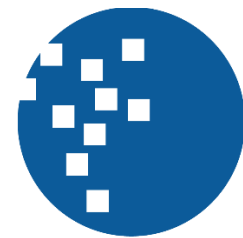


**PERANCANGAN IKLAN REALME 14 MECHA SERIES DI
APE PLUS STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Yohans Praditya Suryanto

00000054089

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

**PERANCANGAN IKLAN REALME 14 MECHA SERIES DI
APE PLUS STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Yohans Praditya Suryanto

00000054089

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yohans Praditya Suryanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054089
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
Perancangan Iklan Realme 14 Mecha Series Di Ape Plus Studio
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, 24 Juni 2025



(Yohans Praditya Suryanto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yohans Praditya Suryanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054089

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Ape Plus Studio

Alamat Perusahaan : Ruko Pisa Grande Blok D-18, Tangerang 15810.

Email Perusahaan : hi@apeplus.studio

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 Juni 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Eileen Honora Tjutia)



(Yohans Praditya Suryanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN IKLAN REALME 14 MECHA SERIES
DI APE PLUS STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Yohans Praditya Suryanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054089

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



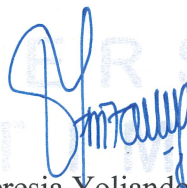
Cennywati, S.Sn., M.Ds
1024128201/ 071277

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

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 : Yohans Praditya Suryanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054089
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Iklan Realme 14 Mecha Series
Di Ape Plus Studio

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- ☒ 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, 24 Juni 2025



(Yohans Praditya Suryanto)

KATA PENGANTAR

Laporan magang ini dapat terselesaikan berkat rahmat dan petunjuk Tuhan Yang Maha Esa. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, saran, dan motivasi hingga laporan ini berhasil diwujudkan dengan baik.

Diharapkan laporan ini dapat bermanfaat oleh karena itu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
 2. Dr. Andrey Andoko, 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. Ape Plus Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
 6. Adrianus Harris Hadiwinata, selaku pemilik Perusahaan Ape Plus yang telah memberikan kesempatan magang.
 7. Eillen Honora Tjutia S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
 8. Cennywati, S.Sn., M.Ds, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
 9. Keluarga dan sahabat saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
- semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat untuk kedepannya

Tangerang, 24 Juni 2025



(Yohans Praditya Suryanto)

PERANCANGAN IKLAN REALME 14 MECHA SERIES

DI APE PLUS STUDIO

(Yohans Praditya Suryanto)

ABSTRAK

Magang Merdeka merupakan bagian dari kewajiban akademik bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara yang sedang berada di semester tujuh atau delapan. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman profesional secara langsung di industri kreatif. Dengan minat yang kuat dalam bidang animasi dan *motion graphic*, penulis memilih untuk menjalani magang di Apeplus Studio, sebuah studio kreatif yang berdiri sejak tahun 2019 dan telah berkembang dari spesialis *motion graphic* menjadi penyedia layanan visual yang mencakup animasi 3D, efek visual (VFX), serta produksi konten digital. Selama masa magang, penulis ditempatkan di divisi Studio dan terlibat dalam berbagai proses produksi, termasuk *modeling* dan tekstur 2D/3D, animasi, hingga *compositing*. Beberapa proyek yang dikerjakan antara lain video konser pembuka Isyana Sarasvati, iklan produk Joylab, Make Over, Wardah, hingga video pembuka Indonesia Fashion Week. Dalam pelaksanaannya, penulis menggunakan pendekatan teori komunikasi visual, prinsip animasi, serta alur kerja produksi digital untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Melalui pengalaman ini, penulis mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses produksi visual profesional, pentingnya kerja tim, serta bagaimana menerjemahkan kebutuhan klien ke dalam solusi visual yang efektif dan kreatif sesuai standar industri.

Kata kunci: Industri Kreatif, *Motion Graphic*, 2D/3D Animasi

PRODUCTION DESIGN OF REALME 14 MECHA SERIES

ADVERTISEMENT AT APEPLUS STUDIO

(Yohans Praditya Suryanto)

ABSTRACT

The Merdeka Internship Program is an academic requirement for students of the Visual Communication Design (DKV) undergraduate program at Universitas Multimedia Nusantara, typically undertaken in the seventh or eighth semester. This program is designed to provide students with hands-on professional experience in the creative industry. With a strong interest in animation and motion graphics, the author chose to intern at Apeplus Studio, a creative studio established in 2019 that has evolved from specializing in motion graphics to offering services in 3D animation, visual effects (VFX), and digital content production. During the internship period, the author was assigned to the Studio division and contributed to various production processes, including 2D/3D modeling and texturing, animation, and compositing. Projects handled included the opening video for Isyana Sarasvati's concert, digital commercials for Joylab, Make Over, and Wardah, as well as the opening trailer for Indonesia Fashion Week. The internship work was guided by theories in visual communication, animation principles, and digital production workflows. Through this experience, the author gained a deeper understanding of professional production processes, the importance of teamwork, and how to translate client needs into effective and creative visual solutions that meet industry standards.

Keywords: *Industri Kreatif, Motion Graphic, 2D/3D Animasi*

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	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	4
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 <i>Isyana Opening concert</i>	10
2.3.2 <i>Video Campaign Joylab</i>	12
2.3.3 <i>Make Over Powerstay Glazed</i>	14
2.3.1 Wardah	15
2.3.1 <i>Video Indonesia Fashion Week</i>	17
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	19

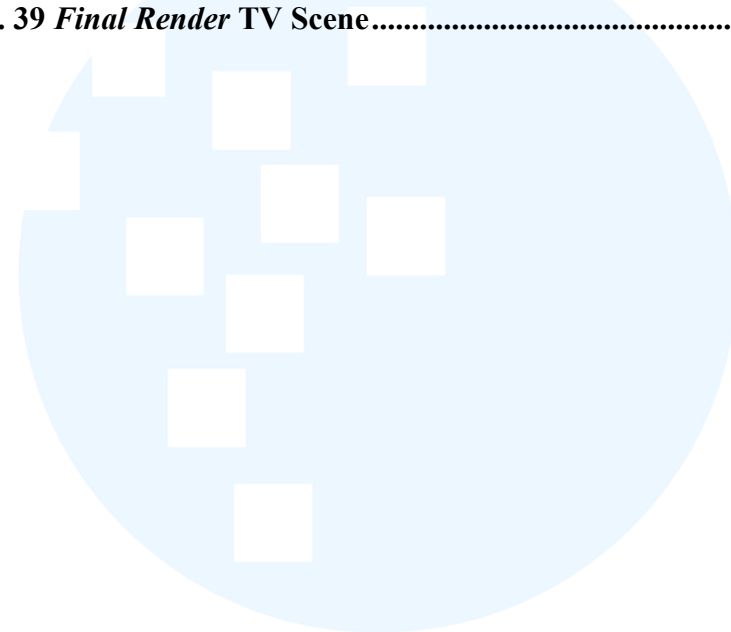
3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	19
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	20
3.2	Tugas yang Dilakukan	21
3.3	Uraian Pelaksanaan Magang	23
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	24
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	37
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	61
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	62
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	65
BAB IV	PENUTUP	70
4.1	Simpulan	70
4.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv
LAMPIRAN.....		xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Ape Plus Studio	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Ape Plus Studio	8
Gambar 2. 3 Opening <i>concert</i> Isyana Sarasvati	11
Gambar 2. 4 Opening <i>concert</i> Isyana Sarasvati 2	12
Gambar 2. 5 <i>Campaign</i> Joylab	13
Gambar 2. 6 <i>Campaign</i> Joylab 2	13
Gambar 2. 7 Iklan Make Over	14
Gambar 2. 8 Iklan Make Over 2	15
Gambar 2. 9 Iklan Wardah	16
Gambar 2. 10 Iklan Wardah 2	16
Gambar 2. 11 Indonesia Fashion Week 1	17
Gambar 2. 12 Indonesia Fashion Week	18
Gambar 3. 1 Brief Pengerjaan Brand Realme.....	25
Gambar 3. 2 <i>Mindmap</i> dari Brainstorming	26
Gambar 3. 3 Kumpulan Referensi.....	28
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> Realme	29
Gambar 3. 5 <i>Slide</i> Pesentasi <i>Progress</i>	30
Gambar 3. 6 Visualisasi 3D <i>Blocking</i>	31
Gambar 3. 7 3D <i>Modeling</i> Robot Detail	32
Gambar 3. 8 <i>Wireframe</i> <i>Modeling</i> Hangar	33
Gambar 3. 9 <i>Visual</i> Hangar Yang Ditekstur	34
Gambar 3. 10 <i>Material</i> Utama Robot	35
Gambar 3. 11 Final <i>Render</i> <i>Compositing</i>	37
Gambar 3. 12 <i>Deck</i> <i>Brief</i> Lemonilo	38
Gambar 3. 13 Hasil <i>Modeling</i> Logo Lemonilo.....	39
Gambar 3. 14 Tes <i>Playblast</i> Logo.....	39
Gambar 3. 15 <i>Compositing</i> Dengan <i>Footage</i>	40
Gambar 3. 16 <i>Modeling</i> Kemasan Chimi.....	41
Gambar 3. 17 UV <i>Unwrap</i> Kemasan	42
Gambar 3. 18 Desain Untuk Tekstur Kemasan	42
Gambar 3. 19 Finalisasi <i>Render</i> Kemasan	43
Gambar 3. 20 <i>Brief</i> <i>Deck</i> Somethinc Coverblur.....	44
Gambar 3. 21 <i>Modeling</i> Drone.....	46
Gambar 3. 22 <i>Styleframe</i> Untuk Animasi Drone.....	47
Gambar 3. 23 Finaliasi <i>Footage</i> Drone	47
Gambar 3. 24 Iterasi Awal <i>Styleframe</i>	48
Gambar 3. 25 Finalisasi <i>Render</i> <i>Metaball</i>	50
Gambar 3. 26 <i>Deck</i> Taobao	51
Gambar 3. 27 <i>Preview</i> <i>Wireframe</i> <i>Boiled Egg</i>	52
Gambar 3. 28 <i>Preview</i> <i>Modeling</i> <i>Boiled Egg Plushie</i>	53
Gambar 3. 29 <i>Preview</i> <i>Wireframe</i> <i>Vacuum</i>	53
Gambar 3. 30 <i>Preview</i> <i>Vacuum</i>	54
Gambar 3. 31 <i>Wireframe</i> Kursi Lipat	55

Gambar 3. 32 <i>Preview</i> Produk Kursi Lipat	56
Gambar 3. 33 Penerapan <i>Modeling Props</i> Dalam Video	56
Gambar 3. 34 <i>Storyboard</i> Trailer Pseudo Immortal	57
Gambar 3. 35 Sketsa Kasar Desain TV	58
Gambar 3. 36 <i>Wireframe</i> Modeling TV	59
Gambar 3. 37 <i>Preview</i> Awal Model 3D	59
Gambar 3. 38 <i>Playblast</i> TV Scene	60
Gambar 3. 39 <i>Final Render</i> TV Scene	60



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	22
--	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvii
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxviii
Lampiran Karya	xxix

