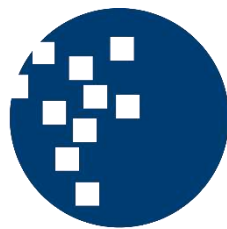


**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH  
UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM**

**ELIZABETH ALTHEA LARASATI**

**00000044466**

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

**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH  
UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY**



**LAPORAN MBKM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

**ELIZABETH ALTHEA LARASATI**

**00000044466**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

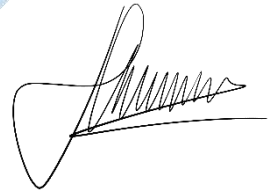
Nama : Elizabeth Althea Larasati  
NIM : 00000044466  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI 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, 10 Desember 2024.



( Elizabeth Althea Larasati )

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Elizabeth Althea Larasati

NIM : 00000044466

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 ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH UNTUK  
PROYEK MUNIVERSE DI 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, 10 Desember 2024.

Yang menyatakan,



( Elizabeth Althea Larasati )

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 ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI 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. Muhammad Cahya M. 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 P., S.Sn., M. Anim., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. 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, 10 Desember 2024.



( Elizabeth Althea Larasati )

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

# PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANG DESAIN TOKOH UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY

Elizabeth Althea Larasati

## ABSTRAK

Program magang merupakan salah satu kesempatan seseorang untuk dapat merasakan secara langsung bagaimana cara dunia pekerjaan berlangsung. Penulis memilih tempat magang dikarenakan adanya ketertarikan dan *familiarity* terhadap IP yang diproduksi, serta *jobdesc* yang ditawarkan searah dengan *interest* penulis. Dalam proses pelaksanaan program magang di Virtuosity, penulis ditugaskan ke dalam proyek Muniverse. Virtuosity itu sendiri merupakan organisasi dibawah naungan Program Studi film UMN. Di dalam proyek Muniverse, penulis mendapatkan beberapa tugas yang berhubungan dengan ekspansi proyek dunia Muniverse, salah satunya adalah merancang dua desain tokoh. Temuan yang didapatkan dari program magang ini adalah mengenai beberapa poin penting dalam merancang desain tokoh (khususnya untuk tokoh yang bukan berwujud manusia), serta pentingnya kerjasama antar sesama anggota tim magang. Program magang tersebut menawarkan kesempatan untuk mahasiswa (khususnya mahasiswa UMN) agar dapat mengimplementasikan semua yang telah dipelajari selama menjalani masa perkuliahan ke dalam sudut pandang industri pekerjaan. Tidak hanya itu, program magang ini dapat menambah dan melatih *skill-skill* baru yang tentunya berguna untuk masa yang akan datang.

Kata kunci: magang, 2D artist, Muniverse, Virtuosity

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 2D ARTIST IN DESIGNING THE CHARACTERS FOR  
MUNIVERSE PROJECT IN VIRTUOSITY**

Elizabeth Althea Larasati

**ABSTRACT**

*An internship program is designed to be a gateway opportunity for someone to learn directly how the working industry operates. This specific internship program was chosen because there's an interest and familiarity towards the IP that's being produced, as well as how the jobdesc that was offered is aligned with the writer's own interest. During the internship program at Virtuosity, the writer is tasked to work under the Muniverse project. Virtuosity itself is an organization under the Film UMN department. The Muniverse project offers a selection of tasks, one of them being creating two character designs for the Muniverse cast. The findings revealed during this internship program is that there is a lot of important points that needs to be taken note of when creating character design (especially characters that are not human), as well as the importance of teamwork with fellow internship mates. This internship program offers a chance for students (especially UMN students) to really implement what they have been learning for during the course of their university program into the working field. Not only that, but it can also elevate and expand their skills, especially new ones that will be useful for the future.*

*Keywords: internship, 2D artist, Muniverse, Virtuosity*

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

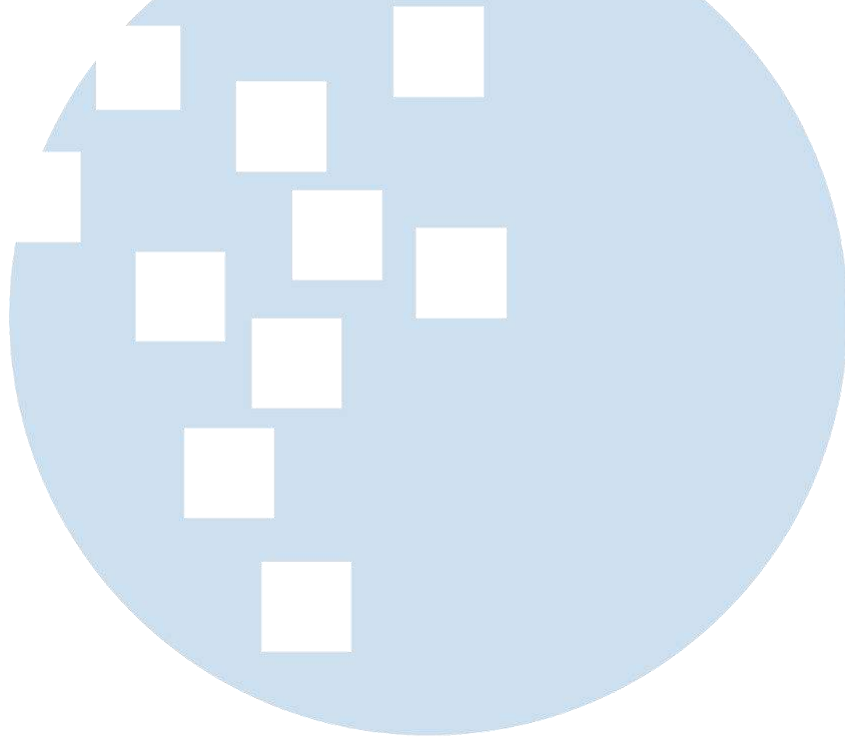
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
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 .....	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 .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	9
3.2.2.1 Desain Tokoh Hammy .....	9
3.2.2.2 Desain Tokoh Happy .....	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	18
4.1 Simpulan .....	18
4.2 Saran .....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	20
LAMPIRAN .....	21



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity .....	4
Tabel 3.1 Tabel Tugas .....	8



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo UMN .....	3
Gambar 2.2 Logo Film UMN .....	4
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas</i> Virtuosity .....	5
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Proyek Muniverse .....	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja .....	7
Gambar 3.2 <i>List</i> Karakteristik Hammy .....	9
Gambar 3.3 Salah Satu Referensi Awal Hammy .....	10
Gambar 3.4 <i>Sketch Design</i> dan eksplorasi awal tokoh Hammy .....	10
Gambar 3.5 <i>Screen Capture</i> Proses Eksplorasi di <i>Clip Studio Paint</i> .....	11
Gambar 3.6 <i>Alternative Clothing Design</i> Hammy .....	11
Gambar 3.7 Final Design Hammy .....	12
Gambar 3.8 <i>List</i> Karakteristik Happy .....	13
Gambar 3.9 Salah Satu Referensi Awal Happy .....	13
Gambar 3.10 Eksplorasi Desain Tokoh Happy .....	14
Gambar 3.11 Eksplorasi Pakaian Tokoh Happy .....	14
Gambar 3.12 Referensi Tokoh Happy .....	15
Gambar 3.13 Desain Final Tokoh Happy .....	15

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	33
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	34
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	36

