

**PERAN RIGGER LIVE2D DALAM STUDIO MOZAIK  
HEAVEN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**ANASTASYA DEADORA KUFIANA**

**00000029508**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2021**

**PERAN RIGGER LIVE2D DALAM STUDIO MOZAIK  
HEAVEN**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Seni (S.Sn.)**

**ANASTASYA DEADORA KUFIANA  
00000029508**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Anastasya Deadora Kufiana  
NIM : 00000029508  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran Rigger Live2D dalam Studio Mozaik Heaven merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 05 November 2021



(Anastasya Deadora Kufiana)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul  
“Peran Rigger Live2D dalam Studio Mozaik Heaven”


Oleh  
Nama : Anastasya Deadora Kufiana  
NIM : 00000029508  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 03 November 2021.  
Pukul 11.00 s/d 11.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

  
Fachrul Fadly, S.Ked, M.Sn  
031273

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M  
0318049102

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anastasya Deadora Kufiana

NIM : 00000029508

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang (\*coret salah satu)

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

Peran *Rigger* Live2D dalam Studio Mozaik Heaven

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 05 November 2021.

Yang menyatakan,



(Anastasya Deadora Kufiana)

U M N N  
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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Rigger Live2D* dalam Studio Mozaik Heaven” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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. Bapak Dr, Ninok Laksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Bapak Wibi Gema, selaku Pimpinan Studio Mozaik Heaven
6. Kepada Kalinka, selaku Mentor selama bekerja di Mozaik Heaven
7. Orang Tua dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Lu Su, sebagai teman terdekat dan sumber dukungan yang paling besar.

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

Tangerang, 05 November 2021.

  
(Anastasya Deadora Kufiana)

## PERAN *RIGGER* LIVE2D DALAM STUDIO MOZAIK HEAVEN

Anastasya Deadora Kufiana

### ABSTRAK

Latar belakang dari karya ini adalah untuk melaporkan apa saja yang dilakukan oleh penulis selama masa bekerja magang di Mozaik Heaven, sebuah kelompok *indie* yang spesialis membuat avatar *Virtual Youtuber* menggunakan program Live2D. Dalam dunia media yang terus berubah, dalam bidang hiburanpun banyak yang juga ikut dalam perubahan dengan teknologi modern. Salah satu hal yang sedang naik daun dalam populeritas adalah *Virtual Youtuber*, atau *VTuber*. Dari sebuah trend yang kemudian naik daun dalam populeritas, dan berkembang menjadi sebuah cabang baru dalam budaya *streamer*, yang juga menjadi sebuah bagian dari budaya pop *anime*. Isi dari karya ini mencakup apa yang dibutuhkan dari seorang *rigger* baik dalam pekerjaan maupun dalam sikap di Mozaik Heaven, struktur organisasi mereka, dan tugas-tugas harian. Selain itu, karya ini mencakup permasalahan yang dialami dan solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kesimpulan dari karya ini mencakupi kesimpulan dari pengalaman yang dialami saat berkerja magang, dan juga mencakupi saran-saran yang bisa diberikan.

Kata kunci: *Live2D*, *VTuber*, *Rigger*

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## THE ROLE OF A LIVE2D RIGGER IN MOZAIK HEAVEN STUDIO

Anastasya Deadora Kufiana

### ABSTRACT

*The background of this work is to report on what the writer has done over the course of working in an internship with Mozaik Heaven, an indie group that specializes in the creation of Virtual Youtuber avatars using the program Live2D. In the ever-changing world of media, even in the entertainment sector things must always follow the evolution of modern technology. One of the things that has risen in popularity is the Virtual Youtuber, or VTuber for short. From a trend that rose in popularity, to then develop into its own subculture of streamers and also be a part of the anime pop culture. The contents of this work cover what is needed from a rigger, both in task work and behavior in Mozaik Heaven, as well as their organizational structure, and daily tasks. This work also covers the problems encountered and the solutions used to overcome the mentioned problems. The conclusion of this work will cover the summary of all the experiences working during the internship, as well as advice that can be given.*

*Keywords: Live2D, VTuber, Rigger*

UMMN

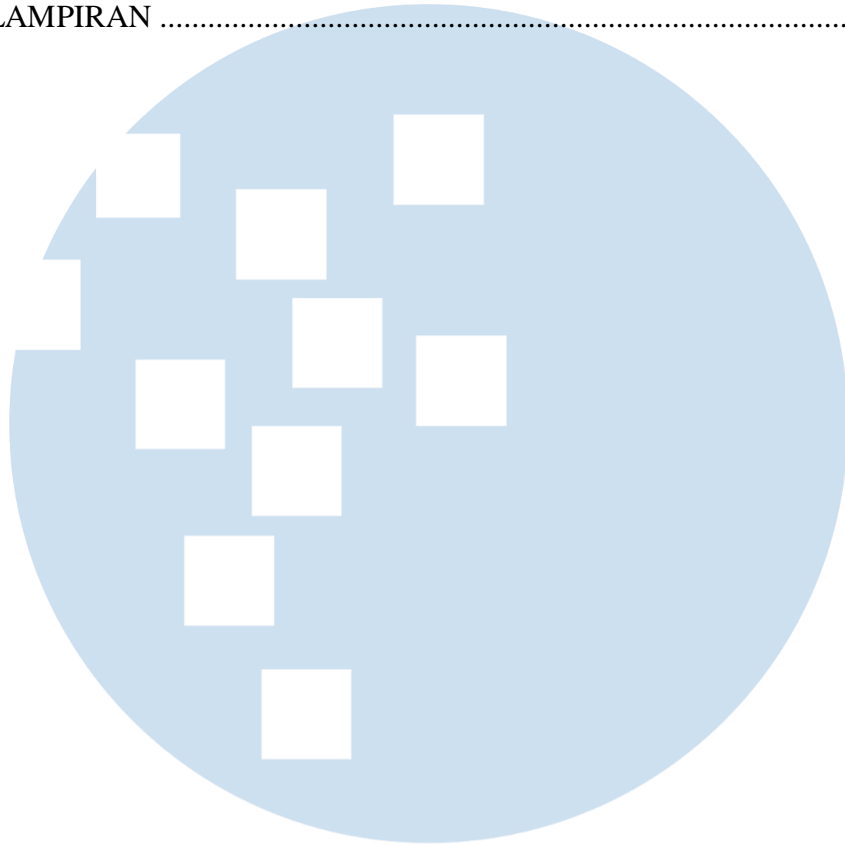
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>6</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	16
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>18</b>
4.1 Simpulan .....	18
4.2 Saran .....	18

DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN .....	22

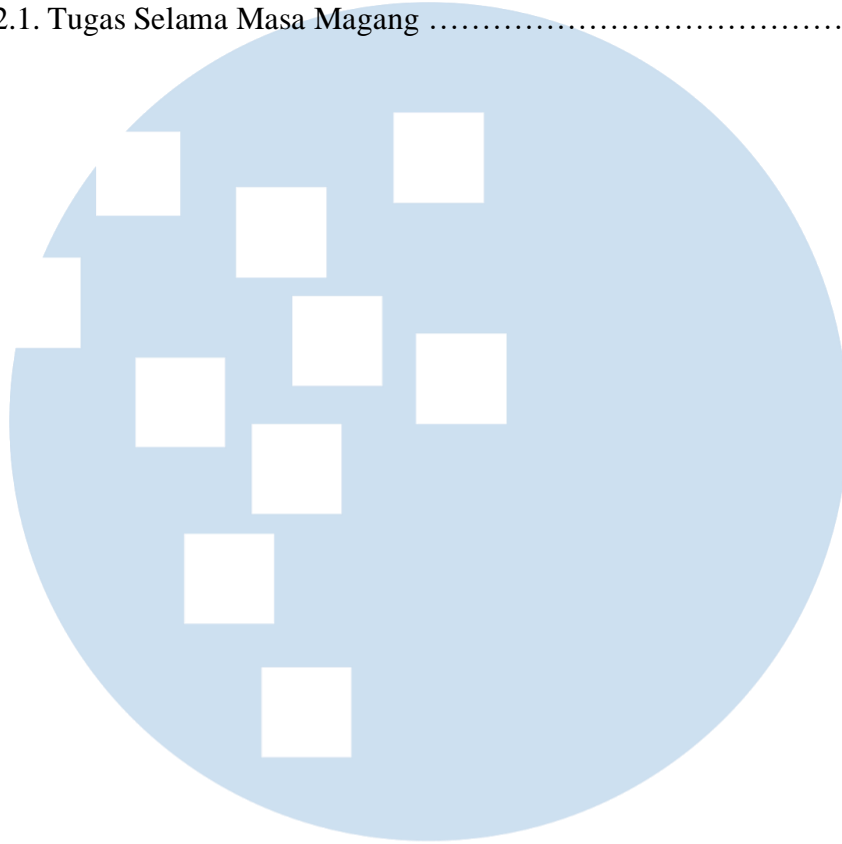


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Tugas Selama Masa Magang ..... 10

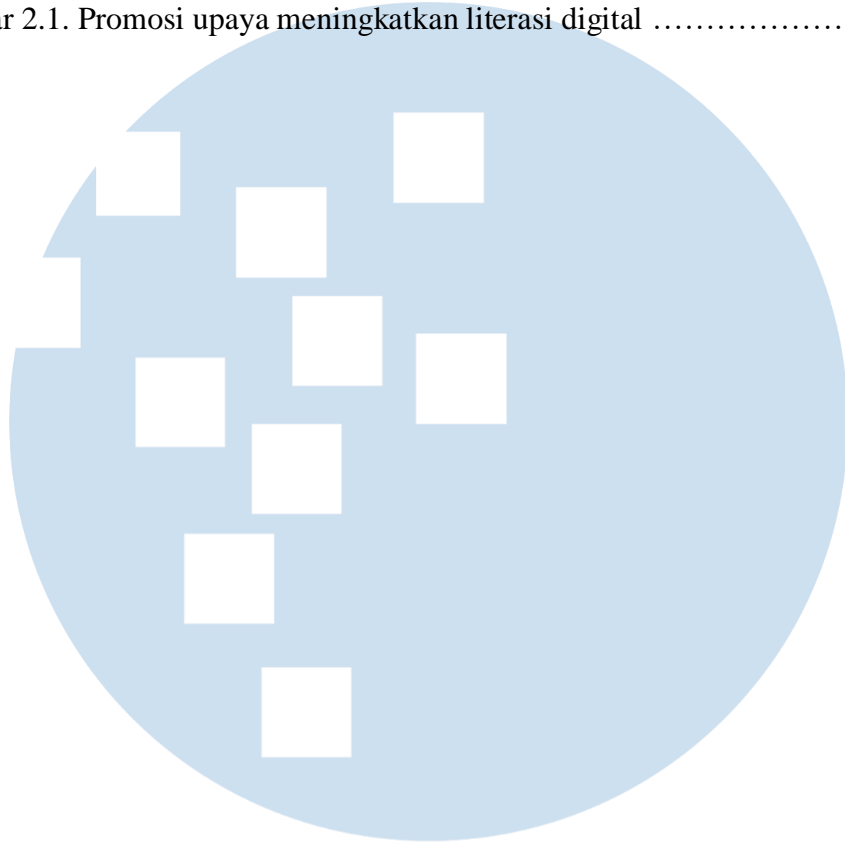


**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Promosi upaya meningkatkan literasi digital ..... 4



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	22
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	23
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	24
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	33
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	34



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA