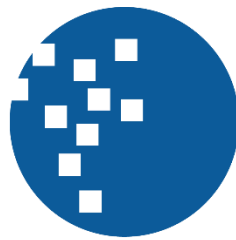


**PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM MAGANG PRODI
FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

SHAREN SETIAWAN

00000043985

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM MAGANG PRODI
FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

SHAREN SETIAWAN

00000043985

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sharen Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043985

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

PERAN *ASSET ILLUSTRATOR* DALAM MAGANG PRODI UNIVERSITAS MULRIMEDIA NUSANTARA 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 MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 26 Juni 2023



(Sharen Setiawan)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Sharen Setiawan

NIM : 00000043985

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

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 ASSET ILLUSTRATOR DALAM MAGANG PRODI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

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, 29 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Sharen Setiawan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atasselesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM MAGANG PRODI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA” 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, 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 Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM ini.
6. Keluarga dan teman 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, 29 Juni 2023



(Sharen Setiawan)

PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM MAGANG PRODI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Sharen Setiawan

ABSTRAK

Program magang merupakan program yang dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan dirinya untuk dunia kerja nanti. Penulis melaksanakan program magang ini di prodi film UMN dengan posisi sebagai asset illustrator dalam proyek Mun-mun dan sebagai *storyboard artist* dalam proyek *Fine Dining*. Penulis memilih tempat magang ini dengan alasan *jobdesk* yang ditawarkan sesuai dengan kemampuan penulis. Selama praktik magang ini, penulis menemukan beberapa kendala dari aspek kemampuan penulis dan perangkat lunak yang digunakan. Tetapi, penulis dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dengan melakukan eksplorasi dan mempelajari berbagai referensi-referensi baru untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Melalui program magang ini, penulis dapat meningkatkan kemampuan *softskill* melalui pengalaman dalam bekerja sama dan berkomunikasi di dalam sebuah tim. Penulis juga mendapatkan kesempatan yang berharga dalam mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari selama perkuliahan, meningkatkan keahlian lebih lanjut, serta memperoleh pengetahuan baru.

Kata kunci: *2D artist, asset illustrator, desain karakter, storyboard*

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

***THE ROLE OF ASSET ILLUSTRATOR IN THE FILM STUDIES
PROGRAM'S INTERNSHIP AT MULTIMEDIA NUSANTARA
UNIVERSITY***

Sharen Setiawan

ABSTRACT

The internship program is a program that can help students prepare themselves for the working life. The author took part in this internship program at the UMN film study program with a position as an asset illustrator in the Mun-mun project and as a storyboard artist in the Fine Dining project. The author chose this internship program because the jobdesk offered was in accordance with the author's abilities. During this internship practice, the author found several obstacles in terms of the author's abilities and the software used. However, the author can overcome these obstacles by exploring and studying various new references for the best results. From this internship program, the author can improve their soft skills through experience in working together and communicating in a team. The author also got valuable opportunities to apply theoretical knowledge that has been learned during lectures, develop further expertise, and acquire new knowledge.

Keywords: 2D Artist, Asset Illustrator, Character Design, Storyboard.

