

**PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI
PROYEK VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

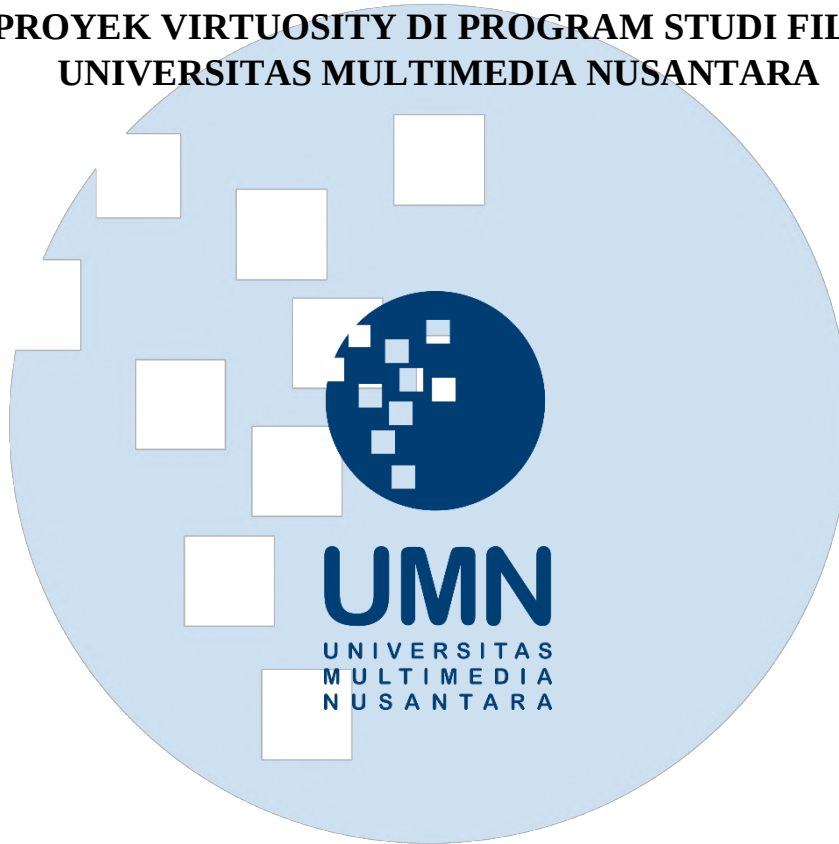
HABEL NICKSON CHANDRA

00000046573

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

2025

**PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI
PROYEK VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

HABEL NICKSON CHANDRA

00000046573

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Habel Nickson Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046573

Program studi : Film

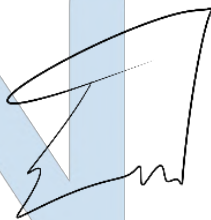
Laporan Magang dengan judul:

“PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI PROYEK VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”

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, 24 Juni 2025.



(Habel Nickson Chandra)

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
“PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI PROYEK
VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA”

Oleh

Nama Lengkap : Habel Nickson Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046573

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18-06-2025

Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


R.R. Mega Irandi K, M.Ds.

6435758659230202


M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

9363756657137073

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habel Nickson Chandra
NIM : 00000046573
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah :

“PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI PROYEK
VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA”

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 karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Juni 2025.

Yang menyatakan,

(Habel Nickson Chandra)

* Pilih salah satu

** 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: “PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI PROYEK VIRTUOSITY DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA” 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. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu RR. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds. 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. Kepada Perusahaan Virtuosity
7. 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, 24 Juni 2025.

(Habel Nicskon Chandra)

**PERAN KONSEP ARTIS DALAM MEMBUAT ANIMASI
PROYEK LAPAH PANDORA DI VIRTUOSITY PROGRAM
STUDI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

(Habel Nickson Chandra)

ABSTRAK

Laporan penelitian berikut ditujukan untuk memberikan pemaparan serta mendalami peran seorang konsep artis di Virtuosity pada proyek Lapah Pandora.. Sehingga target yang dicapai oleh perusahaan dapat terpenuhi. Dalam abstrak ini, penulis mengeksplorasi peran konsep artis dalam industri animasi, dengan fokus pada pembuatan *concept art* yang menjadi bahan dasar dalam pembuatan animasi. Penulis akan membahas *concept art* yang sudah dibuat oleh penulis dalam menciptakan sebuah animasi. Dengan memperhatikan konsep-konsep ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika di balik pembuatan *concept art* dan peran penting yang dimainkan oleh konsep artis dalam proses tersebut.

Kata kunci: animasi, *concept art*, konsep artis

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A CONCEPT ARTIST IN CREATING
ANIMATION FOR THE LAPAH PANDORA PROJECT AT
VIRTUOSITY, FILM STUDY PROGRAM, MULTIMEDIA
NUSANTARA UNIVERSITY**

(Habel Nickson Chandra)

ABSTRACT

This research report aims to present and explore the role of a concept artist at Virtuosity in the Lapah Pandora project, ensuring that the company's project goals are met. In this abstract, the author examines the role of concept artists within the animation industry, focusing on the creation of concept art as a foundational element in animation production. The author discusses the concept art that are created as a part of development of animation process. By analyzing these concepts, this study seeks to provide a deeper understanding of the dynamics behind concept art creation and the critical role that concept artists play in the overall production workflow.

Keywords: animation, concept art, concept artist

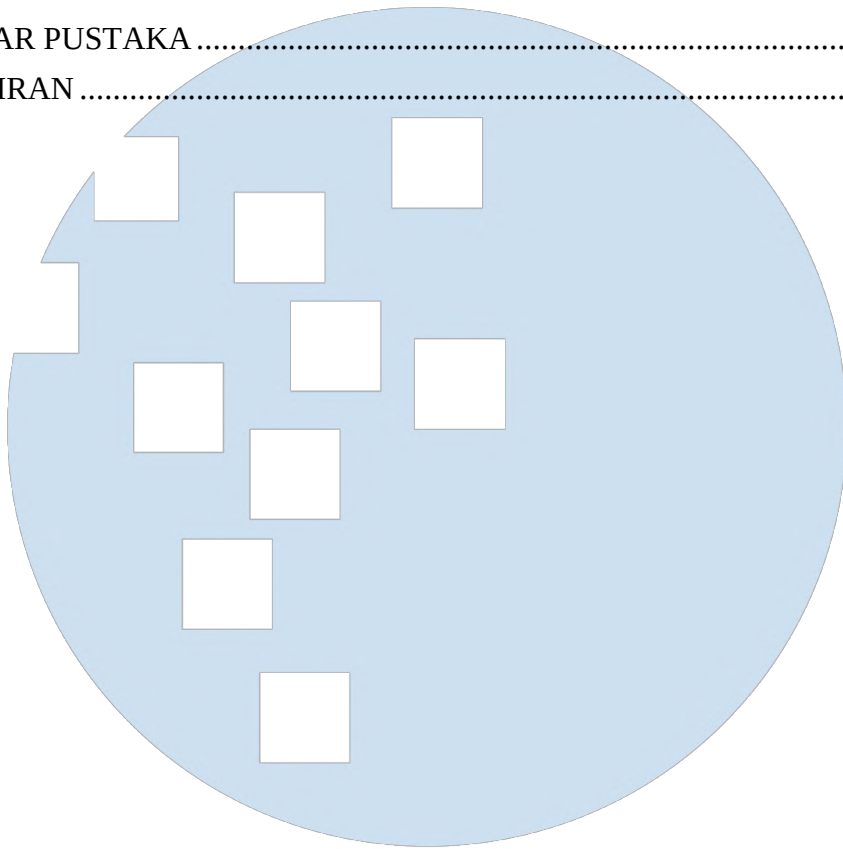
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	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	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Analisis SWOT Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19

4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN	22

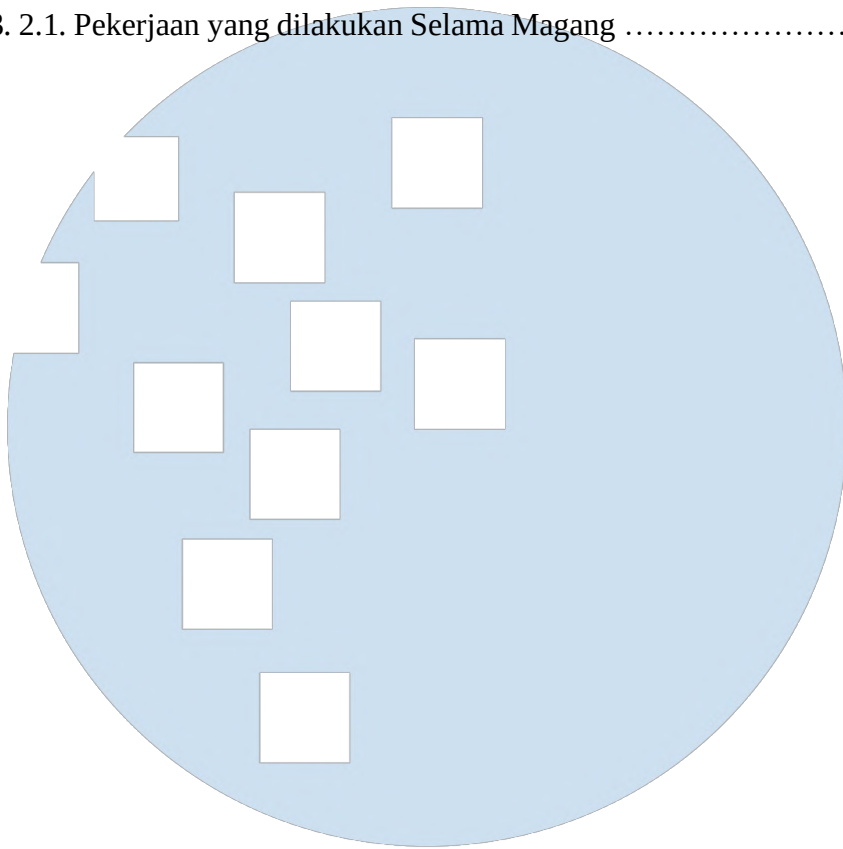


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2.1. Pekerjaan yang dilakukan Selama Magang	8
--	---



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

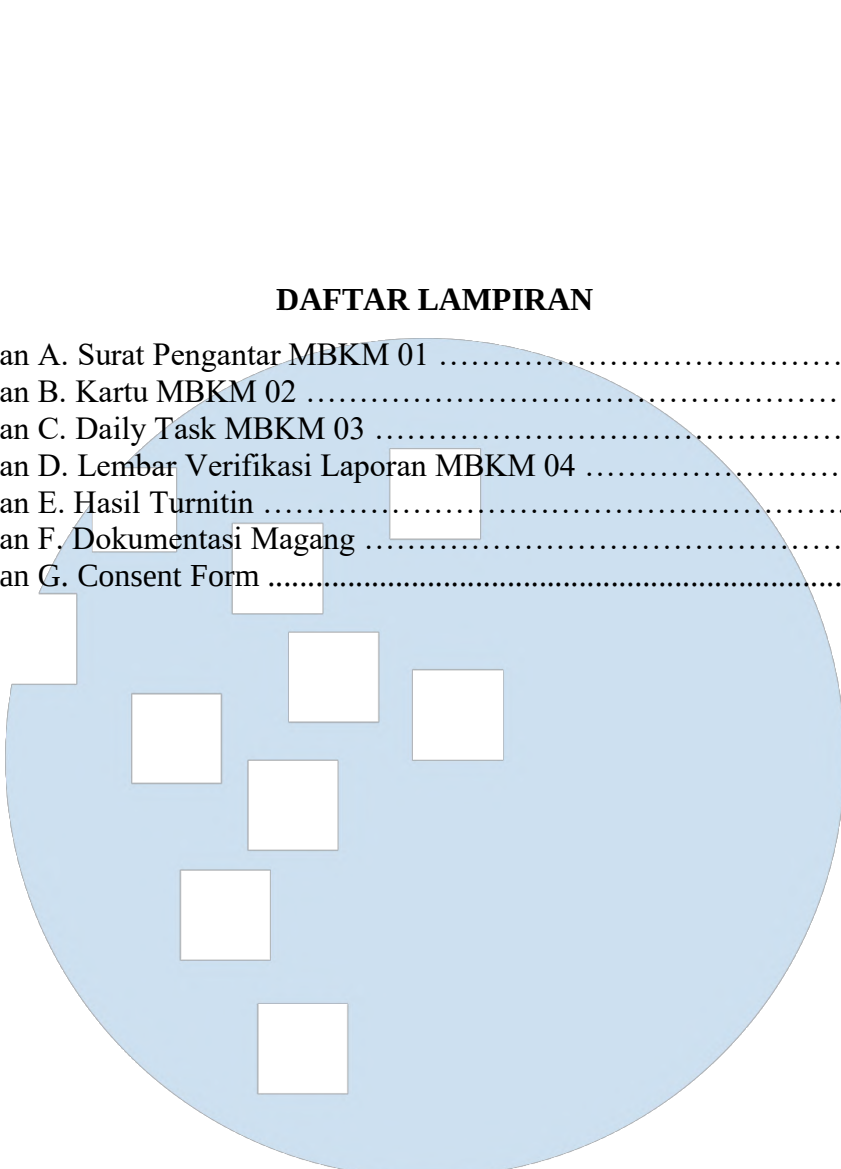
Gambar 2.1. Logo Virtuosity UMN Film Production Lab	4
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Virtuosity	6
Gambar 3.1. Bagan alur kerja	7
Gambar 3.2.1. Referensi Moodboard Ruang Keluarga	10
Gambar 3.2.2. Konsep Floorplan Ruang Keluarga	11
Gambar 3.2.3. Konsep Warna Ruang Keluarga.....	12
Gambar 3.2.4. Konsep Warna Akhir Ruang Keluarga.....	13
Gambar 3.2.5. Konsep Floorplan Rumah Sakit	13
Gambar 3.2.6. Konsep Warna Rumah Sakit	14
Gambar 3.2.7. Konsep Warna Akhir Rumah Sakit	15
Gambar 3.2.8. Referensi Ruang Tamu	15
Gambar 3.2.9. Konsep Floorplan Ruang Tamu.....	16
Gambar 3.2.10. Konsep Akhir Ruang Tamu.....	16

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	22
Lampiran B. Kartu MBKM 02	23
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	24
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	32
Lampiran E. Hasil Turnitin	33
Lampiran F. Dokumentasi Magang	36
Lampiran G. Consent Form	21



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA