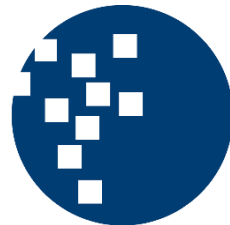


**PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN
DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

PAULINA WANDA STEVINA

00000044210

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN
DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

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

**PAULINA WANDA STEVINA
00000044210**

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

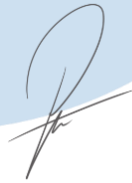
Nama : Paulina Wanda Stevina
NIM : 00000044210
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY 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, 22 Desember 2023.



(Paulina Wanda Stevina)

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 : Paulina Wanda Stevina

NIM 00000044210

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : ~~*Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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:

Peranan Asset Creator Dalam Perancangan Desain Merchandise di Virtuosity.

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.

Tangerang, 20 Desember 2023.

Yang menyatakan,



(Paulina Wanda Stevina)

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: “PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY” 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, 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 Andrew Willis, B.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Virtuosity Bapak Christian Aditya S.Sn., M.Anim.
7. Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku pembimbing selama menjalani magang di Virtuosity
8. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

9. Teman-teman penulis yang selalu membantu dan mendukung penulis secara emosional.

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

Tangerang, 20 Desember 2023.



(Paulina Wanda Stevina)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANAN ASSET CREATOR DALAM PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE DI VIRTUOSITY

Paulina Wanda Stevina

ABSTRAK

Industri kreatif merupakan industri di mana seseorang dapat menggunakan keterampilannya untuk menciptakan sebuah karya. Virtuosity merupakan salah satu Perusahaan non-profit *Lab and Center of Excellence* Prodi Film yang berlokasi di Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity memproduksi sebuah karya-karya yang berhubungan dengan Prodi Film dan Animasi. Ada beberapa proyek yang dijalani Virtuosity, salah satu dari proyek itu adalah Almanac. Dalam proyek Almanac memerlukan sebuah aset, seperti; aset karakter, *environment*, *bumper*, dan *merchandise*. Tim *Asset Creator* yang mengerjakan bagian *merchandise* bertugas dalam menciptakan ide, konsep, serta aset yang diperlukan untuk desain *merchandise* ke depannya. Selain itu, tim *merchandise* juga membantu tim *bumper* dalam menganimasikan proyek yang dikerjakan Virtuosity. Selama pelaksanaan magang selama 800 jam ini sangat diperlukan adanya komunikasi antar tim yang untuk mencegah adanya kekeliruan. Harapan bekerja di Virtuosity selama magang adalah menambahkan pengalaman di bidang industri kreatif, pengalaman bekerja dalam tim, menambah relasi baru dan dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke bidang nyata.

Kata kunci: *Asset Creator*, *Merchandise*, *Virtuosity*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF ASSET CREATOR IN MERCHANDISE DESIGN AT
VIRTUOSITY**

Paulina Wanda Stevina

ABSTRACT

The creative industry is an industry where a person can use their skills to create an artwork. Virtuosity is one of the non-profit companies Lab and Center of Excellence Prodi Film located at Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity produces works related to Film and Animation Study Program. There are several projects that Virtuosity undertakes, one of which is Almanac. The Almanac project requires assets, such as character assets, environments, bumpers, and merchandise. The Asset Creator team working on the merchandise section is in charge of creating ideas, concepts, and assets needed for future merchandise designs. In addition, the merchandise team also assists the bumper team in animating Virtuosity's projects. During this 800-hour internship, communication between teams was necessary to prevent any mistakes. The hope of working at Virtuosity during the internship is to add experience in the creative industry, experience working in a team, add new relationships and be able to apply the knowledge that has been learned to the real field.

Keywords: Asset Creator, Merchandise, Virtuosity.

UMMN

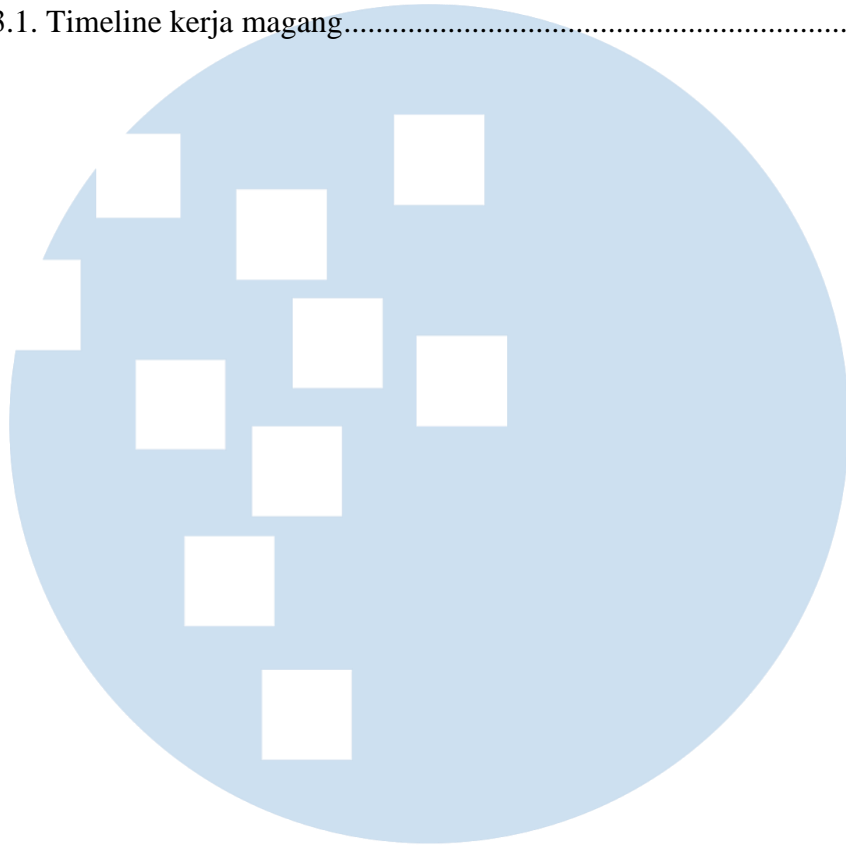
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	15
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan.....	17
4.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Timeline kerja magang..... 8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo UMN dan Prodi Film dan Animasi.....	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Virtuosity	5
Gambar 2.3 Stuktur Sederhana Virtuosity	6
Gambar 3.1 Contoh Bagan Alur Kerja Penulis	7
Gambar 3.2 Referensi <i>Lanyard</i>	10
Gambar 3.3 Hasil <i>Icon</i> Karakter Munmun dan Karu	11
Gambar 3.4 Hasil Desain <i>Lanyard</i> Penulis	11
Gambar 3.5 Referensi Mug Official dari Anime Child of Kaminari Moth...	12
Gambar 3.6 Hasil Desain Mug Penulis	12
Gambar 3.7 Hasil Desain Jaket <i>Minimalist</i> Penulis	13
Gambar 3.8 Hasil Desain Jaket Tema Munmun dan Karu.....	13
Gambar 3.9 Hasil Desain Kartu Remi.....	14
Gambar 3.10 Original Poster dan Hasil Poster Alternatif	14

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	20
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	21
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	22
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	34
Lampiran E. Hasil Turnitin	35
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA