

**PROSES PEMBUATAN KONSEP *KARAKTER LAPAH*
PANDORA DI VIRTUOSITY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

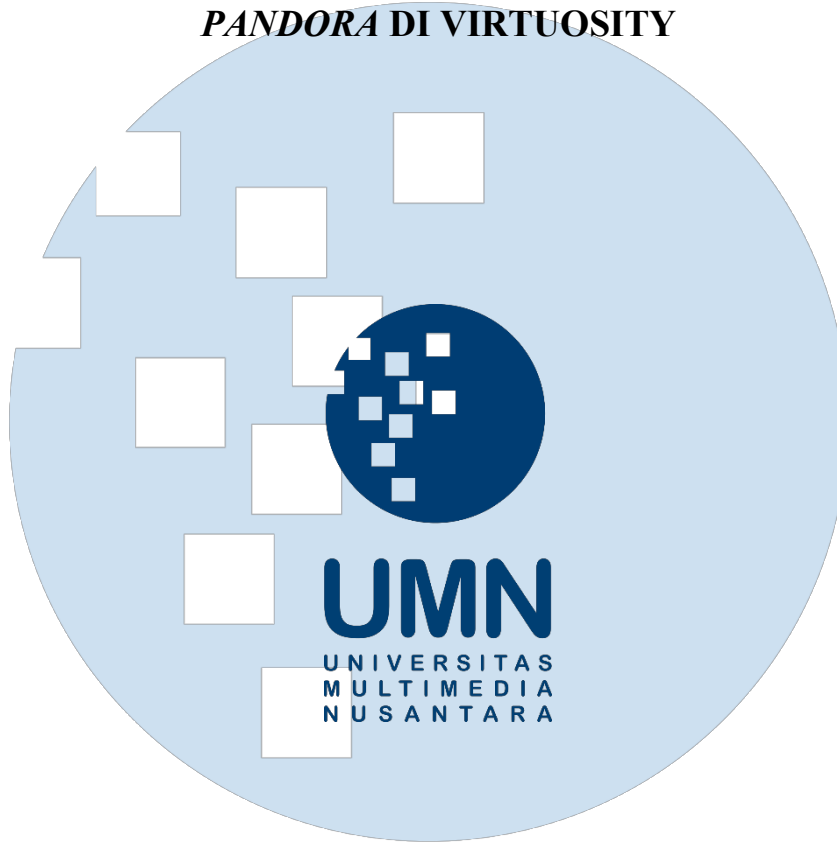
CLARISSA SHANE

00000045954

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PROSES PEMBUATAN KONSEP KARAKTER *LAPAH*
PANDORA DI VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

CLARISSA SHANE

00000045954

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarissa Shane

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045954

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“Proses Pembuatan Konsep Karakter *Lapah Pandora* di *Virtuosity*”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 25 Juni 2025.

*Materai 10.000,-

(Clarissa Shane)



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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PROSES PEMBUATAN KONSEP KARAKTER *LAPAH PANDORA* DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Clarissa Shane

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045954

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

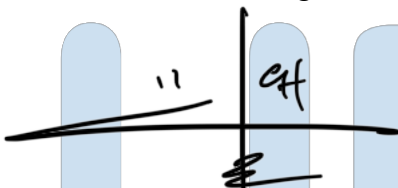
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

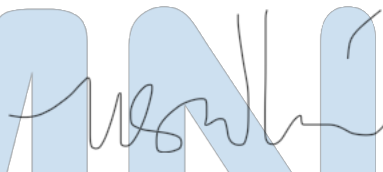
Pembimbing

Penguji



Muhammad Cahya M.D., M.Ds.

9363756657137073



R. R. Mega Iranti K., M.Ds.

6435758659230202

Ketua Program Studi Film

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

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clarissa Shane
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045954
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Proses Pembuatan Konsep Karakter *Lapah Pandora*
di Virtuosity

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 25 Juni 2025.

Yang menyatakan

Clarissa
(Clarissa Shane)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

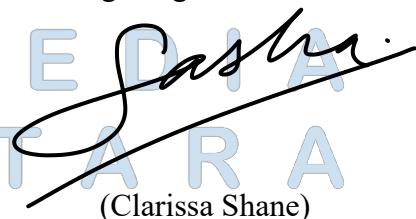
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Proses Pembuatan Konsep Karakter *Lapah Pandora* di Virtuosity” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 25 Juni 2025.


(Clarissa Shane)

PROSES PEMBUATAN KONSEP KARAKTER *LAPAH PANDORA* DI VIRTUOSITY

Clarissa Shane

ABSTRAK

Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), mahasiswa diwajibkan untuk menjalani program magang. Penulis telah melaksanakan magang di perusahaan Virtuosity sebagai concept artist. Virtuosity, yang didirikan pada tahun 2020 sebagai *Center of Excellence* dalam Program Studi Film UMN, berfokus pada berbagai program dan proyek kreatif. Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan proses kerja serta menunjukkan kompetensi penulis sebagai concept artist, berdasarkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama masa studi. Dalam pelaksanaan magang, penulis memenuhi total 640 jam kerja sesuai ketentuan UMN, serta mengalokasikan 207 jam tambahan untuk penyusunan laporan. Selama masa magang, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan, termasuk riset mengenai anak-anak tunarungu, pembuatan desain karakter, serta kontribusi dalam proyek-proyek yang berkaitan dengan Virtuosity dan Universitas Multimedia Nusantara.

Kata kunci: proses kerja magang, desain karakter, Universitas Multimedia Nusantara

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE PROCESS OF DESIGNING CHARACTER CONCEPTS FOR LAPAH PANDORA AT VIRTUOSITY

Clarissa Shane

ABSTRACT

As one of the graduation requirements at Universitas Multimedia Nusantara (UMN), students are required to complete an internship program. The author undertook an internship at Virtuosity as a concept artist. Established in 2020 as a Center of Excellence under UMN's Film Study Program, Virtuosity focuses on various creative projects and initiatives. This report aims to document the work process and demonstrate the author's competencies as a concept artist, based on the knowledge and skills acquired during their studies. Throughout the internship, the author fulfilled a total of 640 working hours in accordance with UMN's requirements, in addition to allocating 207 hours for completing the internship report. During the internship, the author participated in several activities, including research on deaf children, character design, and contributing to projects related to both Virtuosity and Universitas Multimedia Nusantara.

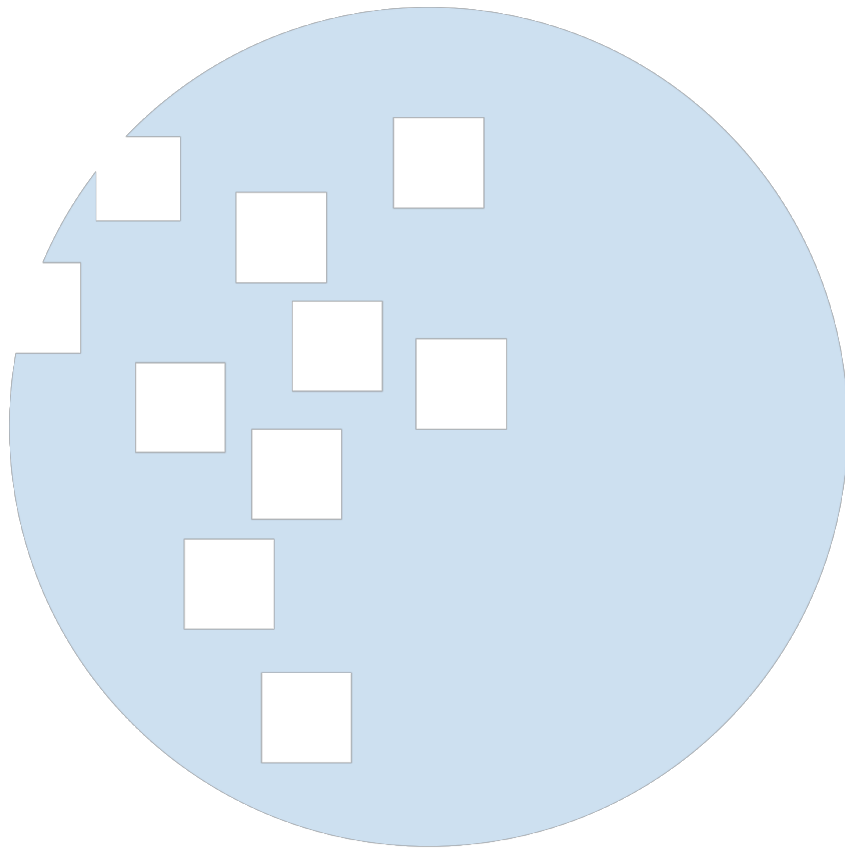
Keywords: *internship work process, character design, Multimedia Nusantara University*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	5
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	6
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	17
4.1 Simpulan	17
4.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA	19

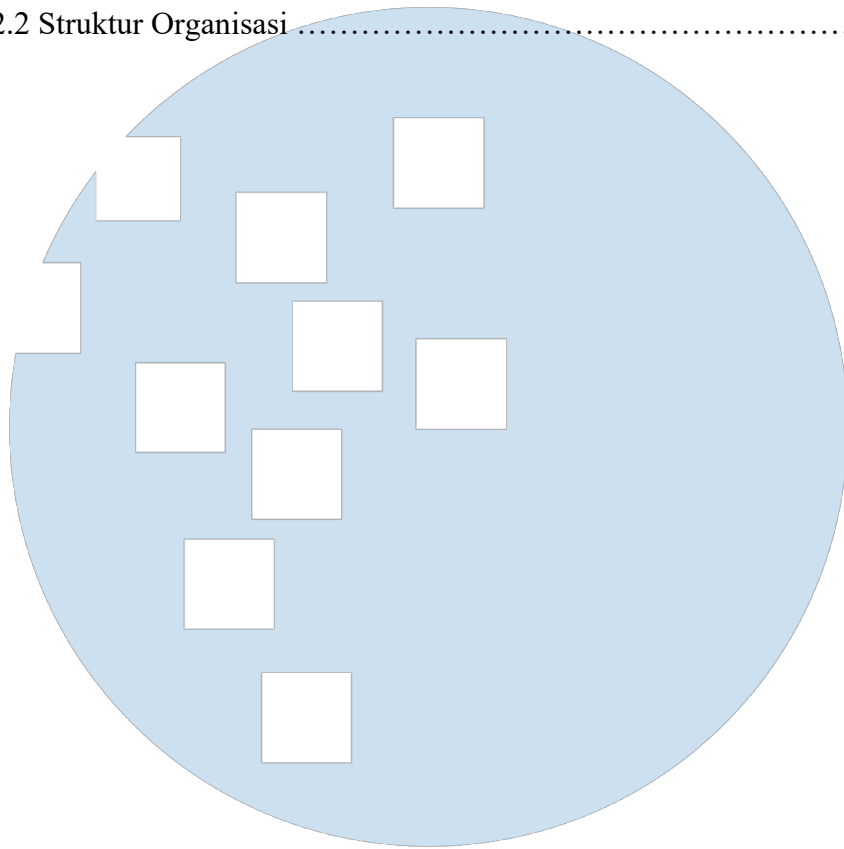


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Struktur Organisasi	4
-------------------------------------	---



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja	5
Gambar 3.2.1 Progress Desain Malia	7
Gambar 3.2.2 Desain Malia Versi 2	8
Gambar 3.2.3 Desain Malia Versi 3	9
Gambar 3.2.4 Desain Julia Versi 1 dengan warna untuk Versi 2	10
Gambar 3.2.5 Desain Hinsalie Versi 1	11
Gambar 3.2.6 Desain Rochmat Versi 1	12
Gambar 3.2.7 Desain Zainuba	13
Gambar 3.2.8 Contoh storyboard yang belum di <i>clean-up</i> . Shot 353.1	14
Gambar 3.2.9 Contoh storyboard yang sudah di <i>clean-up</i> . Shot 353.1	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	20
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	23
Lampiran C. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	24
Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	25
Lampiran E. MBKM 03 Daily Task	26
Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	42

