

PERAN 2D *GENERALIST* PADA PERUSAHAAN VIRTUOSITY



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

RIGEL ARZEL RADITYA

0000050382

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

2024

PERAN 2D GENERALIST PADA PERUSAHAAN VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

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

RIGEL ARZEL RADITYA

0000050382

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rigel Arzel Raditya
NIM : 00000050382
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D GENERALIST PADA PERUSAHAAN 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, 30 April 2024.



(Rigel Arzel Raditya)

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 : Rigel Arzel Raditya

NIM : 00000050382

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Graphic Designer* dan 2D Animator pada Perusahaan 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, 30 April 2024.

Yang menyatakan,



(Rigel Arzel Raditya)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “**PERAN 2D GENERALIST PADA PERUSAHAAN 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Daulay, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Pimpinan Perusahaan Virtuosity Production Lab Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
7. keluarga saya 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, 30 April 2024.



(Rigel Arzel Raditya)

PERAN 2D *GENERALIST* PADA PERUSAHAAN VIRTUOSITY

Rigel Arzel Raditya

ABSTRAK

Di zaman yang berteknologi ini, industri kreatif mulai berkembang sangat pesat. Salah satu dari bidang industri kreatif merupakan Animasi, seperti game, video, iklan, film dan sebagainya. Animasi banyak diminati oleh berbagai remaja karena memberikan visual yang menarik juga memberikan kesan yang lebih berbeda. Dalam dunia animasi, terbagi dalam beberapa jenis seperti 2D yang mencakup beberapa metoda seperti, cutout, Rotoscoping, dan lain lain. Lalu ada 3D yang mencakup metode seperti sculpting, rigging dan lain sebagainya. Dunia animasi memiliki banyak bidang pekerjaan yang dijabarkan berdasarkan pengalaman penulis seperti 2D Animator dan graphic designer. 2D animator berperan untuk menggerakkan suatu gambar dengan menggunakan beberapa aplikasi salah satunya adalah Adobe After Effects. Graphic designer berperan untuk mendesain gambar seperti membuat poster untuk keperluan perusahaan Virtuosity. Pada perusahaan Virtuosity, penulis berperan sebagai 2D animator dan Graphic Designer yang terlibat dalam pengerjaan pembuatan poster juga konten untuk media sosial. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk memiliki pengalaman bekerja baik secara individu maupun kelompok.

Kata kunci: 2D Animator, *Graphic Designer*, Animasi, Lab Virtuosity

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF 2D GENERALIST IN VIRTUOSITY PRODUCTION LAB

Nama

ABSTRACT

In this technological era, the creative industry is starting to develop very rapidly. One of the creative industry fields is animation, such as games, videos, advertisements, films and so on. Animation is in great demand by various teenagers because it provides interesting visuals and also gives a more different impression. In the world of animation, it is divided into several types such as 2D which includes several methods such as cutout, Rotoscoping, and others. Then there is 3D which includes methods such as sculpting, rigging and so on. The world of animation has many fields of work which are described based on the author's experience, such as 2D Animators and graphic designers. The 2D animator's role is to move an image using several applications, one of which is Adobe After Effects. A graphic designer's role is to design images such as making posters for the Virtuosity company. At the Virtuosity company, the author acts as a 2D animator and Graphic Designer who is involved in creating posters as well as content for social media. Not only that, the author also had the opportunity to have experience working both individually and in group.

Keywords: 2D Animator, Graphic Designer, Animation, Lab Virtuosity

UMMN

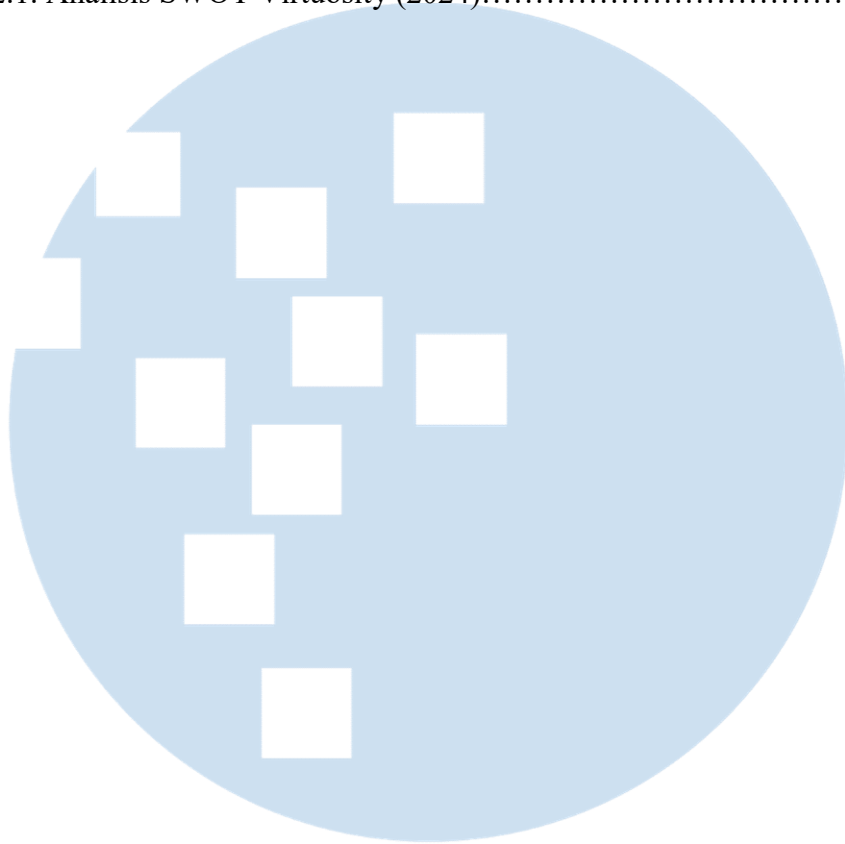
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
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	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	10
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	11
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	12
4.1 Simpulan.....	12
4.2 Saran	12
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	16

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity (2024)..... 4



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Prodi Film UMN	3
Gambar 2.2. Gambar Struktur Perusahaan	5
Gambar 3.1. Gambar bagan alur kerja di Virtuosity	6
Gambar 3.2.2.1 Pembuatan iklan lowongan magang.....	8
Gambar 3.2.2.2 Pembuatan konten instagram.....	9
Gambar 3.2.2.3 Merapihkan video tutorial.....	10



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	

