

PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK RISET KARTU

DI VIRTUOSITY



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Rafizal Alif Wibowo

00000047302

PRODI FILM

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK RISET KARTU

DI VIRTUOSITY



LAPORAN MBKM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Rafizal Alif Wibowo

00000047302

PRODI FILM

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rafizal Alif Wibowo

Nomor Induk Mahasiswa 00000047302

Program Studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

“PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK RISET KARTU 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 MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Rafizal Alif Wibowo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM dengan judul

PERAN 2D GENERALIST DALAM PROYEK RISET KARTU

DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama : Rafizal Alif Wibowo
NIM : 00000047302
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.,

2255770671130303

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

8143768669230303

Ketua Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rafizal Alif Wibowo

NIM : 00000047302

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan MBKM

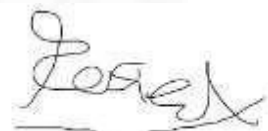
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERAN 2D GENERALIST DALAM PROYEK RISET KARTU DI VIRTUOSITY”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaltas Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Rafizal Alif Wibowo)

PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK RISET KARTU

DI VIRTUOSITY

Rafizal Alif Wibowo

ABSTRAK

Seni gambar digital merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh untuk generasi masa kini, karena seni gambar digital juga bisa dimanfaatkan dalam memulai sebuah pekerjaan yang memiliki kreativitas unik untuk ditunjukkan secara umum oleh para individual terutama yang lebih muda. Dengan itu, perlunya penulis mencoba mencari pengalaman untuk bekerja di sebuah perusahaan yang berbasis proyek kreatif. Salah satu perusahaannya adalah Virtuosity, perusahaan ini berpengalaman dalam bekerja membuat karya dan seni dengan kreativitas yang unik sebagai bisnisnya. Virtuosity akan membuat gambar digital yang bisa digunakan sebagai seni grafis, ilustrasi, animasi, stiker, poster, komik, dan bermacam-macam lagi. Sekarang ini, perusahaan tersebut sedang berencana membuat sebuah seni gambar digital yang terus dipakai menjadi kartu-kartu permainan. Dengan itu, penulis tertarik mengambil tugas tersebut dan melakukan kegiatan magang bersama tim Virtuosity. Penulis juga belajar melaksanakan riset mengenai ular di Nusantara untuk keperluan proyek ini dan mendapatkan banyak manfaat selama proses magang berlangsung.

Kata kunci: seni gambar digital, digital, gambar

THE ROLE OF 2D GENERALIST IN CARD RESEARCH PROJECTS AT VIRTUOSITY

Rafizal Alif Wibowo

ABSTRACT (English)

Digital drawing art is something that is very influential for today's generation, because digital drawing art can also be used to start a job that has unique creativity to be shown generally by individuals, especially younger ones. With that, it is necessary for writers to try to find experience working in a company based on creative projects. One of the companies is Virtuosity, this company is experienced in making works and art with unique creativity as a business. Virtuosity will create digital images that can be used as graphic art, illustrations, animations, stickers, posters, comics, and various other things. Currently, the company is planning to create a digital art image that will continue to be used on game cards. With that, the author was interested in taking on this assignment and doing an internship with the Virtuosity team. The author also learned to carry out research on snakes in the archipelago for the purposes of this project and received many benefits during the internship process.

Keywords: *digital drawing art, digital, drawing*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D *GENERALIST* DALAM PROYEK RISET KARTU DI VIRTUOSITY” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana seni Jurusan Film-Animasi Pada Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., 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 karya ilmiah ini dapat diterima dengan baik dan dapat dianggap cukup berguna dan bermanfaat

Tangerang, 4 Juni 2025



Rafizal Alif Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	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
2.1.1 Visi-Misi Perusahaan	5
2.2 Modal Bisnis Perusahaan.....	6
2.2.1 SWOT Perusahaan	6
2.3 Struktur Organisasi	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas Waktu Kerja Magang.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.3.1 Solusi atas Kendala.....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan.....	17
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Modal Bisnis Lab Virtuosity	6
Tabel 2.2 Tabel Keterangan SWOT Lab Virtuosity.....	6
Tabel 3.1 Tabel Tugas Mingguan Penulis.....	9



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo film & animasi UMN.....	4
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 3.1	Struktur Kedudukan & Organisasi	8
Gambar 3.2	Tabel Nama Ular & Asal Pulau	10
Gambar 3.2.1	Tabel Informasi Umum & Gambar Ular.....	11
Gambar 3.2.2	Penentuan Jenis-Jenis Habitat Ular	12
Gambar 3.2.3	Penentuan Jenis Racun Ular	12
Gambar 3.2.4	Penentuan Sifat-Sikap Ular	13
Gambar 3.2.5	Referensi Konsep Desain Kartu	14
Gambar 3.2.6	Progres Menggambar Pertama	14
Gambar 3.2.7	Progress Menggambar Lanjut	15
Gambar 3.2.8	Progres Menggambar Akhir	15
Gambar 3.2.9	Progress Pembuatan Kartu	16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pengantar MBKM.....	20
Lampiran Kartu MBKM	21
Lampiran Daily Task Kewirakusahaan	22
Lampiran Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan	42
Lampiran Turnitin.....	43
Curriculum Vitae	44