

**LAPORAN KEGIATAN MAGANG PROSES KERJA  
DESAINER TOKOH DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN  
PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Bilqis Athya Latisha Masyhur**

**0000035943**

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

**2023**

**LAPORAN KEGIATAN MAGANG PROSES KERJA  
DESAINER TOKOH DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN  
PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Bilqis Athya Latisha Masyhur  
00000035943**

UMN

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bilqis Athya Latisha Masyhur  
NIM : 00000035943  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“LAPORAN KEGIATAN MAGANG PROSES KERJA DESAINER TOKOH DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA” 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.

Jakarta, 21 Desember 2022.

UMMN

(Bilqis Athya Latisha Masyhur)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

“LAPORAN KEGIATAN MAGANG PROSES KERJA DESAINER TOKOH DI  
PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA”

Oleh

Nama : Bilqis Athya Latisha Masyhur

NIM : 00000035943

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada Kamis, 12 Januari 2023

Pukul 13.30 s/d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Ahmad Arief A. S.Sn, MPDesSC  
0323099203

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds  
0318049102

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., Mn.Sn  
0328097503

U M M 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

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

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

Nama : Bilqis Athya Latisha Masyhur

NIM : 00000035943

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Laporan Kegiatan Magang Proses Kerja Desainer Tokoh di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra". 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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Desember 2022.

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
(Bilqis Athya Latisha Masyhur)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Laporan Kegiatan Magang Proses Kerja Desainer Tokoh di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra” 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 Leksono, 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., Mn.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSC. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Supervisor untuk Proyek Modernisasi Cerita Rakyat Ibu Dessy Tri Anandani Bambang
7. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Jakarta, 21 Desember 2022.

(Bilqis Athya Latisha Masyhur)

# **“LAPORAN KEGIATAN MAGANG PROSES KERJA DESAINER TOKOH DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA”**

Bilqis Athya Latisha Masyhur

## **ABSTRAK**

Dalam beberapa tahun terakhir, industri kreatif di Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup pesat karena beberapa faktor, seperti perkembangan teknologi yang sekarang lebih digunakan oleh masyarakat dan perubahan nilai-nilai yang dialami oleh generasi muda. Industri tersebut terdiri dari 16 subsektor, salah satunya adalah animasi, khususnya produksi film animasi dan acara televisi yang telah menyebabkan tumbuhnya minat terhadap media tersebut, dan saat ini telah ada lebih banyak upaya untuk memaksimalkan potensinya secara lokal. Salah satu perusahaan yang telah terlibat pada fenomena ini adalah Badan Bahasa, tujuan utama mereka dalam konteks ini adalah untuk menggunakan animasi sebagai alat untuk pendidikan dan pelestarian budaya di Indonesia melalui modernisasi untuk demografi yang lebih muda. Selama magang, penulis bekerja dalam tim sebagai Lead Character Designer untuk proyek film "*Pesut Siut!*", sebuah film animasi yang diadaptasi dari cerita rakyat "*Legenda Pesut Mahakam*", dan belajar tentang berbagai fase produksi film dan mendapatkan pengalaman dalam hal terkait dengan desain tokoh dalam sebuah lingkungan kerja. Kajian ini merinci pengalaman penulis dari tantangan, proses kerja, dan saran untuk semua pihak relevan yang telah didapatkan selama masa magang.

Kata kunci: Animasi, *Badan Bahasa*, cerita rakyat, desain tokoh, modernisasi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**“INTERNSHIP ACTIVITY REPORT FOR THE PROCESS OF A  
CHARACTER DESIGNER IN PUSAT PENGEMBANGAN DAN  
PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA”**

Bilqis Athya Latisha Masyhur

**ABSTRACT**

*In recent years, the creative industry in Indonesia has experienced a considerable rate of growth due to a number of factors, such as developments in technology which leads to further integration of it within society and changes in values presented by younger generations. It is made up of 16 subsectors, one of such being animation, specifically the production of animated films and television shows which has led to the growing interest in the medium, as of now there have been more attempts to maximize the industry’s potential locally. One of the companies which have leaned into this phenomenon is The Department of Language (Badan Bahasa), their main goal within this context is to use animation as a tool for education and the preservation of cultures in Indonesia through modernizing it for a younger demographic. During the internship, the author worked in a team as the Lead Character Designer for the film project “Pesut Siut!”, an animated film adaptation of the folklore “Legenda Pesut Mahakam”, learning about the different phases of film production and getting experiences in regards to designing characters in a work setting. This paper details the challenges, the work process and advice for all relevant parties the author has gained during the internship.*

