

**PERAN *2D GENERALIST* DALAM PEMBUATAN *STICKER*  
LINE DI PROYEK *PROJECTION MAPPING* ‘MUN-MUN’ DI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**ANGIE AUDELIA EFFENDY**

**00000044449**

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

**2023**

**PERAN 2D GENERALIST DALAM PEMBUATAN STICKER  
LINE DI PROYEK PROJECTION MAPPING ‘MUN-MUN’ DI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



**LAPORAN MAGANG**

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

**ANGIE AUDELIA EFFENDY**

**00000044449**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**



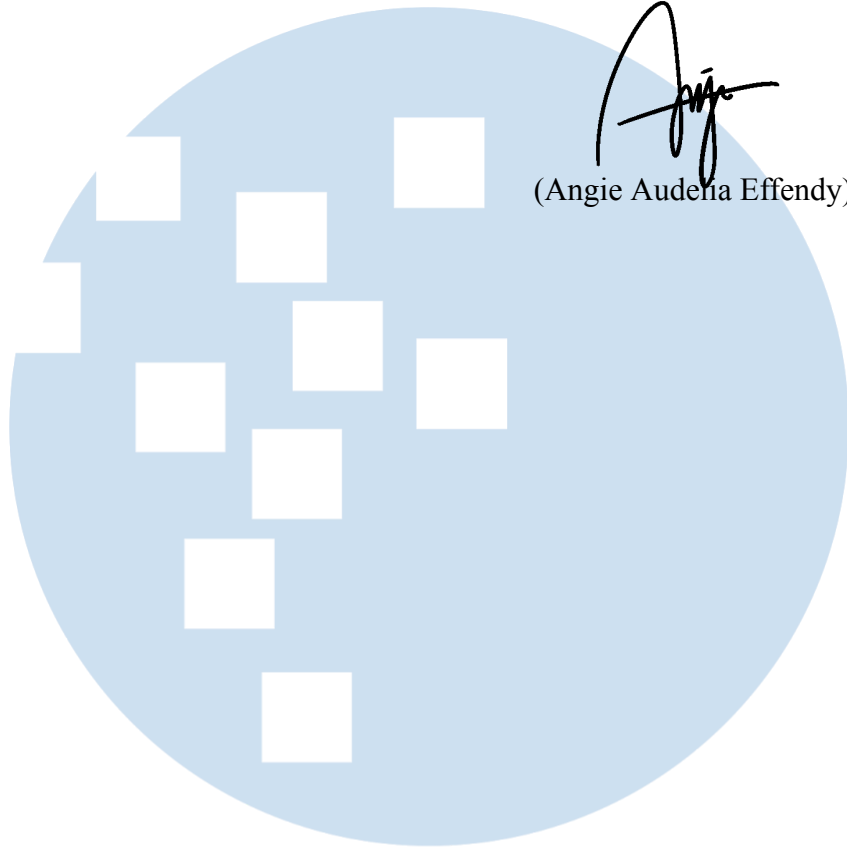




Tangerang, 04 November 2023.



(Angie Audelia Effendy)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERAN *2D GENERALIST* DALAM PEMBUATAN *STICKER LINE* DI PROYEK *PROJECTION MAPPING* ‘MUN-MUN’ DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Angie Audelia Effendy

## ABSTRAK

*Projection Mapping* adalah sebuah teknik visual kreatif yang memadukan seni visual dengan teknologi proyeksi, biasanya dilakukan dengan cara memproyeksikan gambar dan/atau animasi pada permukaan tiga dimensi dengan permukaan yang bergaram bentuk dan tekstur dengan alat bantu proyektor. *LINE* adalah aplikasi media sosial untuk *chatting* yang populer dikalangan anak muda. Peran penulis sebagai *2D Generalist* adalah untuk membuat stiker set *LINE*, serta filter Instagram. Masalah yang dialami penulis selama proses pelaksanaan magang mencakup kesulitan mencari komposisi yang tepat, penyesuaian media stiker, dan masalah kesehatan *Carpal Tunnel Syndrome*. Solusi dari permasalahan tersebut adalah mencari referensi dan pendapat, mencari tutorial serta belajar secara otodidak, dan melakukan stretching dan istirahat setiap beberapa menit. Penulis juga belajar *soft-skill* seperti berkomunikasi dalam tim dan *hard-skill* yaitu pembuatan stiker dan filter Instagram selama proses magang di Universitas Multimedia Nusantara.

Kata kunci: *2D Generalist*, *Projection Mapping*, Stiker

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 2D GENERALIST MAKING LINE STICKERS IN  
PROJECT 'MUN-MUN' AT PROJECT MAPPING IN MULTIMEDIA  
NUSANTARA UNIVERSITY**

Angie Audelia Effendy

**ABSTRACT**

*Projection Mapping is a creative visual technique that combines visual art with projection technology. It is usually done by projecting images and/or animations onto three-dimensional surfaces with varied shapes and textures using a projector. LINE is a popular social media application for chatting among young people. The role of the author as a 2D Generalist is to create LINE sticker sets and Instagram filters. Challenges faced by the author during the internship include difficulty in finding the right composition, adjusting sticker media, and experiencing Carpal Tunnel Syndrome health issues. Solutions to these problems include seeking references and opinions, finding tutorials and self-learning, and taking breaks and stretching every few minutes. The author also learned soft skills such as team communication and hard skills such as creating stickers and Instagram filters during the internship at Multimedia Nusantara University.*

*Keywords: 2D Generalist, Projection Mapping, Sticker*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

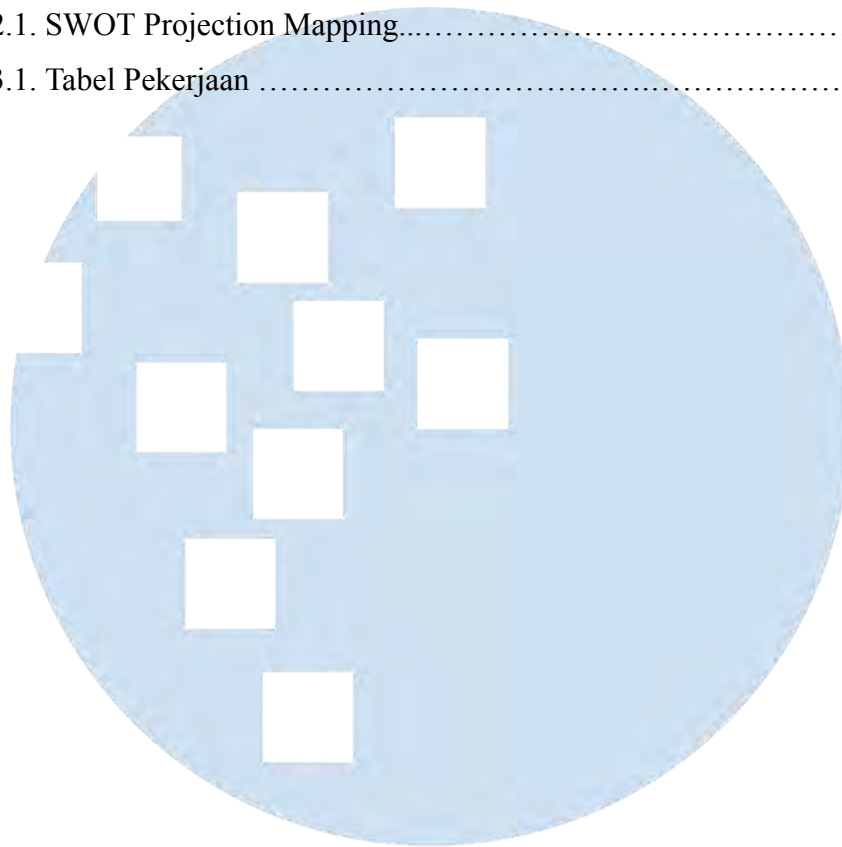


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	7
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	8
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	9
4.1 Simpulan.....	9
4.2 Saran.....	9
DAFTAR PUSTAKA.....	11
LAMPIRAN.....	12

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Projection Mapping.....	4
Tabel 3.1. Tabel Pekerjaan .....	4



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. 180° Stiker Line ‘Brown & Cony’s Cozy Winter Date.....	2
Gambar 2.1. Logo Universitas Multimedia Nusantara .....	5
Gambar 2.2. Logo Prodi Film .....	6
Gambar 2.3. Struktur Perusahaan proyek Projection Mapping UMN .....	8
Gambar 3.1. Alur Kerja .....	11
Gambar 3.2. Prompt Brief Stiker .....	15
Gambar 3.3. Sketsa Kasar .....	15
Gambar 3.4. Poster Film Animasi Disney ‘ONWARD’ .....	16
Gambar 3.5. Sketsa Bersih .....	17
Gambar 3.6. Lineart .....	18
Gambar 3.7. Colouring.....	19
Gambar 3.8. Detailing.....	20
Gambar 3.9. Briefing Filter IG .....	20
Gambar 3.10. Filter dalam aplikasi’ SNOW’.....	21
Gambar 3.11. Filter Proyek Mun-Mun.....	20

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	14
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	17



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA