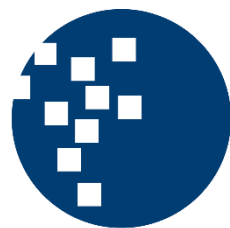


**PERAN 2D GENERALIST DALAM LAB VIRTUOSITY**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**JOVAN KURNIAWAN**

**00000045658**

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

**2024**

**PERAN 2D GENERALIST DALAM LAB VIRTUOSITY**



**LAPORAN MAGANG**

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

**JOVAN KURNIAWAN**

**00000045658**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jovan Kurniawan  
NIM : 00000045658  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN 2D GENERALIST DALAM LAB 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, 17 Mei 2024.



(Jovan Kurniawan)

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 : Jovan Kurniawan

NIM : 00000045658

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:

PERAN 2D GENERALIST DALAM LAB 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, 17 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Jovan Kurniawan)

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

## 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 LAB 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 M. 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 Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada koordinator Lab Virtuosity Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
6. Orang Tua, keluarga, juga teman-teman 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.

Tangerang, 17 Mei 2024.

(Jovan Kurniawan)

## PERAN 2D GENERALIST DALAM LAB VIRTUOSITY

Jovan Kurniawan

### ABSTRAK

Dalam pembuatan karya animasi baik dua maupun tiga dimensi, terdapat berbagai jenis pekerjaan yang membelakangi. Kebutuhan-kebutuhan pengerjaan animasi perlu ditangani oleh tenaga-tenaga yang sesuai demi mencapai hasil yang memuaskan. Sayangnya keperluan tersebut juga memakan modal yang cukup banyak, sehingga perusahaan-perusahaan kecil cenderung mengambil beberapa orang generalis yang dapat menyokong berbagai area di bidang tertentu. Penulis bekerja sebagai seorang *2D generalist* dalam Lab Virtuosity yang bertugas membantu bagian-bagian pekerjaan dua dimensi yang memiliki kekurangan tenaga, seperti pada pembuatan rancangan rumah tokoh, *concept art*, hingga *storyboarding*. Pekerjaan penulis diberatkan pada perancangan rumah tokoh karena kekurangan tenaga paling besar berada pada bidang tersebut. Tugas ini memerlukan kemampuan desain eksterior dan interior, tentunya dilengkapi analisis tokoh dan juga kemampuan untuk memvisualisasikan rancangan yang sesuai dengan tokoh. Pelaksanaan kerja magang di Lab Virtuosity tentunya memberikan penulis berbagai pengalaman dan wawasan yang lebih luas terkait teknik desain, animasi, dan dunia kerja itu sendiri.

**Kata kunci:** animasi, dua dimensi, generalis

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **THE ROLE OF 2D GENERALIST IN VIRTUOSITY ANIMATION LAB**

Jovan Kurniawan

### **ABSTRACT**

*The making of animation, both in two dimensional and three dimensional, requires numerous jobdesk behind it. These jobdesk need to be fulfilled in order to create a satisfactory result product of animation. Unfortunately, these needs could cost quite a lot of money. To minimize this, small companies tend to take some generalist to cover numerous jobdesks within an area of expertise with only a few people, which equals less money. The author of this report is assigned to be a 2D generalist by the supervisor in Virtuosity Animation Lab and is covering a few areas like designing the characters' house, concept art, and a few storyboarding. The author focused on making the characters' house design due to the lack of staff working on the particular area. The job require some design skills, specifically in interior and exterior, complete with analysis which will be useful in visualizing the characteristics of the characters in the design. During this internship period in Virtuosity Animation Lab, the author has gained numerous working experiences and knowledge regarding design techniques and animation techniques.*

**Keywords:** *animation, two dimensional, generalist*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
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 .....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	5
2.2 Analisis SWOT Perusahaan.....	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	26
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	30
4.1 Simpulan .....	30
4.2 Saran .....	31
DAFTAR PUSTAKA .....	34
LAMPIRAN.....	35



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Analisis SWOT Lab Virtuosity .....	6
Tabel 3. 1. Deskripsi garis besar pekerjaan penulis di Lab. Virtuosity .....	11
Tabel 3. 2. Isometri ruangan rumah MunMun .....	15
Tabel 3. 3. Isometri ruangan rumah Karu .....	21



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. <i>Chat</i> pemberitahuan penerimaan magang lewat <i>line</i> . ....	3
Gambar 2. 1. Logo UMN dan prodi film .....	5
Gambar 2. 2. Struktur organisasi LabVirtuosity .....	7
Gambar 3. 1. <i>Workflow</i> pekerjaan Lab Virtuosity .....	10
Gambar 3. 2. Rancangan lama rumah MunMun .....	13
Gambar 3. 3. Rancangan RnD pertama rumah MunMun. ....	14
Gambar 3. 4. Rancangan RnD ke-dua lantai dua rumah MunMun.....	18
Gambar 3. 5. Rancangan lama rumah Karu .....	19
Gambar 3. 6. Rancangan RnD pertama rumah Karu .....	20
Gambar 3. 7. Proses pembuatan <i>storyboard</i> untuk <i>reels</i> . ....	23
Gambar 3. 8. Sketsa konsep dapur rumah MunMun.....	25
Gambar 3. 9. Sketsa konsep kamar MunMun .....	26

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	34
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	35
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	36
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	43
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	44
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	45



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA