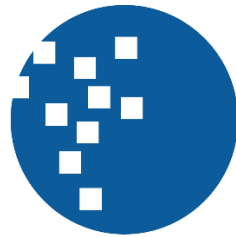


**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI UNTUK
PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Kelly

00000057955

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

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI UNTUK
PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Kelly

00000057955

**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 : Kelly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI DI PT. GLOBAL
DIGITAL ARTHA**

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, 12 Desember 2024



(Kelly)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Global Digital Artha
Alamat Perusahaan : Ruko Demansion Blok D no 6 Alam Sutera,
RT.004/RW.004, Pinang, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15145
Email Perusahaan : support@digitalart.co.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, 12 Desember 2024

Mengetahui



(Erwin)

Menyatakan



(Kelly)

HALAMAN PENGESAHAN

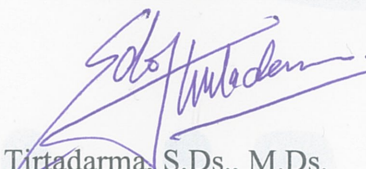
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI
DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**

Oleh


Nama Lengkap : Kelly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.
0324128506/071279

Penguji


Vania Herira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

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 : Kelly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

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, 12 Desember 2024



(Kelly)

KATA PENGANTAR

Penulis memilih untuk masuk pada PT. Global Digital Artha bertujuan meningkatkan keterampilan penulis dalam bidang ilustrator. Menurut penulis topik ini cukup penting, karena pembaca dapat tahu bagaimana proses perancangan aset dengan lebih baik. Salah satu tujuan melakukan magang disini adalah memenuhi syarat kelulusan pada program semester ini, laporan ini juga ditujukan kepada calon mahasiswa magang berikutnya agar lebih berwawasan dalam mencari tempat magang.

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. PT. Global Digital Artha, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Erwin, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Edo Tirtadarma, S.Ds., 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 dapat bermanfaat bagi penulis, mahasiswa yang akan melakukan magang berikutnya serta siapapun yang membaca laporan ini, laporan ini juga bisa selesai dikarenakan semua pihak yang membantu penulis maka laporan magang ini bisa diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Tangerang, 12 Desember 2024



(Kelly)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI UNTUK

PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

(Kelly)

ABSTRAK

Perusahaan PT. Global Digital Artha merupakan salah satu industri kreatif yang menciptakan beberapa jenis karya seperti *game visual novel*, vtuber, dan animasi. PT. Global Digital Artha membutuhkan tenaga kerja untuk membuat ilustrasi dan aset. Dikarenakan banyaknya ilustrasi dan aset dibutuhkan untuk proyeknya, PT. Global Digital Artha ini membagi tim dari anak magang dan juga karyawannya untuk membuat aset-aset yang dibutuhkan. Perusahaan ini berfokus kepada bidang-bidang desain berbasis digital dalam suatu produk. Perusahaan ini diciptakan oleh Bapak Erwin selaku Direktur dan pendiri perusahaan. PT. Global Digital Artha didirikan pada tanggal 23 Juni 2016, awalnya dimulai dari pengalaman dengan penuh tantangan kepada tanggung jawab dan dedikasi dalam bidang IT. Perusahaan ini memberikan solusi digital yang ditawarkan kepada klien-kliennya. Awal diciptakan nama perusahaan bernama PT. Global Digital Artha memiliki arti sebuah makna dan harapan yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah solusi berhubungan dengan dunia *digital* secara kreatif dan inovatif secara “*Global*”.

Kata kunci: aset, ilustrasi, animasi, *storyboard*, *background*



DESIGNING ILLUSTRATION ASSET IN ANIMATION FOR PT.

GLOBAL DIGITAL ARTHA

(Kelly)

ABSTRACT

The company PT Global Digital Artha is one of the creative industries that creates several types of works such as visual novel games, vtuber, and animation. PT Global Digital Artha needs labor to create illustrations and assets. Due to the large number of illustrations and assets needed for the project, PT. Global Digital Artha divides a team of interns and employees to create the assets needed. This company focuses on the fields of digital-based design in a product. This company was created by Mr. Erwin as the Director and founder of the company. PT Global Digital Artha was established on June 23, 2016, initially starting from a challenging experience to responsibility and dedication in the IT field. The company provides digital solutions offered to its clients. The beginning of the company name named PT. Global Digital Artha means a meaning and hope that can be used to provide a solution related to the digital world creatively and innovatively in a “Global” manner.

Keywords: *asset, illustration, animation, storyboard, background*

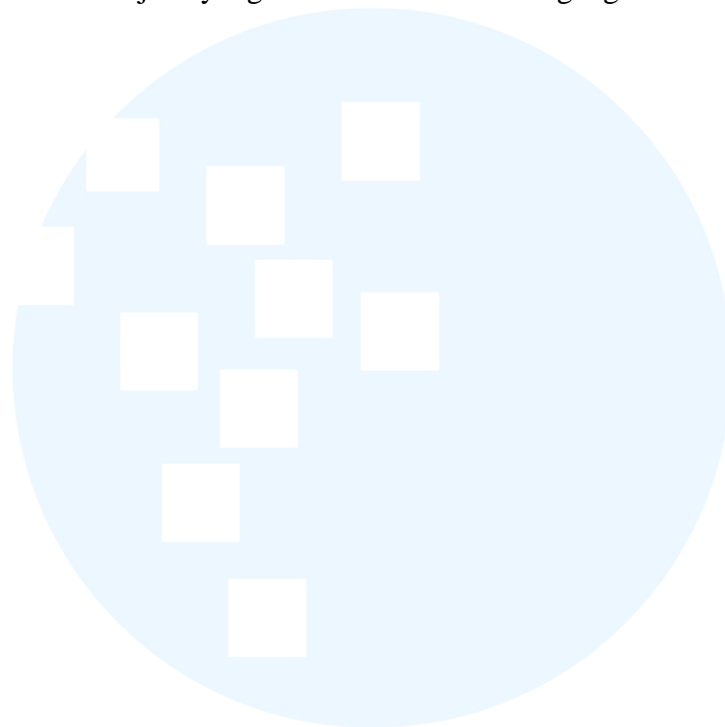


DAFTAR ISI

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	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	24
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	43
BAB IV PENUTUP	46
4.1 Simpulan	46
4.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	i

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Global Digital Artha.....	8
Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2.3 Video Animasi dari <i>Channel Youtube Papa Artha</i>	10
Gambar 2.4 <i>Game Kode Keras Cowok dari Cewek</i>	11
Gambar 2.5 <i>Channel Vtuber Dewi Felicita</i>	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Tim Magang di <i>Group Skype</i>	13
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
Gambar 3.3 Alur Diagram PT. Global Digital Artha.....	25
Gambar 3.4 <i>Briefing Karya Kawasan Perumahan</i>	27
Gambar 3.5 <i>Brainstorming Karya Kawasan Perumahan</i>	28
Gambar 3.6 <i>Design Process Kawasan Perumahan</i>	28
Gambar 3.7 <i>Revision Kawasan Perumahan</i>	29
Gambar 3.8 <i>Design Launch Kawasan Perumahan</i>	30
Gambar 3.9 <i>Briefing Storyboard episode “Persiapan Camping”</i>	31
Gambar 3.10 <i>Design Process Storyboard episode “Persiapan Camping”</i>	32
Gambar 3.11 <i>Revision Storyboard episode “Persiapan Camping”</i>	33
Gambar 3.12 <i>Design Launch Storyboard episode “Persiapan Camping”</i>	34
Gambar 3.13 <i>Briefing Aset Karakter</i>	35
Gambar 3.14 <i>Design Process Aset Karakter</i>	36
Gambar 3.15 <i>Revision Aset Karakter</i>	37
Gambar 3.16 <i>Design Launch Aset Karakter</i>	37
Gambar 3.17 <i>Briefing Background Minimart</i>	38
Gambar 3.18 <i>Design Process Background Minimart</i>	39
Gambar 3.19 <i>Revision Background Minimart</i>	40
Gambar 3.20 <i>Design Launch Background Minimart</i>	40
Gambar 3.21 <i>Briefing Aset Bis</i>	41
Gambar 3.22 <i>Design Process Aset Bis</i>	42
Gambar 3.23 <i>Revision Aset Bis</i>	42
Gambar 3.24 <i>Design Launch Aset Bis</i>	43

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	ii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan	iii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	iv
Lampiran MBKM 01	v
Lampiran MBKM 02	vi
Lampiran MBKM 03	vii
Lampiran MBKM 04	lii
Lampiran Karya	liii

