marshanda Alifia

ABSTRACT

This internship aims to explore the author's role as a 2D Design Artist in the process of creating visual content at Aras Design & Motion creative studio. During the internship, the writer was involved in various pre-production stages, such as the creation of concept art, storyboards, styleframes, and character expressions, both for commercial projects and internal studio initiatives. Through collaboration with various divisions such as 3D, motion design, and compositors, I learned the importance of team coordination, visual style consistency, and the ability to accept and apply revisions in a professional manner. The challenges faced, such as adjusting to studio quality standards and project deadlines, became part of the self-development process. This experience provided real insight into the workflow in the creative industry and strengthened the author's technical skills and professional attitude as a future 2D Artist practitioner.

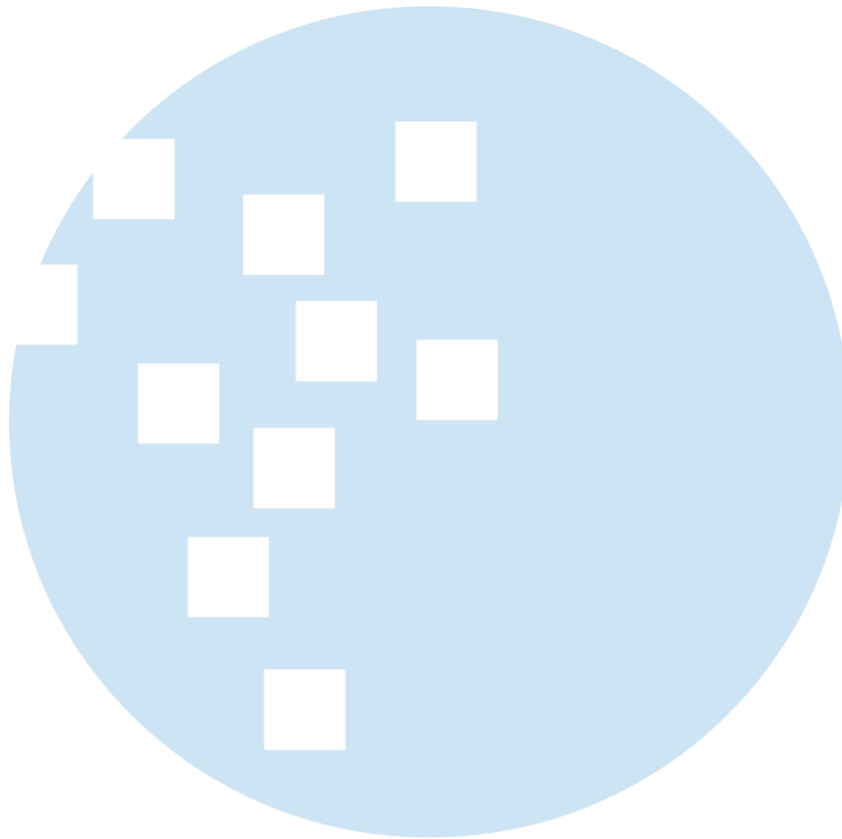
Keywords: Internship, 2D Design Artist, Aras Design & Motion.

UMN

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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portfolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan	26

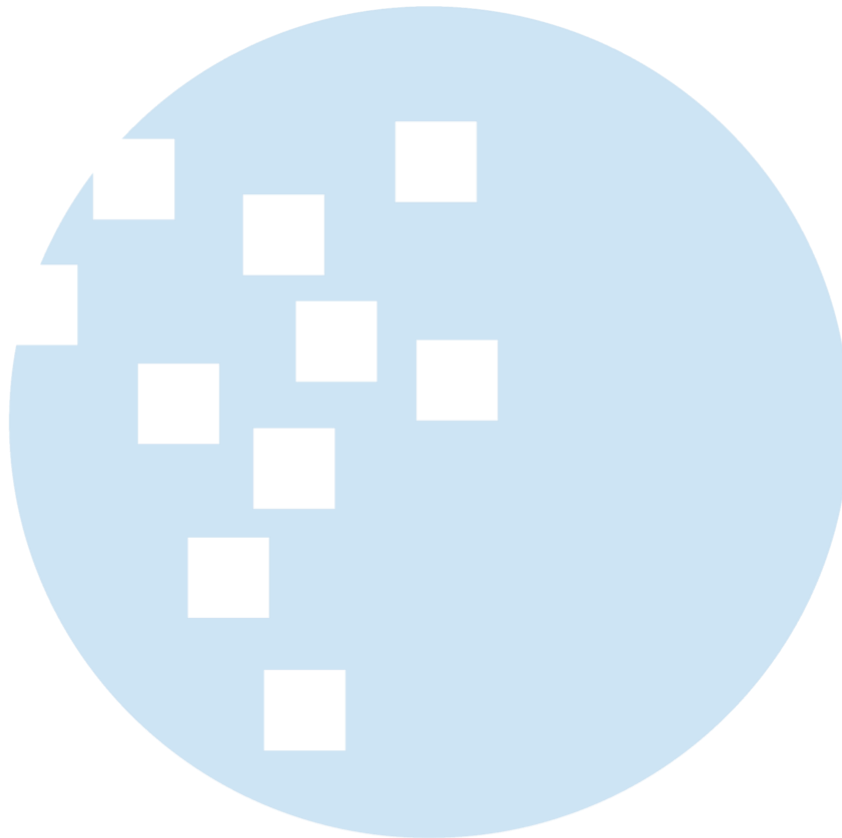
4.2 Saran	26
5 DAFTAR PUSTAKA	29
6 LAMPIRAN.....	30



UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Proses persiapan kerja magang	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang	18



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aras Design & Motion	9
Gambar 2.2 Business model canvas perusahaan.....	11
Gambar 2.3 Bagan Organisasi Perusahaan	12
Gambar 2.4 Keluarga Cemara	13
Gambar 2.5 Siloam Always There	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.2 Proses serta perancangan konsep project bosch.....	23
Gambar 3.3 Hasil Storyboard	25
Gambar 3.4 Hasil revisi storyboard	26
Gambar 3.5 perancangan konsep proyek initiative lebaran	27
Gambar 3. 6 Storyboard serta revisi dari supervisor.....	28
Gambar 3.7 Character Expression sheets keluarga gunawan.....	29
Gambar 3.8 Easter egg Icon profile	31
Gambar 3.9 Proses serta perancangan konsep pixorama	32
Gambar 3.10 character sheets MI-MI dan revisi dari supervisor.....	34
Gambar 3.11 character sheets Choki-Choki dan revisi dari supervisor	34
Gambar 3.12 character sheets White Rabbit dan revisi dari supervisor.....	34
Gambar 3.13 hasil detailing storyboard SH01	36
Gambar 3.14 hasil detailing storyboard SH04 dan storyboard SH13	36
Gambar 3.15 hasil detailing storyboard SH09 dan revisi dari supervisor.....	36

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	56
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang.....	58
Lampiran C. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1.....	59
Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan.....	60
Lampiran E. MBKM 03 Daily Task.....	61
Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	72
Lampiran G. Dokumentasi Magang.....	73

