

**PERAN ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Ganis Nandito Rizky

00031452

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

2024

**PERAN ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB**



LAPORAN MBKM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Ganis Nandito Rizky

00031452

UMN

UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ganis Nandito Rizky
NIM : 00000031452
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB
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 Desember 2024.



Ganis Nandito Rizky

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Ganis Nandito Rizky

NIM : 00000031452

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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 ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

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 Desember 2024.

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Ganis Nandito Rizky

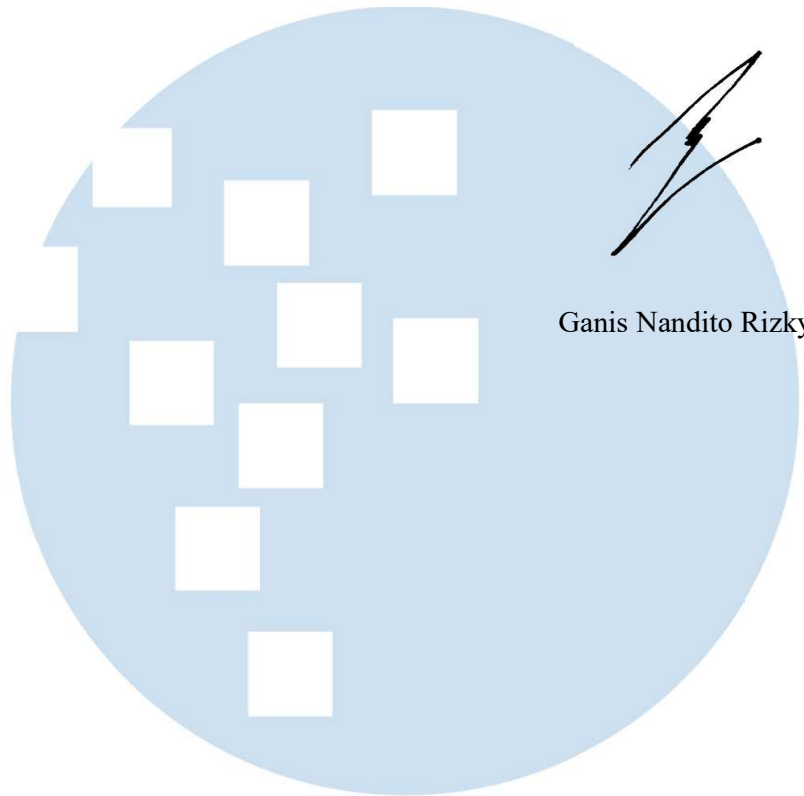
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “**PERAN ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB**” 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 Laksono , 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. 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. Andrew Willis, B.A., M.M. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Virtuosity Film Production Lab Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
7. Orang Tua 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, 17 Desember 2024.



Ganis Nandito Rizky

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN ILLUSTRATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

Ganis Nandito Rizky

ABSTRAK

Magang ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan ilmu yang didapat penulis dalam menuangkan ide-ide dari klien dalam bentuk visual berupa desain karakter 2D. Lokasi magang yang dipilih ialah atas dasar jarak dimana masih terjangkau dari rumah. Magang ini sendiri memiliki ruang lingkup kerja berupa desain pose karakter Boba dan Pea dari Muniverse dalam beberapa kondisi. Temuan yang dikaji dalam laporan ini ialah bahwa dengan adanya karakter sebagai maskot dapat membantu mengembangkan branding suatu studio terutama karakter yang memiliki sifat yang *relatable*. Sifat yang *relatable* ini dapat dituangkan dengan berbagai cara seperti memberi referensi dalam bentuk aksi tentang hal yang pernah kita alami, lihat, atau dengar. Temuan ini membantu penulis untuk memahami bahwa untuk mendesain sebuah karakter yang menarik, banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam mengekspresikan karakter dari segi bentuk, proporsi, dan *clarity*. Diharapkan dengan adanya laporan ini penulis dapat menerapkan pelajaran yang didapat sebagai hal yang bermanfaat kedepannya di pekerjaan yang akan diambil.

Kata kunci: magang, karakter, sifat, *relatable*, *clarity*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF THE ILLUSTRATOR IN THE VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB***

Ganis Nandito Rizky

ABSTRACT

This internship is expected to increase the experience and knowledge gained by the writer in expressing ideas from clients in visual form in the form of 2D character designs. The internship location chosen is based on the basic distance that is still reachable from home. This internship itself has a scope of work in the form of designing poses for the characters Boba and Pea from Muniverse in several conditions. The findings examined in this report are that having a character as a mascot can help develop the branding of a studio, especially characters who have relatable characteristics. This relatable nature can be expressed in various ways, such as providing references in the form of action about things we have experienced, seen, or heard. These findings help the writer to understand that to design an interesting character, there are many things that need to be considered in expressing the character of the character. in terms of shape, proportion and clarity. It is hoped that with this report the author can apply the lessons learned as something useful in the future in the work he will take on.

Keywords: *internship, character, nature, relatable, clarity*

UMN

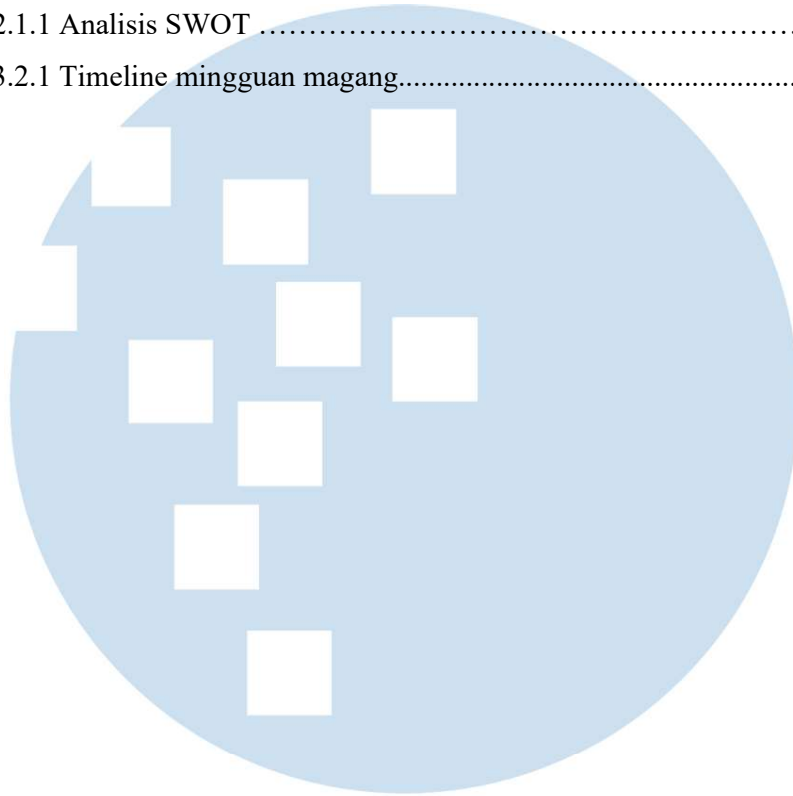
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan	17
4.2 Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Analisis SWOT	4
Tabel 3.2.1 Timeline mingguan magang.....	7



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 bagan struktur magang.....	6
Gambar 3.1 bagan koordinasi kerja magang	7
Gambar 3.2.2.a Rig asset Pea,,,,,,,,,,,,,	9
Gambar 3.2.2.b Node view Pea 1,,,,,,,,,,,,,	9
Gambar 3.2.2.c Node view Pea 2,,,,,,,,,,,,,	10
Gambar 3.2.2.d Node view Pea 3,,,,,,,,,,,,,	10
Gambar 3.2.2.e character sheet Pea.....	13
Gambar 3.2.2.f draft pose Pea sebelum revisi.....	10
Gambar 3.2.2.g draft pose Pea setelah revisi.....	11
Gambar 3.2.2.h character sheet Boba.....	13
Gambar 3.2.2.i draft pose Boba sebelum revisi.....	13
Gambar 3.2.2.j draft pose Boba setelah revisi.....	14

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	20
Lampiran B. Kartu MBKM 02	21
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	22
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	34
Lampiran E. Hasil Turnitin	35
Lampiran F. Dokumentasi Magang	37

