

**PERAN 2D CHARACTER DESIGNER DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

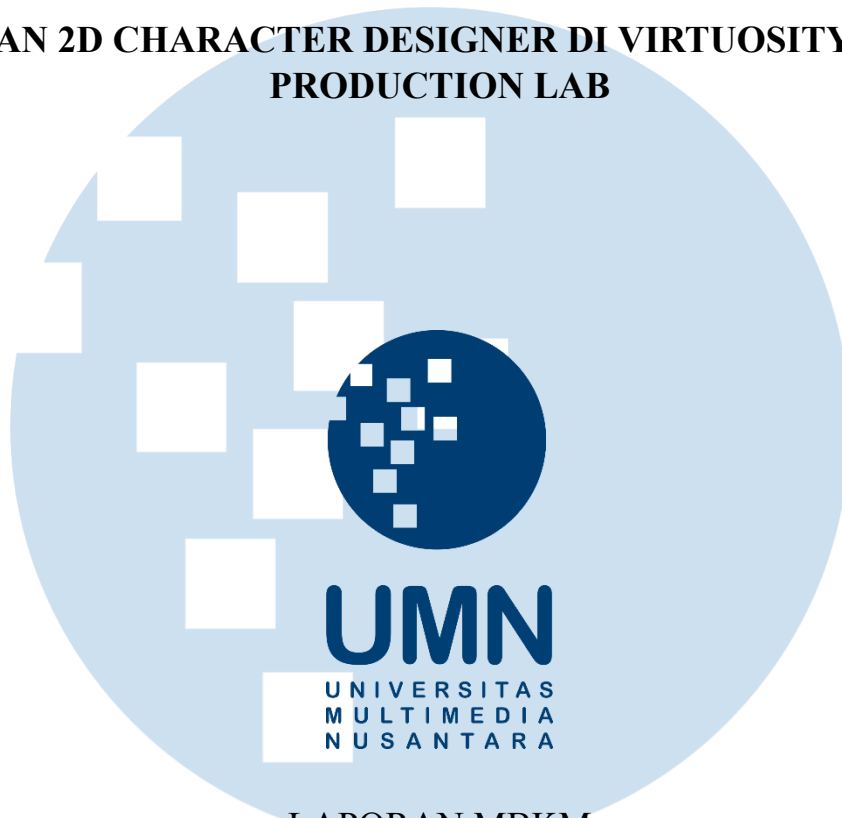
LAPORAN MBKM

Violet Vincencia

00000043968

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

**PERAN 2D CHARACTER DESIGNER DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB**



LAPORAN MBKM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Violet Vincencia

00000043968

UMN

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Violet Vincencia
NIM : 00000043968
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D CHARACTER DESIGNER 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, 25 November 2024.



(Violet Vincencia)

UMIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Violet Vincencia

NIM : 00000043968

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 CHARACTER DESIGNER 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, 25 November 2024.

Yang menyatakan,



(Violet Vincencia)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: PERAN 2D CHARACTER DESIGNER 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 Leksono, M.A., 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. Andrew Willis, B.A., M.M. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Yohanes Merci Widiastomo, S.SN., M.M. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Perusahaan Virtuosity Film Production Lab
7. Orang Tua, dan Teman - teman 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.



(Violet Vincencia)

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 CHARACTER DESIGNER DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

Violet Vincencia

ABSTRAK

Magang ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang produksi film serta mengasah keterampilan dalam aspek desain karakter. Pemilihan lokasi magang yaitu Virtuosity Film Production Lab didasarkan pada reputasi dan kesempatan terlibat dalam proses pembuatan sebuah film animasi. Ruang lingkup kerja magang mencakup observasi langsung terhadap proses produksi film, terutama di tahap pra produksi. Temuan yang diungkap dalam laporan ini meliputi bagaimana penulis merancang desain karakter - karakter yang dibutuhkan untuk seri animasi yang sedang dibuat. Diskusi tentang topik ini memberikan wawasan yang berharga bagi mahasiswa film dalam mempersiapkan diri untuk karier profesional di industri ini. Magang ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka dalam konteks praktis. Dengan demikian, laporan ini mencerminkan pengalaman yang berharga dan relevan dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman mahasiswa tentang perancangan sebuah karakter di sebuah proyek film.

Kata kunci: magang, produksi film, desain karakter, industri film

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2D CHARACTER DESIGNER ROLE IN VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

Violet Vincencia

ABSTRACT

This internship aims to deepen the understanding of film production as well as hone character designing skills. The selection of the internship location which is Virtuosity Film Production Lab was based on the reputation and opportunity to be involved in the production of animated films. The scope of the internship included direct observation of the film production process, especially in the pre production phase. The findings revealed in this report include how the writer designed characters that are needed for the animated series that is currently being progressed. 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 such, it reflects a valuable and relevant experience in developing students' skills and understanding on how to design a character in a film project.

Keywords: internship, movie production, character design, film industry

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
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	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	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	7
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	8
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	9
4.1 Simpulan	9
4.2 Saran	9
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Virtuosity Film Production Lab	5
Gambar 3.1 Bagan alur kerja	6
Gambar 3.2 Eksplorasi bentuk badan Kayas versi hulk	7
Gambar 3.3 Desain baju Kayas versi hulk	8
Gambar 3.4 Eksplorasi bentuk wajah Kayas versi hulk	8
Gambar 3.5 Eksplorasi <i>color palette</i> Kayas versi hulk	8
Gambar 3.6 Kayas versi hulk <i>final turnaround sheet</i>	9
Gambar 3.7 Bagan <i>Workflow</i>	9
Gambar 3.8 Moodboard Kayas versi hulk	10
Gambar 3.9 Sketsa kasar Kayas versi hulk	10
Gambar 3.10 Turnaround sheet Kayas versi hulk	11
Gambar 3.11 Eksplorasi bentuk wajah Pak Giri	11
Gambar 3.12 Turnaround sheet Pak Giri	12
Gambar 3.13 Sketsa eksplorasi baju tradisional Mira	12
Gambar 3.14 Character sheet baju tradisional Mira, Kakak, Kakek	13
Gambar 3.15 Sketsa eksplorasi Pangeran	13
Gambar 3.16 Turnaround sheet Pangeran	14
Gambar 3.17 Sketsa kasar supervisor dan eksplorasi Wasis penulis	14
Gambar 3.18 Turnaround sheet Wasis	14
Gambar 3.19 Turnaround sheet Raja	15
Gambar 3.20 Eksplorasi bentuk wajah Maestro	15
Gambar 3.21 Eksplorasi warna palet maestro	16
Gambar 3.21 Turnaround sheet Maestro	16

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