*Keywords: Animation, Badan Bahasa, character design, folklore, modernization*

UMMN

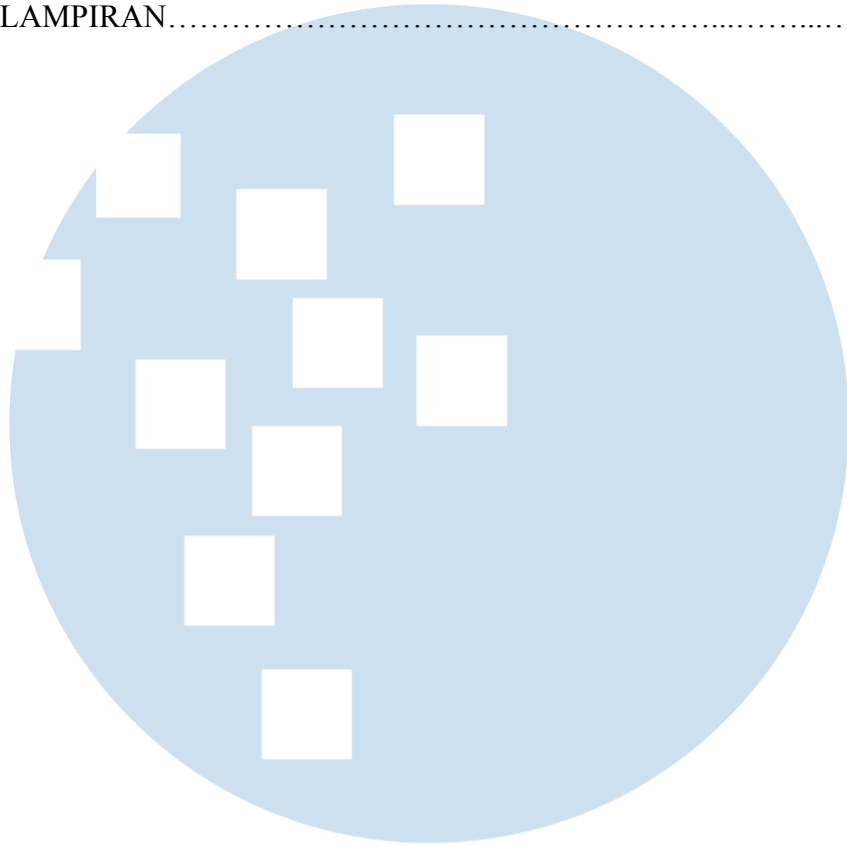
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1-2
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2-3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3-4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5-7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8-9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10-11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	11-30
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	13-27
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	28
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	28-29
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	30-32
4.1 Simpulan.....	30-31
4.2 Saran.....	31-32

DAFTAR PUSTAKA ..... 33  
LAMPIRAN.....34-59

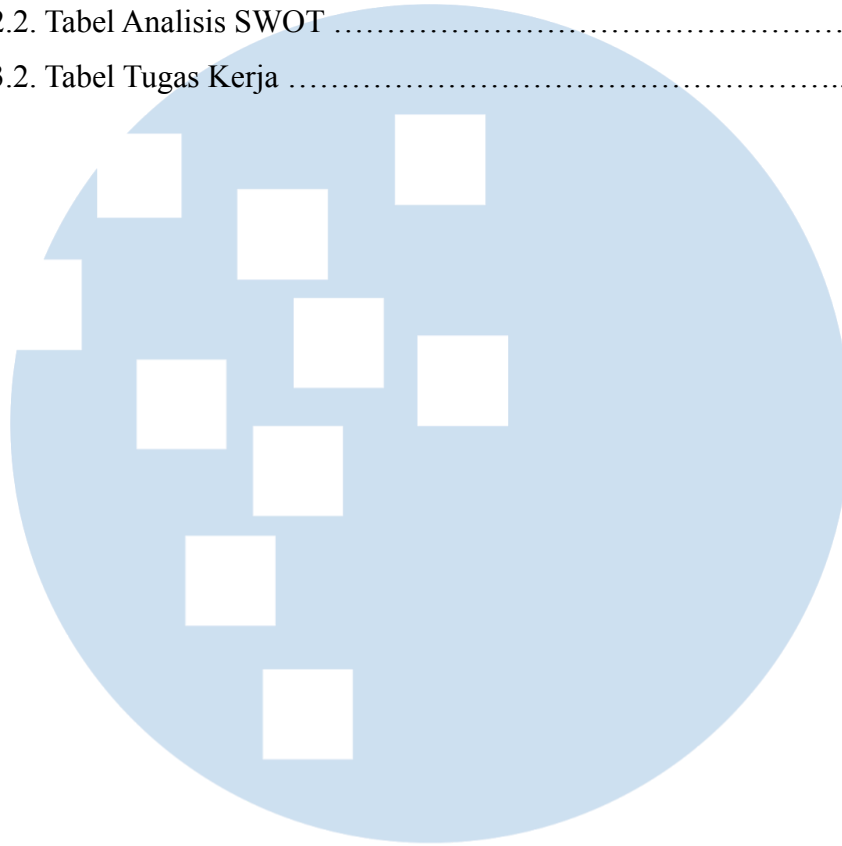


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2. Tabel Analisis SWOT .....	7
Tabel 3.2. Tabel Tugas Kerja .....	12



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan .....	6
Gambar 2.3. BMC Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra.....	7
Gambar 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2.5. Struktur Organisasi Perusahaan untuk Kegiatan Magang.....	9
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja.....	11
Gambar 3.3. Screenshot <i>Pitch Deck</i> .....	13
Gambar 3.4. Screenshot <i>Creative Deck</i> .....	13
Gambar 3.5. Proses Pengerjaan Sketsa Inisial Tokoh di Program FireAlpaca.....	14
Gambar 3.6. Sketsa Inisial Tokoh.....	15
Gambar 3.7. Sketsa Wujud Setengah Pesut dan Wujud Manusia.....	15
Gambar 3.8. Revisi Desain Tokoh Pertama Wujud Manusia.....	16
Gambar 3.9. Revisi Desain Tokoh Pertama Wujud Pesut.....	17
Gambar 3.10. Sketsa Konsep Revisi Desain Tokoh Kedua.....	18
Gambar 3.11. Turnaround Desain Tokoh dalam Wujud Manusia.....	19
Gambar 3.12. Turnaround Desain Tokoh dalam Wujud Pesut.....	19
Gambar 3.13. Turnaround Revisi Wujud Manusia Ketiga.....	20
Gambar 3.14. Turnaround Desain Tokoh Pelung Wujud Manusia Final.....	21
Gambar 3.15. Turnaround Desain Tokoh Pesu Wujud Manusia Final.....	21
Gambar 3.16. Turnaround Desain Tokoh Bapak Final.....	22
Gambar 3.17. Referensi <i>Lip Sync</i> dan Warna Mulut.....	23
Gambar 3.18. Turnaround Desain Tokoh Wujud Pesut Final.....	23
Gambar 3.19. Konsep Sketsa Poster Film.....	24
Gambar 3.20. Aset Tokoh untuk Poster.....	25
Gambar 3.21. Previz Pesu dan Pelung.....	25
Gambar 3.22. Previz Pesu, Pelung dan Bapak.....	26
Gambar 3.23. Storyboard Sekuensi Kredit.....	26
Gambar 3.24. Aset Tokoh untuk Kredit.....	27
Gambar 3.25. <i>Workspace Compositing</i> .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	34
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	35
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	36-52
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	53
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	54
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	55-57
Lampiran G. Surat Penerimaan Magang .....	58
Lampiran H. Surat Pembekalan Magang .....	59

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA