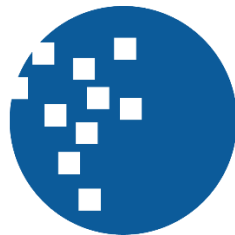


PERANCANGAN *BOARD GAME* MUNIVERSE

PERUSAHAAN VIRTUOSITY UMN FILM

PRODUCTION LAB



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Michelle Huang

0000055069

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *BOARD GAME* MUNIVERSE

PERUSAHAAN VIRTUOSITY UMN FILM

PRODUCTION LAB



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Michelle Huang

0000055069

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 : Michelle Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MUNIVERSE
PERUSAHAAN 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, 6 Desember 2024



Michelle

(Michelle Huang)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity UMN Film Production Lab
Alamat Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara Jl. Scientia
Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua,
Kabupaten Tangerang, Banten, Tangerang, 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

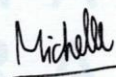
Mengetahui


(G. Anahika Pantu)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menyatakan





(Michelle Huang)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MUNIVERSE PERUSAHAAN VIRTUOSITY UMN FILM PRODUCTION LAB

Oleh

Nama Lengkap : Michelle Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Penguji

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

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 : Michelle Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
MUNIVERSE PERUSAHAAN
VIRTUOSITY UMN FILM PRODUCTION
LAB

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

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan 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



(Michelle Huang)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan berkatnya saya dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan tepat waktu dan baik. Adapun Judul dari laporan magang ini adalah “Perancangan *Board Game* Muniverse Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab”. Tujuan dari dibuatnya laporan magang ini adalah untuk memberikan laporan mengenai proyek-proyek yang saya kerjakan selama masa magang berlangsung, dan menyelesaikan proyek tersebut dengan ilmu dan kemampuan yang telah saya peroleh selama masa perkuliahan.

Saya menyadari bahwa laporan magang ini masih jauh dari kata sempurna dan mungkin masih adanya kesalahan yang belum saya sadari. Oleh karena itu, saya ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan laporan magang ini.

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 UMN Film Production Lab, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Cennywati, S.Sn., 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 dengan dibuatnya laporan magang ini, saya harap dapat membantu para mahasiswa ataupun orang yang membutuhkan agar bisa mendapat pencerahan dan pembelajaran melalui laporan yang saya ciptakan untuk merancang *board game* yang baik dengan desain yang menarik sebagai contoh ataupun referensi nantinya.

Tangerang, 18 Desember 2024



Michelle

(Michelle Huang)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MUNIVERSE
PERUSAHAAN VIRTUOSITY UMN FILM
PRODUCTION LAB

(Michelle Huang)

ABSTRAK

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk melaksanakan dan membuat laporan magang sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Laporan pelaksanaan praktik magang merupakan laporan yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai pengalaman pelaksanaan magang dalam perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab. Perusahaan tersebut bergerak dalam bidang film dan animasi, walaupun demikian perusahaan tersebut tetap membutuhkan wawasan baru dalam bidang desain grafis dan ilustrasi. Pelaksanaan magang di Virtuosity UMN Film Production Lab dilakukan untuk membantu meningkatkan perusahaan melalui wawasan dalam bidang desain grafis dan ilustrasi dari penulis. Pelaksanaan magang di Virtuosity UMN Film Production Lab berlangsung dari tanggal 9 Juli 2024 hingga 8 November 2024. Pada perusahaan ini penulis mengerjakan beberapa proyek, salah satu proyek utama merupakan *board game* Muniverse. Selama waktu pelaksanaan magang penulis mendapatkan berbagai manfaat yang berharga, salah satunya dapat menerapkan ilmu teori dan skill desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan untuk suatu proyek di perusahaan dan mengetahui sistem beserta lingkungan kerja yang sebenarnya. Melalui manfaat tersebut penulis bisa meningkatkan dirinya agar dapat menjadi desainer yang profesional.

Kata kunci: *Board Game*, Ilustrasi, Desain

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

MUNIVERSE BOARD GAME DESIGN VIRTUOSITY

UMN FILM PRODUCTION LAB

(Michelle Huang)

ABSTRACT

Visual Communication Design students at Multimedia Nusantara University are required to carry out and make an internship report as a requirement to obtain a Bachelor of Design (S.Ds.) degree. The internship implementation report is a report made to provide information about the internship experience in the Virtuosity UMN Film Production Lab company. The company is engaged in film and animation, however, the company still needs new insights in the field of graphic design and illustration. The implementation of the internship at Virtuosity UMN Film Production Lab was carried out to help improve the company through insights in the field of graphic design and illustration from the author. The internship at Virtuosity UMN Film Production Lab took place from July 9, 2024 to November 8, 2024. At this company, the author worked on several projects, one of the main projects being the Muniverse board game. During the internship, the author gained various valuable benefits, one of which was being able to apply the theoretical knowledge and design skills that had been learned during college to a project in the company and to learn about the system and the actual work environment. Through these benefits, the author can improve herself to become a professional designer.

Keywords: Board Game, Illustration, Design



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	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	19
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	20
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	20
3.2 Tugas yang Dilakukan	22
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	29
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	30

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	41
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	64
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	64
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	64
BAB IV PENUTUP	66
4.1 Simpulan	66
4.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 22



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Program Studi Film	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab.....	9
Gambar 2.3 Judul Animasi "Tak Ada Ikan di Igi"	10
Gambar 2.4 Judul Animasi "Teduhnya Bukit Kelam"	11
Gambar 2.5 Judul Animasi "Pesut, Siut!"	12
Gambar 2.6 Sketsa Desain Karakter <i>Metaverse</i> Walikota dan Wakil Walikota Tangerang	13
Gambar 2.7 Character Sheet <i>Metaverse</i> Walikota dan Wakil Walikota Tangerang	14
Gambar 2.8 Desain Karakter User	14
Gambar 2.9 <i>Character Sheet</i> (Muniverse).....	16
Gambar 2.10 LINE <i>Sticker</i> Mun-mun (Muniverse).....	17
Gambar 2.11 Instagram Muniverse	17
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab.....	19
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	21
Gambar 3.3 <i>Google Sheets</i> Deskripsi <i>Gameplay Board Game</i> Muniverse.....	29
Gambar 3.4 <i>Color Palette</i> Muniverse	30
Gambar 3.5 Desain <i>Board Game</i> Muniverse "Mun's Landing"	31
Gambar 3.6 <i>Power Up</i> dan <i>Safe Space</i> dalam <i>Board Game</i> Muniverse.....	33
Gambar 3.7 Proses Perancangan Ulang Sistem Munka Card.....	35
Gambar 3.8 Catatan Berisi Nama, Deskripsi, dan Jumlah Munka Card	36
Gambar 3.9 Sketsa Awal <i>Board Game</i> Muniverse "Mun's Voyage"	37
Gambar 3.10 Proses Perancangan Desain <i>Board Game</i> Muniverse "Mun's Voyage"	38
Gambar 3.11 Alternatif Desain Portal dan Jalur untuk <i>Board Game</i> "Mun's Voyage"	39

Gambar 3.12 Hasil Final <i>Board Game</i> "Mun's Voyage" Muniverse	40
Gambar 3.13 Desain <i>Prototype</i> Munka Card Perusahaan	42
Gambar 3.14 Sketsa Munka Card.....	43
Gambar 3.15 Desain Awal Munka Card	44
Gambar 3.16 <i>Layout</i> Desain Final Munka Card.....	44
Gambar 3.17 Kumpulan Referensi Desain Pion dan <i>Freeze</i>	46
Gambar 3.18 Sketsa Desain Pion dan <i>Freeze</i>	47
Gambar 3.19 Alternatif Warna Desain Pion	47
Gambar 3.20 Desain Final Pion dan <i>Freeze</i> Muniverse	48
Gambar 3.21 Hasil Print Pion Muniverse.....	49
Gambar 3.22 Sketsa Awal <i>Packaging</i> Bagian Depan Muniverse	50
Gambar 3.23 Proses Desain <i>Packaging</i> Bagian Depan Muniverse.....	50
Gambar 3.24 Desain Final <i>Packaging</i> bagian Depan Muniverse "Cosmic Race"	51
Gambar 3.25 Desain Poster Booth Muniverse untuk Acara Almanac	53
Gambar 3.26 Kumpulan Referensi Desain untuk <i>Secondary Packaging</i> Muniverse.....	54
Gambar 3.27 Sketsa untuk <i>Secondary Packaging</i> Muniverse.....	55
Gambar 3.28 Proses Desain Awal Sketsa Pertama untuk <i>Secondary</i> <i>Packaging</i> Muniverse	56
Gambar 3.29 Desain Final <i>Secondary Packaging</i> Muniverse.....	57
Gambar 3.30 Kumpulan Referensi untuk <i>Board Game</i> Munkapoly Muniverse.....	59
Gambar 3.31 Sketsa Munkapoly Muniverse	60
Gambar 3.32 Proses Desain Awal Sketsa Pertama untuk Munkapoly Muniverse.....	61
Gambar 3.33 Proses Desain Munkapoly Muniverse.....	62
Gambar 3.34 Desain Final Munkapoly Muniverse.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xiii
Lampiran Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xvii
Lampiran MBKM 01.....	xviii
Lampiran MBKM 02.....	xix
Lampiran MBKM 03.....	xx
Lampiran MBKM 04.....	xxxii
Lampiran Karya.....	xxxiii

