

**PERAN *2D GENERALIST* DALAM PROYEK FILM
ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB VIRTUOSITY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Kevin Livencent

0000034933

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

**PERAN 2D GENERALIST DALAM PROYEK FILM
ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB VIRTUOSITY**



LAPORAN MBKM

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

Kevin Livencent

00000034933

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Livencent
NIM : 00000034933
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK FILM ANIMASI LAPAH PANDORA 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, 25 November 2024.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Kevin Livencent

NIM 00000034933

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 PROYEK FILM ANIMASI LAPAH PANDORA 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, 25 November 2024.

Yang menyatakan,



Kevin Livencent

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 Proyek Film Animasi Lapah Pandora 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, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., sebagai Supervisor Lapangan di Lab Virtuosity
7. Orang Tua dan 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, 25 November 2024.



(_____)

Kevin Livencent

PERAN 2D GENERALIST DALAM PROYEK FILM ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB VIRTUOSITY

Kevin Livencent

ABSTRAK

Magang ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang produksi film serta mengasah kemampuan untuk membuat desain karakter 2d. Pemilihan lokasi magang didasarkan pada reputasi dan kesempatan terlibat dalam proyek-proyek berkualitas di industri film. Ruang lingkup kerja magang mencakup observasi langsung terhadap proses pre-produksi film animasi, partisipasi dalam perencanaan desain karakter, dan pembelajaran secara langsung mengenai observasi dan riset untuk proses pembuatan film. Temuan yang diungkap dalam laporan ini meliputi pentingnya kolaborasi tim dalam produksi film animasi, peran desain karakter dalam menyampaikan cerita melalui visual, serta tantangan dan peluang yang dihadapi dalam industri film saat ini, seperti persaingan yang ketat dan perkembangan teknologi yang cepat. Diskusi tentang topik ini memberikan wawasan yang berharga bagi mahasiswa film dan animasi dalam mempersiapkan diri untuk karier profesional di industri film. Magang ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka dalam konteks praktis, serta memperluas jaringan profesional mereka di industri film. Dengan demikian, laporan ini mencerminkan pengalaman yang berharga dan relevan dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman mahasiswa tentang dunia produksi film.

Kata kunci: magang, pre-produksi film, 2d generalist, industri film, desain karakter

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF 2D GENERALIST IN FILM ANIMATION PROJECT
"LAPAH PANDORA" IN VIRTUOSITY**

Kevin Livencent

ABSTRACT

This internship aims to deepen the understanding of film production as well as hone character designing skills. The selection of the internship location was based on the reputation and opportunity to be involved in quality projects in the film industry. The scope of the internship included direct observation of the film pre-production process, participation in character design planning, and learning about the observation and research in film making proses. The findings revealed in this report include the importance of team collaboration in animated film production, the strategic role of character design in conveying stories through visuals, and the challenges and opportunities faced in today's film industry, such as intense competition and rapid technological developments. Discussions on these topics provide valuable insights for film students in preparing for a professional career in the industry. This internship provides an opportunity for students to apply their theoretical knowledge in a practical context, as well as expand their professional network in the film industry. As such, it reflects a valuable and relevant experience in developing students' skills and understanding of the world of film production.

Keywords: internship, film pre-production, 2d generalist, film industry, character design

UMMN

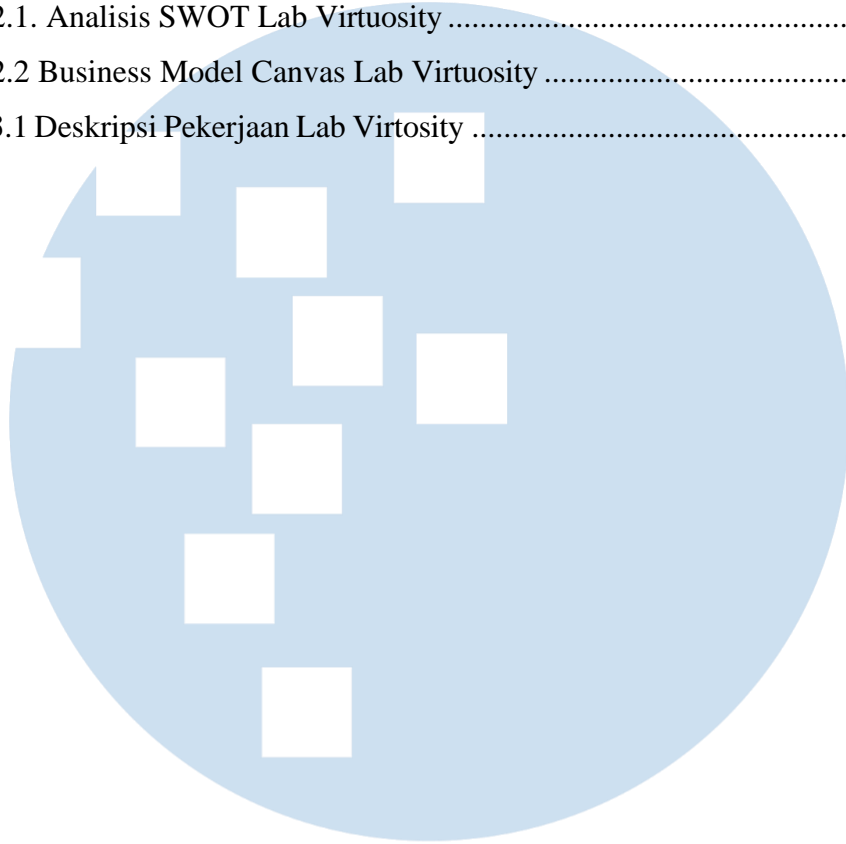
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

VI	
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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.....	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.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	18
4.1 Simpulan.....	18
4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Lab Virtuosity	5
Tabel 2.2 Business Model Canvas Lab Virtuosity	7
Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan Lab Virtosity	10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo UMN dan Prodi Film	3
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Lab Virtuosity	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja.....	9
Gambar 3.2 Kompilasi Penelitian.....	13
Gambar 3.3 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 1	14
Gambar 3.4 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 2.	15



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	11
Lampiran B. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran C. Hasil Turnitin	15
Lampiran D. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA