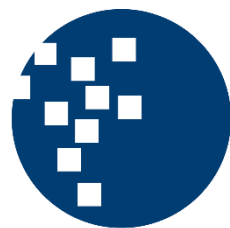


PERAN ILUSTRATOR DI LAB VIRTUOSITY



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Maggie Wijaya

0000054154

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PERAN ILUSTRATOR DI LAB VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

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

MAGGIE WIJAYA

0000054154

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maggie Wijaya
NIM : 000000054154
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul: Peran Ilustrator di 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, 04 Juni 2024.



(Maggie Wijaya)

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 : Maggie Wijaya

NIM : 00000054154

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 Ilustator di 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, 29 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Maggie Wijaya)

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 Ilustator di 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. Dr. Ninok Leksono, M.A selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Mulya Daulay, S.Sn. , M.Ds , 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. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. , sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Virtuosity Bapak Ahmad Arief

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

Tangerang, 24 Mei 2024.


(Maggie Wijaya)

PERAN ILLUSTRATOR DI LAB VIRTUOSITY

Maggie Wijaya

ABSTRAK

Sebuah Ilustrasi bisa digunakan sebagai aset animasi dan itu merupakan bentuk pekerjaan ilustrasi sebagai pekerjaan komersial. Animasi sendiri merupakan bentuk pecahan ilustrasi dan dimana ilustrasi itu digunakan sebagai aset animasi yang nanti digerakan. Lab Virtuosity merupakan sebuah lab yang disediakan UMN sebagai fasilitas magang.. Penulis belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan tim dan mengatasi kendala dalam program magang di lab Virtuosity. Penulis belajar menggunakan aspek program dan juga *typography* dalam proses pembuatan aset ilustrasi dan *background*. Penulis juga belajar memahami bagaimana sebuah konten branding dapat mempengaruhi dalam konten *Instagram* di proses pembuatan layout di ilustrasi.

Kata kunci: Ilustrasi , Aset , Animasi , Instagram , Peran

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ILLUSTRATOR'S ROLES AT VIRTUOSITY LAB

Maggie Wijaya

ABSTRACT

An illustration can be used as animation aset and it is a form of usage that illustration can be used for commercial purpose. Animation itself is a from of divergence from Illustration, when the illustration is used as an asset for animation purpose. Virtuosity lab is a lab provided form UMN university as internship facility. The writer learned how to communicate with team and how to tackle problems during the internship program. The writer also learn how to use program and typography in Instagram content and in proses to create background asset. Writer learn how to use content branding that influence Instagram content in proses on making layout in illustrations.

Keywords: Illustration , Asset , Animation , Instagram , Roles

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
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	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1 Simpulan.....	18
4.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Timeline Sejarah Kurikulum Prodi Film Animasi	3
Gambar 2.2 Struktur Lab Virtuosity	6
Gambar 3.1 Kedudukan dan proses kerja lab Virtuosity	8
Gambar 3.2 Sketsa Layout Post Munka Hobbies Sticker	12
Gambar 3.3 Sketsa Bersih Akan Layout Post Instagram	13
Gambar 3.4 Penggunaan layer mode dan folder dalam proses mewarnai aset	13
Gambar 3.5 Hasil Post sebelum Graphic Design	14
Gambar 3.6 Hasil Akhir dari Post feed Instagram Munka Hobbies Series.....	15

UMMN

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