UMN

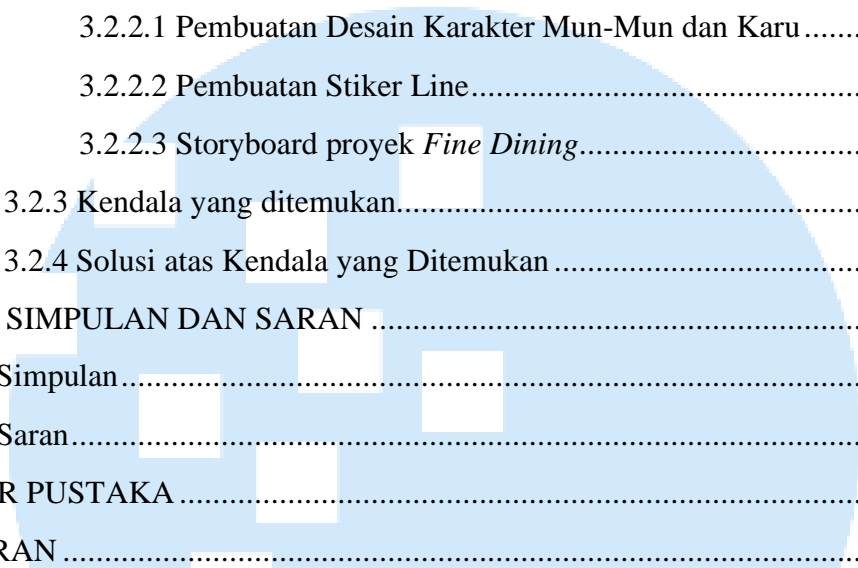
UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Deskripsi Singkat Perusahaan	4
2.1.1. Visi Perusahaan	5
2.1.2. Misi perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	7
3.1.1 Kedudukan	7
3.1.2 Koordinasi	7
3.2. Tugas, Uraian dan Teori/Konsep Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas Kerja Magang	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12



3.2.2.1 Pembuatan Desain Karakter Mun-Mun dan Karu	13
3.2.2.2 Pembuatan Stiker Line.....	16
3.2.2.3 Storyboard proyek <i>Fine Dining</i>	30
3.2.3 Kendala yang ditemukan.....	32
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	33
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	35
4.1 Simpulan.....	35
4.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	39

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan per minggu	9
---	---



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Program Studi Film UMN.....	4
Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi perusahaan.....	6
Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi	8
Gambar 3.2. Desain awal karakter Mun-mun dan Karu	13
Gambar 3.3 Desain beberapa alternatif pakaian Mun-mun	14
Gambar 3.4 Beberapa alternatif artstyle Mun-mun	14
Gambar 3.5 Character sheet Mun-mun yang sudah final dan karu yang belum final	15
Gambar 3.6 Character Sheet Karu yang sudah final.....	15
Gambar 3.7 Beberapa desain pakaian Mun-mun dan Karu	16
Gambar 3.8 List set stiker Mun-mun	17
Gambar 3.9 Sketsa dari set stiker 1.....	18
Gambar 3.10 Sketsa dari set stiker 1 yang telah direvisi	19
Gambar 3.11 Set stiker 1 yang sudah final.....	19
Gambar 3.12 Ketentuan stiker pada situs Line.....	20
Gambar 3.13 Sketsa set stiker 11.....	21
Gambar 3.14 Set stiker 11 yang sudah final.....	21
Gambar 3.15 Sketsa set stiker 16.....	22
Gambar 3.16 Set stiker 16 yang sudah final.....	23
Gambar 3.17 Sketsa set stiker 10 yang sudah direvisi.....	23
Gambar 3.18 Set stiker 10 yang sudah final.....	24
Gambar 3.19 Sketsa set stiker 15.....	24
Gambar 3.20 Set stiker 15 yang sudah final.....	25
Gambar 3.21 Sketsa set stiker 26 yang sudah direvisi.....	25
Gambar 3.22 Set stiker 26 yang sudah final.....	26
Gambar 3.23 Sketsa set stiker 32.....	27
Gambar 2.24 Set stiker 32 yang sudah final.....	27
Gambar 3.25 Sketsa set stiker 6 sebelum direvisi	28

Gambar 3.26 Sketsa set stiker 6 yang direvisi dan diganti	29
Gambar 3.27 Set stiker 6 yang sudah final.....	29
Gambar 3.28 Desain karakter yang telah dibuat oleh peserta magang sebelumnya	30
Gambar 3.29 Penulis diajari cara membuat environment 360 di Photoshop	31
Gambar 3.30 Video 360 dari hasil recece.....	32



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat pengantar MBKB 01	39
B. Kartu MBKB 02.....	40
C. Daily task MBKB 03	41
D. Lembar verifikasi laporan MBKB 04.....	52
E. Surat pembekalan magang	53
F. Surat penerimaan magang.....	54
G. Lampiran pengecekan hasil Turnitin (*maksimal 30%)	55
H. Lampiran dokumentasi magang.....	58

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA