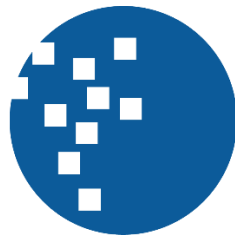


**7PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ROX UNTUK
PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Olivia Katrina

0000055220

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

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ROX UNTUK

PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM

PRODUCTION LAB



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Olivia Katrina

00000055220

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ROX UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 24 Oktober 2024



Handwritten signature of Olivia Katrina.

(Olivia Katrina)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email Perusahaan : ahmad.adiwijaya@umn.ac.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 2 Desember 2024

Mengetahui



(G. Andhika Pandu Wicaksana)

Menyatakan




(Olivia Katrina)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ROX UNTUK PROYEK
MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB**

Oleh

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

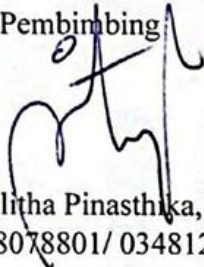
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

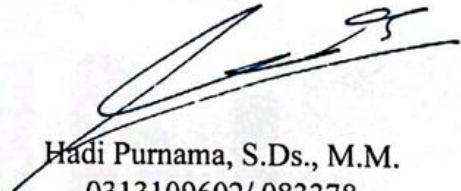
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



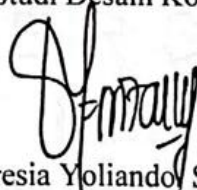
Lalitya Talitha Pinastika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
ROX UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM
PRODUCTION LAB

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Olivia Katrina)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis hantarkan atas selesainya proses magang serta penulisan laporan magang dengan lancar. Penulis melaksanakan magang di Virtuosity sebagai *2D illustrator* untuk mendapatkan pengalaman kerja serta berkontribusi dalam pengembangan proyek Virtuosity. Laporan ditulis berdasarkan pengalaman penulis selama bekerja dengan harapan bisa bermanfaat bagi para pembaca. Dalam seluruh proses ini, penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Virtuosity, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga selesainya magang ini.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini bisa bermanfaat sebagai sumber informasi mengenai magang di Virtuosity serta sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Olivia Katrina)

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ROX UNTUK PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

(Olivia Katrina)

ABSTRAK

Virtuosity Film Production Lab selaku Center of Excellence (CoE) dari program studi film di Universitas Multimedia Nusantara memiliki tugas untuk mengembangkan proyek berbasis animasi digital. Salah satu proyek yang dimiliki oleh Virtuosity adalah *2D animation* dari karakter Mun-mun. Selama periode semester gasal 2024/2025, Virtuosity ingin melakukan pengembangan proyek ini dengan cara mengembangkan Muniverse atau *worldbuilding* dari cerita Mun-mun terlebih dahulu. Untuk melakukannya, Virtuosity membutuhkan *illustrator* untuk menggambarkan desain karakter dari konsep yang sudah mereka siapkan serta media informasi untuk memperkenalkannya pada publik. Penulis melamar sebagai *2D illustrator* di Virtuosity untuk mendapatkan pengalaman kerja dan berkontribusi dalam pengembangan proyek dengan kemampuan penulis di bidang ilustrasi. Magang dilakukan secara *Work from Office* atau WFO dari hari Senin sampai Jumat selama empat bulan. Beberapa tugas penulis yaitu mengerjakan desain karakter, menyusun *art book*, dan membuat komik untuk media sosial Muniverse. Dari pengalaman magang ini, penulis belajar tentang cara memadukan ilmu ilustrasi yang penulis pelajari selama menjalani perkuliahan di jurusan Desain Komunikasi Visual dengan pertimbangan yang datang dari aspek produksi dan animasi.

Kata kunci: *2D illustrator*, desain karakter, Virtuosity

***ROX CHARACTER DESIGN FOR MUNIVERSE PROJECT AT
VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB***

(Olivia Katrina)

ABSTRACT

Virtuosity Film Production Lab as the Center of Excellence (CoE) of the film study program at Multimedia Nusantara University has the task of developing digital animation-based projects. One of Virtuosity's project is a 2D animation of the character Mun-mun. During the 2024/2025 odd semester period, Virtuosity wants to develop this project by firstly developing the Muniverse or worldbuilding of the Mun-mun story. To do so, Virtuosity needs an illustrator to visualize the character designs of the concept they have prepared along with information media to introduce them to the public. The author applied as a 2D illustrator at Virtuosity to gain work experience and contribute to project development with the author's abilities in the field of illustration. Internships are carried out by working from office or WFO from Monday to Friday for four months. Some of the writer's duties include working on character designs, compiling art books, and creating comics for Muniverse social media. From this internship experience, the author learned how to combine the illustration knowledge that have been learned during the author's studies in the Visual Communication Design department with considerations that come from the production and animation aspects.

Keywords: 2D illustrator, character design, Virtuosity

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	13

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	13
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	19
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	50
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	50
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	50
BAB IV	PENUTUP	52
4.1	Simpulan	52
4.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang 12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Utama Muniverse.....	5
Gambar 2.2 Logo Alternatif Muniverse	6
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.4 Desain Karakter Wali Kota dan Wakil Wali Kota.....	8
Gambar 2.5 <i>Scene</i> Pemodernan Sastra dari Cerita Rakyat	8
Gambar 2.6 Stiker LINE Muniverse.....	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	11
Gambar 3.2 Sketsa Awal Rox	14
Gambar 3.3 Revisi Rox Pertama	15
Gambar 3.4 Revisi Rox Kedua	15
Gambar 3.5 Revisi Rox Ketiga.....	16
Gambar 3.6 Pewarnaan Desain Karakter Rox	16
Gambar 3.7 <i>Turnaround</i> Desain Karakter Rox	17
Gambar 3.8 <i>Design Sheet</i> Rox.....	17
Gambar 3.9 Revisi <i>Design Sheet</i> Rox	18
Gambar 3.10 Referensi untuk Pakaian Desain Karakter Mel.....	19
Gambar 3.11 Referensi untuk Badan dan Warna Desain Karakter Mel	20
Gambar 3.12 Sketsa Desain Karakter Mel.....	21
Gambar 3.13 Eksplorasi Bentuk Mata dan Kepala Karakter Mel	22
Gambar 3.14 Revisi Bentuk Mata dan Kepala Karakter Mel.....	22
Gambar 3.15 Eksplorasi Kombinasi Warna Pakaian Mel.....	23
Gambar 3.16 Revisi Kombinasi Warna Karakter Mel	24
Gambar 3.17 Eksplorasi Revisi Desain Pakaian Mel	24
Gambar 3.18 Eksplorasi Kombinasi Warna Pakaian Mel Hasil Revisi	25
Gambar 3.19 <i>Turnaround</i> Desain Karakter Mel.....	25
Gambar 3.20 Revisi Bentuk Mulut Mel	26
Gambar 3.21 <i>Design Sheet</i> Mel.....	27
Gambar 3.22 <i>Screenshot</i> Pembagian Konten Pembuka	28
Gambar 3.23 <i>Screenshot</i> Pembagian Konten Karakter Utama	29

Gambar 3.24 Screenshot Pembagian Konten Karakter Baru.....	30
Gambar 3.25 Screenshot Pembagian Konten Pelengkap Karakter	31
Gambar 3.26 Screenshot Pembagian Konten <i>Environment</i>	31
Gambar 3.27 Screenshot Pembagian Konten Penutup.....	32
Gambar 3.28 Proses Memasukkan Aset Pembuka	32
Gambar 3.29 Proses Memasukkan Aset Karakter Utama.....	33
Gambar 3.30 Proses Memasukkan Aset Karakter Baru.....	34
Gambar 3.31 Proses Memasukkan Aset Pelengkap Karakter.....	35
Gambar 3.32 Proses Memasukkan Aset <i>Environment</i>.....	35
Gambar 3.33 Proses Memasukkan Aset Penutup.....	36
Gambar 3.34 Screenshot Desain Final Konten Pembuka.....	37
Gambar 3.35 Screenshot Desain Final Konten Karakter Utama	38
Gambar 3.36 Screenshot Desain Final Konten Karakter Baru	39
Gambar 3.37 Screenshot Desain Final Pelengkap Karakter	40
Gambar 3.38 Screenshot Desain Final <i>Environment</i>.....	40
Gambar 3.39 Screenshot Desain Final Penutup	41
Gambar 3.40 Sketsa Komik “Flowers”	43
Gambar 3.41 Pengerjaan Komik “Flowers”	44
Gambar 3.42 Finalisasi Komik “Flowers”	45
Gambar 3.43 Sketsa Komik “Laughing Together”	47
Gambar 3.44 Pengerjaan Komik “Laughing Together”	48
Gambar 3.45 Finalisasi Komik “Laughing Together”	49

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	55
Lampiran Form Bimbingan 1.....	57
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	58
Lampiran MBKM 01 1.....	59
Lampiran MBKM 02 1.....	60
Lampiran MBKM 03 1.....	61
Lampiran MBKM 04 1.....	72
Lampiran Karya 1.....	73

