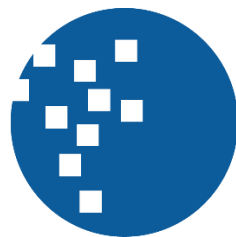


**PERANCANGAN *BOARD GAME* COSMIC RACE  
DARI MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN  
FILM PRODUCTION LAB**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Devicca Christella**

**0000054222**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* COSMIC RACE**

**DARI MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN**

**FILM PRODUCTION LAB**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Devicca Christella**

**0000054222**

**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 : Devicca Christella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* COSMIC RACE  
DARI MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN  
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, 18 Desember 2024



(Devicca Christella)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devicca Christella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity UMN Film Production Lab  
Alamat Perusahaan : Jl. Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,  
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810  
Email Perusahaan : film@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, 5 Desember 2024

Mengetahui

(G. Andhika Pando)  


Menyatakan



(Devicca Christella)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN *BOARD GAME* COSMIC RACE  
DARI MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN  
FILM PRODUCTION LAB**


Oleh

Nama Lengkap : Devicca Christella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024  
Pukul 16.30 s.d. 17.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/ 081472

Penguji



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/ 083675

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 : Devicca Christella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*  
COSMIC RACE DARI MUNIVERSE  
VIRTUOSITY UMN 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, 18 Desember 2024



(Devicca Christella)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas semua berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis untuk dapat secara tuntas menyelesaikan penyusunan Laporan Magang yang berjudul “Perancangan *Board Game* Cosmic Race Dari Muniverse Virtuosity UMN Film Production Lab ini.

Penyusunan Laporan Magang penulis lakukan untuk menyelesaikan salah satu syarat kelulusan yang perlu dipenuhi oleh penulis untuk menyelesaikan pendidikan Tingkat Sarjana pada Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih dan rasa hormat sebesar-besarnya atas segala bantuan yang telah diberikan terhadap penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang ini, diantaranya adalah :

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 UMN Film Production*, selaku Perusahaan yang telah memberi kesempatan magang kepada penulis.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku ketua supervisor dan pembimbing penulis pada masa magang.
7. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku *supervisor* penulis pada masa magang.
8. Lia Herna S.Sn., M.M., selaku Pembimbing dari pihak universitas.
9. Keluarga penulis yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam perjalanan perkuliahan penulis.

10. Dan semua pihak yang penulis tidak bisa tuliskan satu per satu telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan magang ini.

Laporan Magang ini, tentunya masih mempunyai banyak kekurangan, dan kesalahan dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis dalam menyusun Laporan Magang. Oleh karena itu penulis meminta maaf, dan penulis berharap untuk mendapatkan kritik dan saran dari semua pihak untuk penulis dapat memperbaiki dan membangun penulis menjadi lebih baik lagi. Terimakasih.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Devicca Christella)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **PERANCANGAN *BOARD GAME* Cosmic Race**

## **DARI MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN**

### **FILM PRODUCTION LAB**

(Devicca Christella)

#### **ABSTRAK**

Praktek magang ini dilaksanakan di Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab pada tanggal 9 Juli sampai hingga 8 November 2024 di kantor inti Perusahaan Virtuosity Umn Film Production, yaitu berlokasi di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan pemilihan tempat magang virtuosity untuk pelaksanaan praktek magang ini secara sengaja dipilih dikarenakan Perusahaan Virtuosity Umn Film Production Lab walaupun bergerak dalam bidang perfilman, perusahaan ini juga bergerak dalam bidang seni dan desain. Virtuosity memiliki posisi kerja sesuai dengan kemampuan yang telah di tempuh pada masa perkuliahan sesuai dengan bidang. Beberapa contohnya adalah game papan, media interaktif dan produk dagang. Selain itu, Perusahaan Virtuosity Umn Film Production Lab merupakan perusahaan yang berdiri secara langsung dibawah Yayasan Multimedia Nusantara, sehingga terjamin kompetensinya. Praktek magang ini bertujuan untuk menambah dan memperdalam ilmu yang telah dimiliki dalam bidang desain permainan dan ilustrasi. Hasil praktek magang menunjukkan bagaimana proses pembuatan proyek besar dalam perusahaan, dan pembelajaran etika dalam berkerja.

**Kata kunci:** Permainan Papan, Ilustrasi, Produk Dagang

# ***THE MAKING OF COSMIC RACE BOARD GAME***

## ***FROM MUNIVERSE VIRTUOSITY UMN***

### ***FILM PRODUCTION LAB***

(Devicca Christella)

#### ***ABSTRACT***

*This internship practice was carried out at the Virtuosity UMN Film Production Lab Company from July 9 to November 8, 2024 at the main office of the Virtuosity Umn Film Production Company, which is located at Multimedia Nusantara University. The purpose of choosing the virtuosity internship location for the implementation of this internship practice was specifically chosen because the Virtuosity Umn Film Production Lab Company, although is engaged in the film industry, this company is also engaged in the arts and design fields. Virtuosity has a work position according to the abilities that have been taken during college according to the field. Some examples are board games, interactive media and commercial products. In addition, the Virtuosity Umn Film Production Lab Company is a company that was established directly under the Multimedia Nusantara Foundation, so its competence is guaranteed. This internship practice aims to increase and deepen the knowledge that has been possessed in the field of game design and illustration. The results of the internship practice show how the process of making large projects in the company, and learning ethics in working.*

***Keywords:*** Board Game, Illustration, Merchandise

## 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 .....                                    | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                                    | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                 | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                               | 1    |
| 1.2 Tujuan Magang .....                               | 2    |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....       | 2    |
| 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....                  | 2    |
| 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....               | 3    |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....                 | 4    |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....               | 4    |
| 2.1.1 Profil Perusahaan.....                          | 4    |
| 2.1.2 Sejarah Perusahaan .....                        | 5    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....              | 6    |
| 2.3 Portofolio Perusahaan .....                       | 7    |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....                       | 15   |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang ..... | 15   |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....               | 15   |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....              | 15   |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                        | 16   |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....                   | 24   |
| 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....      | 24   |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang..... | 36        |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....     | 49        |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....               | 49        |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....                | 49        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                         | <b>51</b> |
| 4.1 Simpulan .....                                  | 51        |
| 4.2 Saran .....                                     | 52        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>53</b> |



## DAFTAR TABEL

**Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 16**



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Logo Program Studi Film .....  | 4  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Virtuosity.....                                | 7  |
| Gambar 2.3 <i>Thumbnail</i> Film Animasi “Tidak ada Ikan di Igi” .....              | 8  |
| Gambar 2.4 <i>Thumbnail</i> Film Animasi “Teduhnya Bukit Kelam” .....               | 9  |
| Gambar 2.5 <i>Thumbnail</i> Film Animasi “Pesut Siut” .....                         | 10 |
| Gambar 2.6 Stiker Line : Hello! It’s Mun-mun .....                                  | 11 |
| Gambar 2.7 Instagram Muniverse .....  | 11 |
| Gambar 2.8 Desain Avatar User Umum Tangverse .....                                  | 12 |
| Gambar 2.9 Desain Avatar Wali Kota Tangverse .....                                  | 13 |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi .....  | 16 |
| Gambar 3.2 Bentuk Papan Permainan Mun’s Landing.....                                | 25 |
| Gambar 3.3 Progress Pengubahan Kartu Munka .....                                    | 26 |
| Gambar 3.4 Google Excel <i>Gameplay</i> Mun’s Landing.....                          | 28 |
| Gambar 3.5 Bentuk Papan Permainan Mun’s Voyage .....                                | 29 |
| Gambar 3.6 Google Excel <i>Gameplay</i> Mun’s Voyage.....                           | 30 |
| Gambar 3.7 <i>Color Palette</i> Mun’s Voyage.....                                   | 31 |
| Gambar 3.8 Pembuatan Ikon Start Papan <i>Game</i> Mun’s Voyage.....                 | 31 |
| Gambar 3.9 Hasil Akhir Ikon Start Papan Permainan Mun’s Voyage.....                 | 32 |
| Gambar 3.10 Pembuatan <i>Layout Milestone</i> Papan <i>Game</i> Mun’s Voyage .....  | 32 |
| Gambar 3.11 Hasil Akhir <i>Layout Milestone</i> Papan <i>Game</i> Mun’s Voyage..... | 33 |
| Gambar 3.12 Desain Portal oleh Rekan Penulis .....                                  | 34 |
| Gambar 3.13 Pembuatan Ikon Portal Papan Permainan Mun’s Voyage.....                 | 34 |
| Gambar 3.14 Pilihan Desain Ikon Portal oleh <i>Supervisor</i> .....                 | 35 |
| Gambar 3.15 Hasil Akhir Papan Permainan Mun’s Voyage.....                           | 35 |
| Gambar 3.16 Pembuatan <i>Packaging</i> Belakang Cosmic Race .....                   | 37 |
| Gambar 3.17 Pembuatan Lanjut <i>Packaging</i> Belakang Cosmic Race .....            | 38 |
| Gambar 3.18 Hasil Akhir <i>Packaging</i> Belakang Cosmic Race .....                 | 39 |
| Gambar 3.19 Referensi Belakang Kartu Munka .....                                    | 40 |
| Gambar 3.20 Pembuatan Belakang Kartu Munka.....                                     | 40 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 3.21 Pilihan Desain Belakang Kartu Munka oleh Supervisor.....</b>    | <b>41</b> |
| <b>Gambar 3.22 Hasil Akhir Belakang Kartu Munka .....</b>                      | <b>42</b> |
| <b>Gambar 3.23 Referensi Shield <i>Board Game Cosmic Race</i> .....</b>        | <b>43</b> |
| <b>Gambar 3.24 Pembuatan Shield <i>Board Game Cosmic Race</i> .....</b>        | <b>43</b> |
| <b>Gambar 3.25 Pembuatan Lanjut Shield <i>Board Game Cosmic Race</i> .....</b> | <b>44</b> |
| <b>Gambar 3.26 Hasil Akhir Shield <i>Board Game Cosmic Race</i> .....</b>      | <b>45</b> |
| <b>Gambar 3.27 Sketsa <i>Packaging Blind Box Muniverse</i>.....</b>            | <b>46</b> |
| <b>Gambar 3.28 Pembuatan <i>Packaging Blind Box Muniverse</i> .....</b>        | <b>47</b> |
| <b>Gambar 3.29 Hasil Akhir <i>Packaging Blind Box Muniverse</i>.....</b>       | <b>48</b> |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |       |
|---|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin..... | xiv   |
| Lampiran Form Bimbingan .....           | xx    |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang .....  | xxi   |
| Lampiran MBKM 01 .....                  | xxii  |
| Lampiran MBKM 02 .....                  | xxiii |
| Lampiran MBKM 03 .....                  | xxiv  |
| Lampiran MBKM 04 .....                  | xxxiv |
| Lampiran Lembar Persetujuan .....       | xxxv  |
| Lampiran Karya .....                    | xxxvi |

