

**Pembuatan Virtual Character Design  
Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**



**LAPORAN MAGANG**

**Kentjana Pradjnamurti**

**00000010360**

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

**TANGERANG  
2022**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Pembuatan Virtual Character Design  
Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**



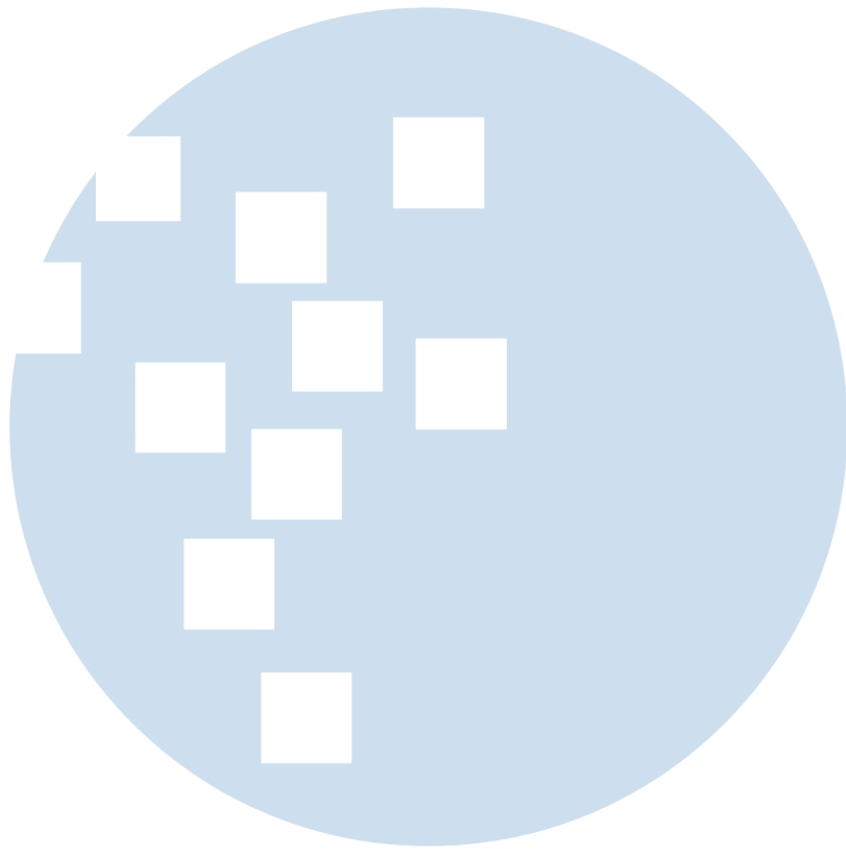
**LAPORAN MAGANG**

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

**Kentjana Pradjnamurti**

**00000010360**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kentjana Pradjnamurti

Nomor Induk Mahasiswa : 00000010360

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

### **Pembuatan Virtual Character Design Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**

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

Tangerang, <<Tanggal Sidang>>



(Kentjana Pradjnamurti)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **Pembuatan Virtual Character Design Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**

Oleh

Nama : Kentjana Pradjnamurti  
NIM : 000000010360  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari Selasa 31 Mei 2022  
Pukul 10.10 s.d 10.30 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.  
E025245/0414078202

Penguji



Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri,  
S.Sos., M.Ds.  
E023899/0324087506

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A  
E043487/0311099302

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kentjana Pradjnamurti  
NIM : 00000010360  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **Pembuatan Virtual Character Design Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Mei 2022

Yang menyatakan,



(Kentjana Pradjnamurti)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Pujian kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang Ia berikan sehingga laporan kerja magang ini dapat terselesaikan dengan judul Pembuatan Virtual Character Design Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online yang dapat terselesaikan dalam waktu yang ditentukan dan sesuai dengan rencana.

Laporan ini membahas mengenai desain dari asset virtual untuk kebutuhan streaming atau pembuatan video untuk dosen dan mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara kedepannya. Alasan pengambilan topik tersebut adalah agar pembaca dapat mengetahui cara-cara membuat model dan asset virtual untuk kebutuhan streaming pembelajaran di masa depan.

Penulis memilih topik ini untuk dibahas dalam laporan guna menunjukkan proses kerja dalam pembuatan sebuah asset atau karakter virtual seperti halnya *vtuber*. Penulis tertarik dengan *vtuber* dan segala pergerakan yang dilakukan oleh model yang dibuat oleh para *artist*. Meski akhirnya penulis hanya mampu membuat konsep design dan *character sheet* untuk digunakan sebagai asset untuk keperluan streaming dan konferensi online, penulis mampu belajar mengenai cara pembuatan sebuah karakter untuk keperluan tersebut.

Sebagai penutup, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh individu yang telah membantu dalam penyelesaian laporan magang ini:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni & Design Universitas Multimedia Nusantara.
3. Vincent S.Ds., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Design Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Aditya Satyagraha S.Sn. M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Design Komunikasi Visual.

6. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis berharap dengan sebesar-besarnya agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembuatan laporan kerja magang di masa depan oleh mahasiswa lainnya. Penulis sangat berterimakasih atas kritik dan saran yang ingin diberikan demi keberlangsungan laporan kerja magang ini.

Sedemikian pengantar dari saya, apabila ada perkataan yang kurang berkenan pada pembaca penulis mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya. Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih.

Tangerang, 24 Mei 2022



(Kentjana Pradjnamurti)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **Pembuatan Virtual Character Design**

## **Untuk Konferensi Pembelajaran dan Online**

Kentjana Pradjnamurti

### **ABSTRAK**

Laboratorium FSD Universitas Multimedia Nusantara bekerjasama dengan Program Studi DKV untuk membuka lowongan pembukaan posisi magang di Lab FSD UMN. Penulis bermaksud untuk menambahkan pengalaman bekerja melalui pekerjaan magang ini agar curriculum vitae penulis menjadi lebih lengkap. Pekerjaan magang di Lab FSD UMN berlangsung dari tanggal 3 Februari 2022 hingga 30 Maret 2022. Penulis mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaan kegiatan kerja magang di Lab FSD UMN. Design asset virtual yang dibuat oleh penulis harus disesuaikan dengan tata cara berpakaian yang benar di UMN. Selain itu karena penulis juga harus mengerjakan laporan tugas akhir, penulis memiliki kendala dalam menyeimbangkan pengerjaan laporan tersebut dan laporan ini. Melalui praktek kerja magang ini penulis mempelajari bahwa konsekuen terhadap waktu adalah hal yang paling penting dalam pekerjaan. Ketika bekerja dengan orang lain seorang karyawan harus bisa menjawab setiap keinginan yang diberikan oleh perusahaan agar bisa dianggap sebagai karyawan yang baik.

**Kata kunci:** Design, Laboratorium, Fakultas Seni & Desain, Magang, Aset Virtual

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***Virtual Character Design Creation  
for Study and Online Conferences***

Kentjana Pradjnamurti

***ABSTRACT (English)***

*FSD Laboratory of Universitas Multimedia Nusantara works together with the Visual Communication Design Study Program to open an internship spot in UMN's FSD Lab. The writer wishes to add working experience through this internship program to add to their curriculum vitae. Work in the FSD Lab happens from the 3<sup>rd</sup> of February to the 30<sup>th</sup> of March 2022. The writer experiences a number of issues during the work experience with FSD Lab. Virtual asset designs made by the writer must be made with the campus dress etiquette in mind. On another note, with the writer also writing a report on his own Final Report, the writer struggles to balance between the both reports. Through this internship work practice, the writer learns the consequence that time brings, its importance when it comes to work itself. When working with someone, employees must be able to take responsibility and answer all demands made by the company to be considered a good employee.*

***Keywords:*** *Design, Laboratory, Arts & Design Faculty, Internship, Virtual Asset*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang</b> .....	2
<b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	2
<b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	2
<b>1.3.2 Prosedur Pekerjaan Magang</b> .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	4
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan</b> .....	4
<b>2.1.1 Visi Laboratorium FSD UMN</b> .....	5
<b>2.1.2 Misi Laboratorium FSD UMN</b> .....	5
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan</b> .....	5
<b>2.3 Portfolio Perusahaan</b> .....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	8
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi</b> .....	9
<b>3.1.1 Kedudukan</b> .....	9
<b>3.1.2 Koordinasi</b> .....	9
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan</b> .....	10
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	13
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan</b> .....	13
<b>3.3.1.1 Pengumpulan Referensi</b> .....	13

3.3.1.2	Pembuatan Sketsa Karakter.....	15
3.3.1.3	Pembuatan Design Akhir.....	16
3.3.1.4	Revisi.....	19
3.3.2	Kendala yang Ditemukan.....	20
3.3.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	20
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b> .....	21
4.1	Kesimpulan .....	21
4.2	Saran.....	22
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiv
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xv

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	1
Gambar 2.2 Posting poster mengenai lowongan asisten mahasiswa.....	6
Gambar 2.3 Posting mengenai webinar.....	7
Gambar 2.4 Posting video mengenai <i>photogrammetry</i> .....	7
Gambar 2.5 Reel yang dibuat oleh FSD Lab UMN.....	8
Gambar 3.1 Alur Koordinasi Pembuatan Proyek di Lab FSD UMN.....	10
Gambar 3.2 Briefing awal untuk penugasan.....	14
Gambar 3.3 Moodboard referensi <i>artstyle</i> .....	15
Gambar 3.4 Contoh <i>Moodboard</i> referensi.....	15
Gambar 3.5 Sketsa pertama untuk desain mahasiswi dan dosen wanita.....	16
Gambar 3.6 Sketsa kedua untuk desain mahasiswi dan dosen wanita.....	17
Gambar 3.7 Sketsa akhir untuk desain mahasiswi dan dosen wanita.....	18
Gambar 3.8 Sketsa pertama untuk desain dosen pria.....	18
Gambar 3.9 Sketsa kedua untuk desain dosen pria.....	19
Gambar 3.10 Sketsa ketiga untuk desain dosen pria.....	19
Gambar 3.11 Sketsa awal untuk desain mahasiswa.....	19
Gambar 3.12 Sketsa akhir untuk desain mahasiswa .....	20
Gambar 3.13 Sketsa akhir untuk desain dosen pria.....	20
Gambar 3.14 Desain dosen pria.....	21
Gambar 3.15 Desain mahasiswa.....	22
Gambar 3.16 Desain dosen wanita.....	22
Gambar 3.17 Desain mahasiswi.....	23
Gambar 3.18 Sketsa mahasiswa sebelum bahu dikecilkan .....	24

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A KM 01 .....	xiv
Lampiran B KM 02.....	xv
Lampiran C Lembar Kehadiran Magang.....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan KM 4.....	xvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang.....	xviii
Lampiran F Surat Selesai Magang.....	xix
Lampiran G Surat Keterangan Pembekalan Magang.....	xx
Lampiran H Hasil Pengecekan Turnitin.....	xx
Lampiran I Hasil Akhir Design Karakter.....	xxi
Lampiran J Surat Verifikasi Selesai Magang.....	xxii
Lampiran K KM02.....	xxiii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA