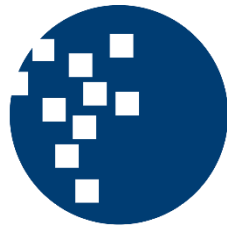


**PERAN STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM  
ANIMASI MIRA & PERI BATIK DI VIRTUOSITY**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**NAYLA MUNIFA**

**00000056187**

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

**PERAN STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM**

**ANIMASI MIRA & PERI BATIK DI VIRTUOSITY**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

**NAYLA MUNIFA**

**0000056187**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nayla Munifa  
NIM : 00000056187  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

*PERAN STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI MIRA & PERI BATIK 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, 16 Desember 2024



(Nayla Munifa)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Nayla Munifa

NIM : 00000056187

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI MIRA & PERI BATIK 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, 16 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Nayla Munifa)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI MIRA & PERI BATIK 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. Andrey Andoko, 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. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Angelia Lionardi S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Virtuosity Bapak Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.
7. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. (bila ada).
8. Teman - teman yang telah memberikan dukungan selama pengerjaan laporan.

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

Tangerang, 16 Desember 2024.



(Nayla Munifa)

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 STORYBOARD ARTIST PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI MIRA & PERI BATIK DI VIRTUOSITY

Nayla Munifa

## ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat dapat mengakses informasi maupun ilmu pengetahuan menggunakan media seperti internet. Dengan perkembangan teknologi Indonesia dapat menjadi sebuah media yang efektif dalam memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat, salah satunya adalah media televisi seperti animasi. Animasi merupakan proses penciptaan efek bergerak yang terjadi selama beberapa waktu sehingga adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Langkah awal dalam pembuatan gambar bergerak membutuhkan sketsa untuk menentukan perencanaan pose, aksi, dan ide tentang apa yang karakter lakukan dalam suatu adegan. Oleh karena itu, sebelum tahap pengembangan animasi diperlukan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan suatu teknik yang menggabungkan visual dalam bentuk gambar kemudian disusun sehingga menghasilkan sebuah cerita. Pada kesempatan ini penulis memiliki peran sebagai *storyboard artist* untuk menentukan perancangan shot, *camera angle*, dan *camera movement* dengan ibu Angelia Lionardi sebagai supervisor. Dalam penulisan laporan ini yang berjudul ‘Peran Storyboard Artist pada Pembuatan Film Animasi Mira & Peri Batik’ akan memberikan sudut pandang penulis dan proses kerja selama magang di Virtuosity.

Kata kunci: *Storyboard Artist*, Animasi, Virtuosity



# ***THE ROLE OF STORYBOARD ARTIST IN THE MAKING OF MIRA & PERI BATIK ANIMATION IN VIRTUOSITY***

Nayla Munifa

## ***ABSTRACT***

*As technology develops, people can access information and knowledge using media such as the internet. With the development of technology, Indonesia can become an effective media in introducing Indonesian culture to the public, one of which is television media such as animation. Animation is the process of creating moving effects that occur over time so that there is an illustration of movement in the image displayed. The initial step in making moving images requires a sketch to determine the planning of poses, actions, and ideas about what the characters do in a scene. Therefore, before the animation development stage, a storyboard is needed. A storyboard is a technique that combines visuals in the form of images and then arranges them to produce a story. On this occasion, the author has a role as a storyboard artist to determine the design of shots, camera angles, and camera movements with Angelia Lionardi as the supervisor. In this report entitled 'The Role of Storyboard Artists in The Making Mira & Peri Batik Animation in Virtuosity' will provide the author's perspective and work process during the internship at Virtuosity.*

*Keywords: Storyboard Artist, Animation, Virtuosity*

UMMN

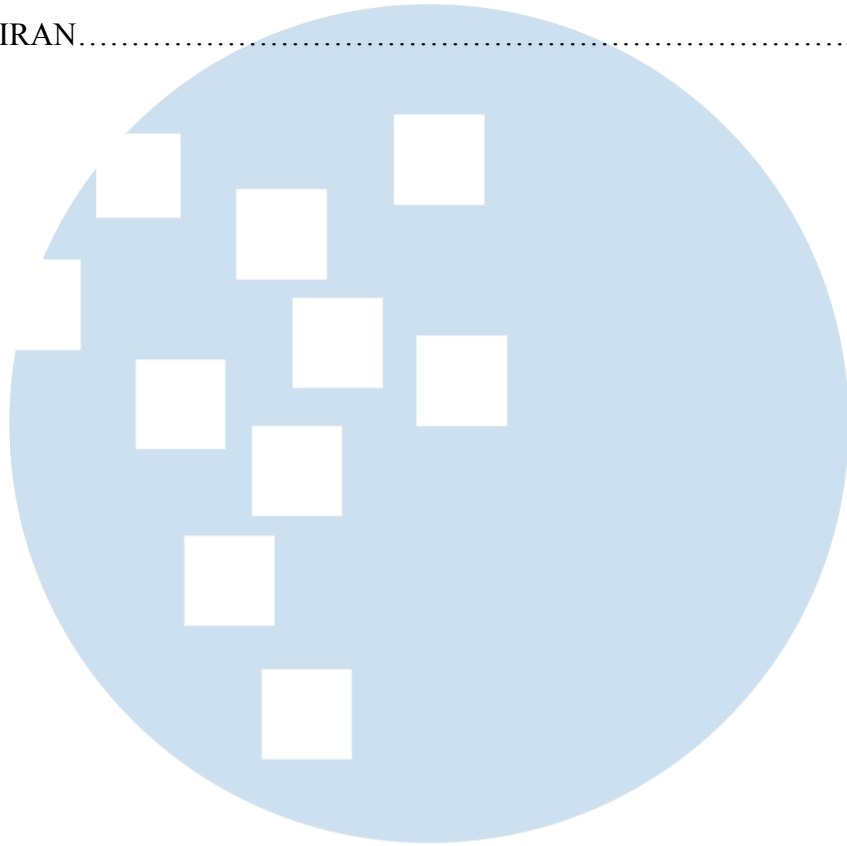
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
<b>BAB II</b>	
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.1.1 Visi Misi.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
<b>BAB III</b>	
<b>PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas selama Periode Magang.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	11
3.3 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	17
<b>BAB IV</b>	
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	18
4.1 Simpulan.....	18
4.2 Saran.....	19



DAFTAR PUSTAKA.....20  
LAMPIRAN.....21

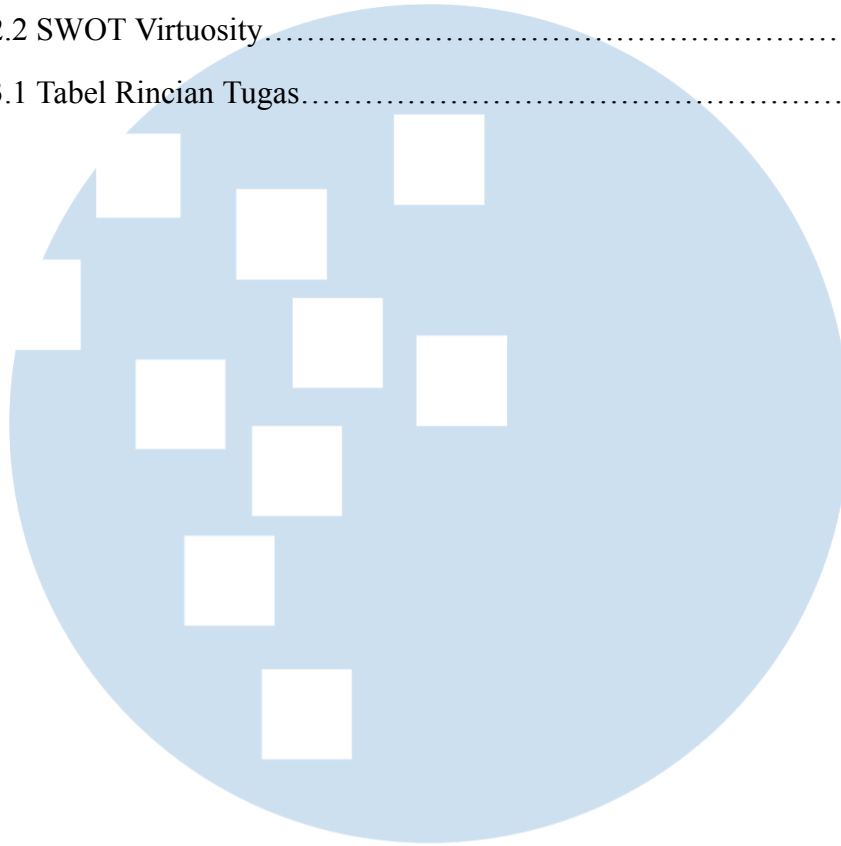


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 SWOT Virtuosity.....	6
Tabel 3.1 Tabel Rincian Tugas.....	9



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara dan Prodi Film.....	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Proyek Mira dan Peri Batik.....	6
Gambar 3.1 Struktur Alur Kerja.....	8
Gambar 3.2 Tokoh Desain Bereum, Kakek Hejo, Paul.....	11
Gambar 3.3 Kamar Mira.....	12
Gambar 3.4 Shotlist Scene 2.....	12
Gambar 3.5a Coretan shot dari Supervisor.....	13
Gambar 3.5b Hasil revisi.....	13
Gambar 3.6 Referensi Tom and Jerry.....	14
Gambar 3.7a Coretan dari Supervisor.....	14
Gambar 3.7b Hasil Revisi.....	14
Gambar 3.8a Coretan dari Supervisor.....	15
Gambar 3.8b Hasil revisi.....	15
Gambar 3.9 Rule of Thirds shot 49 dan 56.....	16
Gambar 3.10 Golden Ratio shot 46.....	16

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Pengantar MBKM (MBKM 01).....	21
B. Kartu MBKM (MBKM 02).....	22
C. Daily Task Kewirausahaan (MBKM 03).....	23
D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04).....	35
E. Lampiran pengecekan hasil Turnitin.....	36
F. Lampiran dokumentasi magang.....	37

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with several white squares of varying sizes scattered across its surface.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA