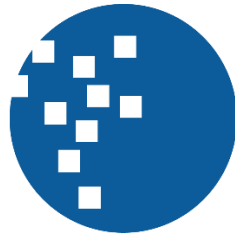


PERANCANGAN ANIMASI MIRA EPISODE 2

DI VIRTUOSITY



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Yovita Clara

0000055906

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ANIMASI MIRA EPISODE 2



Yovita Clara

0000055906

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 : Yovita Clara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055906
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI MIRA EPISODE 2 DI VIRTUOSITY

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, 19 Desember 2024



(Yovita Clara)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yovita Clara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055906
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, 18 Desember 2024

Mengetahui


Angelia Lionardi S.Sn., M.Ds



Menyatakan


Yovita Clara

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ANIMASI MIRA EPISODE 2
DI VIRTUOSITY**

Oleh

Nama Lengkap : Yovita Clara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055906
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 pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

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 : Yovita Clara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055906
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Animasi Mira Episode 2

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



Yovita Clara

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang berjudul “Perancangan Animasi Mira Episode 2”. Laporan ini ditulis sebagai syarat kelulusan semester gasal dan memperoleh gelar sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Demikian, penulis ingin 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. Angelia Lionardi S.Sn., M.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Christina Flora, S.Ds., M.M., 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 pembaca yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang magang sebagai *Concept Artist* dalam animasi.

Tangerang, 19 Desember 2024



Yovita Clara

PERANCANGAN ANIMASI MIRA EPISODE 2

DI VIRTUOSITY

(Yovita Clara)

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi dan industri, maka semakin terbentang luaslah industri kreatif pula. Tidak terhenti di dunia desain grafis, penulis ingin mengenal lebih luas ke industri film animasi melalui Virtuosity. Virtuosity berada di bawah naungan Film UMN, sehingga meyakinkan penulis untuk magang disana lantas penulis percaya akan ilmu yang dapat didapatkan dari magang Virtuosity. Selama periode magang, penulis bekerja dalam 1 proyek besar yaitu pembuatan “Animasi Mira Episode 2” dan penulis mendapatkan job desk *Concept Artist (Environment)* dimana penulis membantu produksi animasi Mira Episode 2 dengan membuat konsep dan desain lingkungan untuk menjadi acuan tim dalam pembuatan animasi. Selain menjadi *concept artist*, penulis juga membantu anggota kelompok tim lainnya dalam pembuatan *Storyboard* animasi Mira Episode 2 dan poster untuk kebutuhan komersil animasi. Kesempatan magang ini memberikan penulis peluang untuk belajar hal baru sekaligus mengasah kemampuan desain yang telah penulis miliki sebelumnya dan menggabungkannya menjadi *skill set* yang baru untuk ke depannya.

Kata kunci: *concept artist*, animasi, desain



DESIGN OF MIRA ANIMATION EPISODE 2 AT VIRTUOSITY

(Yovita Clara)

ABSTRACT

As technology and industry continue to advance, the creative industry also expands significantly. Beyond the realm of graphic design, the author wishes to explore the broader animation film industry through Virtuosity. Virtuosity operates under UMN Film, which convinced the author to pursue an internship there, believing in the valuable knowledge that could be gained from the experience. During the internship period, the author worked on one major project, specifically the production of "Mira Animation Episode 2," where the author was assigned the role of Concept Artist (Environment). In this role, the author contributed to the production by creating environment concepts and designs to serve as references for the animation team. In addition to working as a concept artist, the author also assisted other team members in creating the Storyboard for "Mira Animation Episode 2" and designing posters for the commercial needs of the animation. This internship opportunity provided the author with the chance to learn new things while honing existing design skills and combining them into a new skill set for the future.

Keywords: *concept artist, animation, 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	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	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	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	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	17

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	24
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	42
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	42
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	43
BAB IV PENUTUP	44
4.1 Simpulan	44
4.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	13



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Film UMN	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.3 Video Youtube Tak Ada Ikan di Igi.....	8
Gambar 2.4 Video Youtube Bagan Alur Koordinasi.....	9
Gambar 2.5 Video Youtube Pesut Siut	9
Gambar 2.6 <i>Sticker</i> LINE	10
Gambar 2.7 <i>Board Game</i> Ludo	11
Gambar 2.8 Ular Tangga.....	11
Gambar 2.9 <i>Video</i> Pembelajaran.....	12
Gambar 2.10 Desain Karakter Walikota dan Wakil Walikota Tangerang..	12
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Divisi Animasi Mira	14
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	14
Gambar 3.3 Sketsa Awal Kediaman Pak Giri.....	17
Gambar 3.4 Kolase Referensi Foto Kampung Kauman.....	18
Gambar 3.5 Revisi Pertama Kediaman Rumah Pak Giri	19
Gambar 3.6 Revisi Ke-Dua Kediaman Rumah Pak Giri	19
Gambar 3.7 Kolase Referensi Foto Studio Batik.....	20
Gambar 3.8 Alternatif Sketsa <i>Floorplan</i> Studio Pak Giri.....	21
Gambar 3.9 Revisi Sketsa <i>Floorplan</i> Studio Pak Giri	21
Gambar 3.10 Sketsa <i>Floorplan</i> Kamar Tamu Pak Giri	22
Gambar 3.11 Sketsa Alternatif Gerbang Kediaman Pak Giri.....	23
Gambar 3.12 Revisi Sketsa Gerbang Kediaman Pak Giri	23
Gambar 3.13 Hasil Akhir Karya Kediaman Pak Giri.....	24
Gambar 3.14 Proses Perancangan Aset Properti.....	25
Gambar 3.15 Referensi Kereta Kencana	25
Gambar 3.16 Proses Revisi Sketsa Kereta Kencana.....	26
Gambar 3.17 Karya Final Kereta Kencana.....	27
Gambar 3.18 Proses Perancangan Kotak Canting Wasis	27
Gambar 3.19 Referensi <i>Character Sheets</i> Setiap Karakter Peri-Peri Batik ..	28

Gambar 3.20 Alternatif Sketsa Beserta Revisi Sketsa Motif	28
Gambar 3.21 Finalisasi Warna Dengan Motif Terpilih	29
Gambar 3.22 Contoh Sketsa Berdasarkan <i>Reference Board</i>	30
Gambar 3.23 Ilustrasi Beringin Kembar	30
Gambar 3.24 Ilustrasi Masjid Ghede Kauman	31
Gambar 3.25 Ilustrasi Tugu Yogyakarta Tampak Atas dan Depan.....	31
Gambar 3.26 Ilustrasi Bangsal Kencana	32
Gambar 3.27 Ilustrasi Gerbang Lor Keraton	32
Gambar 3.28 Ilustrasi Stasiun Lempuyangan Luar Dalam.....	33
Gambar 3.29 Ilustrasi Cirebon Lempuyangan Luar Dalam	33
Gambar 3.30 <i>Storyboard</i> Adegan 7	34
Gambar 3.31 <i>Storyboard</i> Adegan 8	35
Gambar 3.32 <i>Storyboard</i> Adegan 9	36
Gambar 3.33 Alternatif Sketsa <i>Cover Art</i>	37
Gambar 3.34 Referensi <i>Cover Art</i>	38
Gambar 3.35 Revisi Sketsa <i>Cover Art</i>.....	38
Gambar 3.36 Revisi Kedua Sketsa <i>Cover Art</i>	39
Gambar 3.37 <i>Clean Sketch Cover Art</i> Terpilih	39
Gambar 3.38 Tahapan <i>Lineart Cover Art</i> Terpilih.....	40
Gambar 3.39 Alternatif Suasana Warna <i>Cover Art</i>	41
Gambar 3.40 <i>Cover Art</i> Final	42

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 1.....	14
Lampiran Form Bimbingan 1.....	15
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	16
Lampiran MBKM 01 1.....	17
Lampiran MBKM 02 1.....	18
Lampiran MBKM 03 1.....	19
Lampiran MBKM 04 1.....	31
Lampiran Karya 1.....	32

