

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



LAPORAN MAGANG

ANGIE AUDELIA EFFENDY

00000044449

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

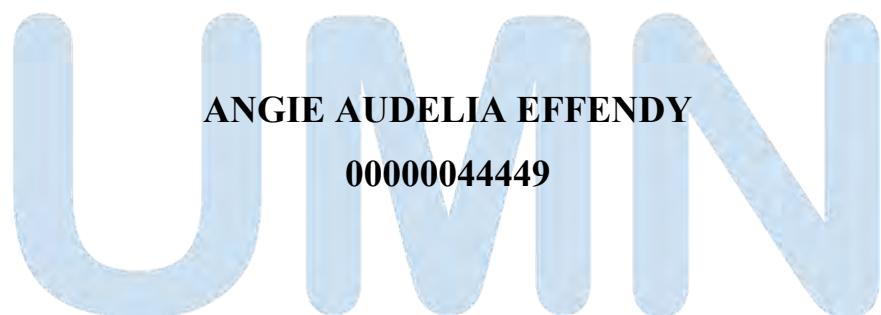
PERAN 2D GENERALIST DALAM PEMBUATAN STICKER LINE DI PROYEK PROJECTION MAPPING ‘MUN-MUN’ DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)



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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angie Audelia Effendy
NIM 00000044449
Program "studi": Film

Laporan "Magang" dengan judul:

RGTCP "4F 'I GP GTCNIKUV' F CNCO 'RGO DWC VCP 'UVIEEMGT 'NKP G'F K RTQ[GMRT QLGE VIQP 'O CRRIP I "-O WP / O WP Ø'F KWP IXGTUKVCU" O WNVIO GF IC 'P WUCP VCTC "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, 08 Desember 2023.



(Angie Audelia Effendy)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Angie Audelia Effendy

NIM : 00000044449

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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

PERAN 2D GENERALIST DALAM PEMBUATAN STICKER LINE DI PROYEK PROJECTION MAPPING ‘MUN-MUN’ DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 08 Desember 2023.

Yang menyatakan,



(Angie Audelia Effendy)

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

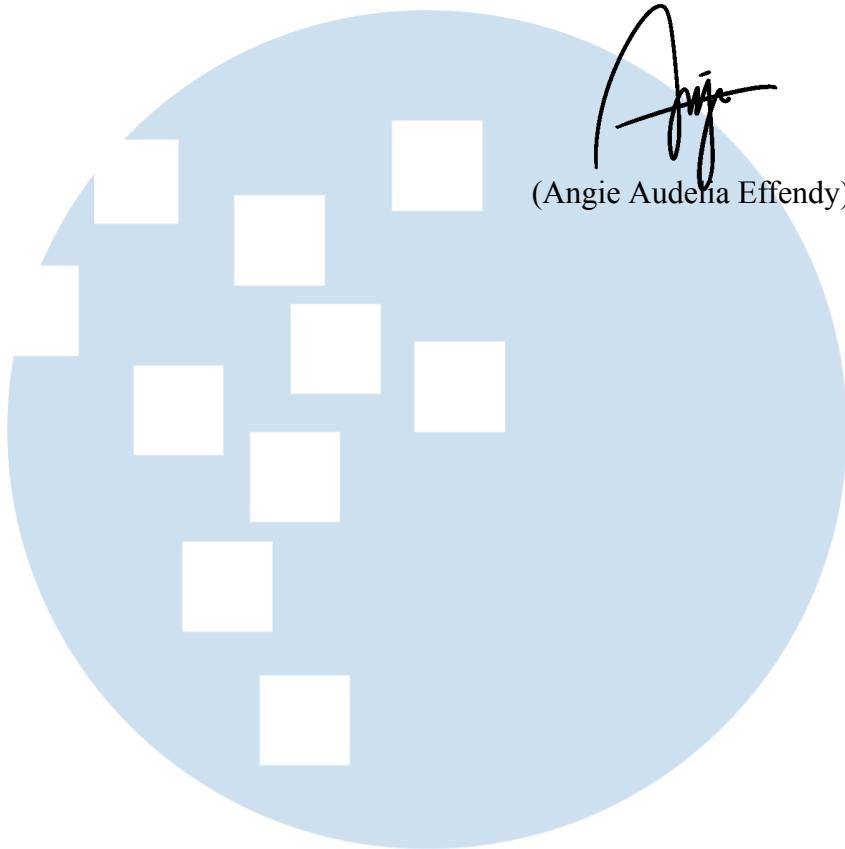
1. Bapak Dr. Ninok Leksono M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pengaji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Orang Tua, teman teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
7. Para rekan kerja dan teman dari Projection Mapping yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama magang berlangsung

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

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*



**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

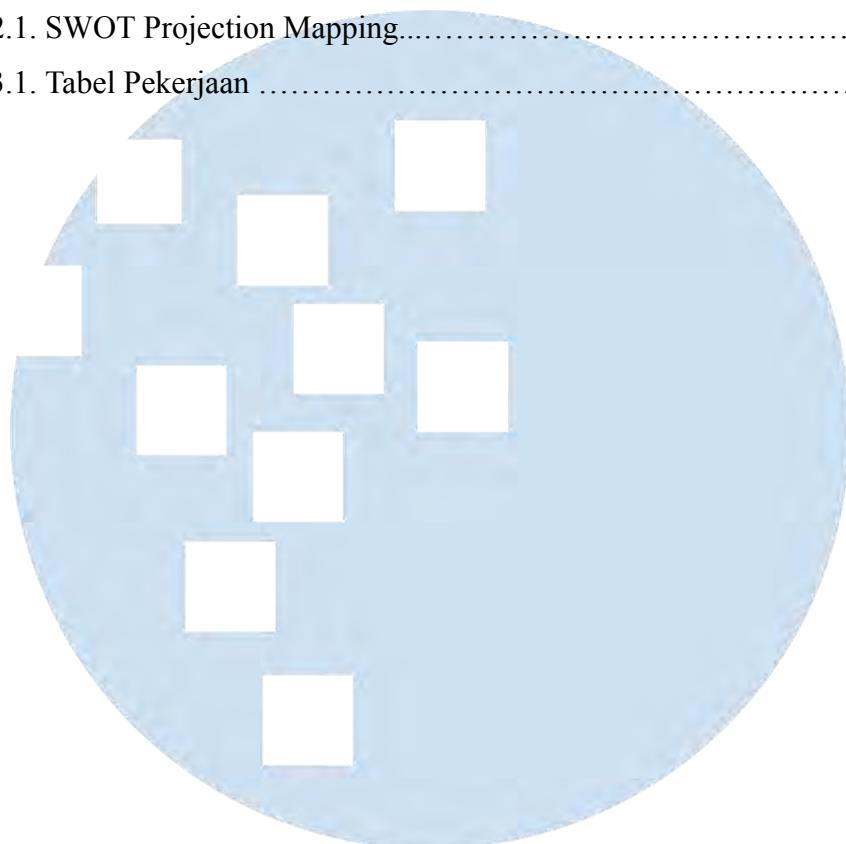


DAFTAR ISI

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

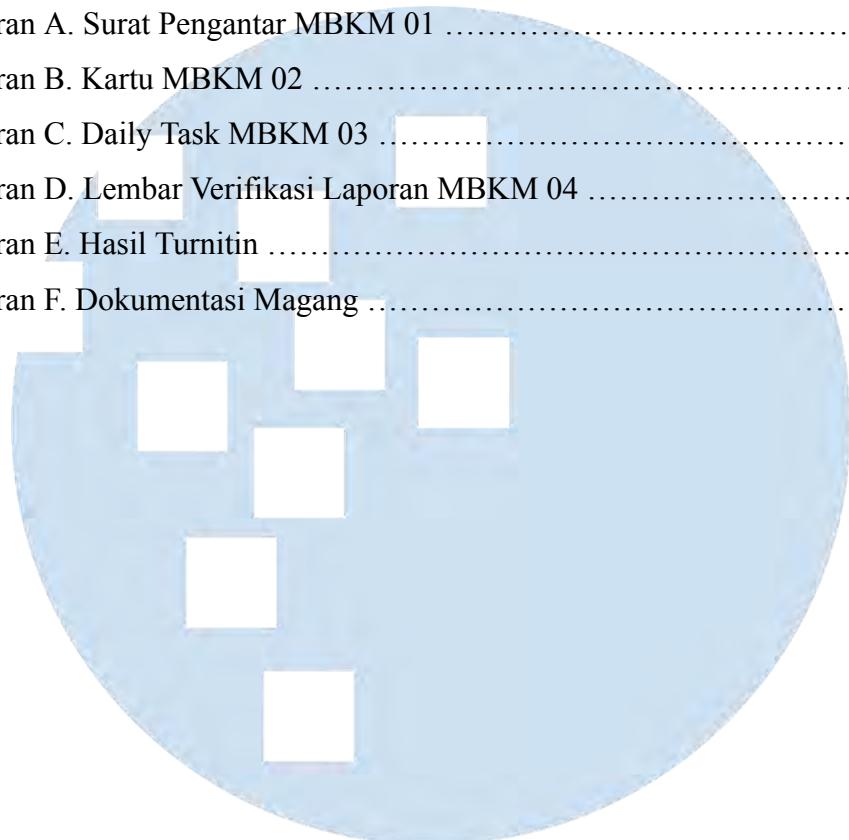
DAFTAR GAMBAR

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



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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA