

**PERAN *VISUAL DEVELOPMENT ARTIST* DALAM PROYEK
“AIO” DI PT. MUNĒ KREASI PURNAMA**



LAPORAN MAGANG

NETHANIA MICHELLE MARVELLA TJAHJADHI

00000053601

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

2025

**PERAN *VISUAL DEVELOPMENT ARTIST* DALAM PROYEK
“AIO” DI PT. MUNĒ KREASI PURNAMA**



LAPORAN MAGANG

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

NETHANIA MICHELLE MARVELLA TJAHJADHI

00000053601

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053601

Program studi : Film

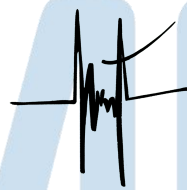
Laporan Magang dengan judul:

PERAN *VISUAL DEVELOPMENT ARTIST* DALAM PROYEK “AIO” DI PT. MUNĒ KREASI PURNAMA

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, 20 Juni 2025.



(Nethania Michelle Marvella T.)

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 *Visual Development Artist* dalam Proyek “AIO” di PT. Munē kreasi
purnama

Oleh

Nama Lengkap : Nethania Michelle Marvella
Tjahjadhi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053601
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date:
2025.06.20
16:10:51 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.

8155766667130303

Penguji

**Jessica
Laurencia**

Digitally signed by
Jessica Laurencia
Date: 2025.06.20
16:33:50 +07'00'

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.

6550771672230253

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nethania Michelle Marvella Tjahjadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053601
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Peran *Visual Development Artist* dalam Proyek
“AIO” di PT. Munē kreasi purnama

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, 20 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Nethania Michelle Marvella T.)

* 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 *VISUAL DEVELOPMENT ARTIST* DALAM PROYEK “AIO” DI PT. MUNĒ KREASI PURNAMA” 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.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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Hernandityo Yehezkiel Yunanto, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan Studio Mune.
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, 20 Juni 2025.



(Nethania Michelle Marvella T.)

PERAN *VISUAL DEVELOPMENT ARTIST* DALAM PROYEK “AIO” DI PT. MUNĒ KREASI PURNAMA

(Nethania Michelle Marvella Tjahjadi)

ABSTRAK

Pertumbuhan industri kreatif, khususnya di bidang animasi dan media visual, semakin pesat seiring tingginya permintaan akan konten visual yang berkualitas. Perkembangan ini mendorong kebutuhan akan tenaga kerja yang memiliki keahlian di bidang *visual development*. Menyadari hal tersebut, penulis mengikuti program magang sebagai *Visual Development Artist* di Studio MunĒ, sebuah studio animasi independen yang berlokasi di Tangerang. Studio ini dipilih karena memiliki pendekatan visual yang unik dan sejalan dengan minat serta tujuan karier penulis. Selama magang, penulis mengerjakan berbagai tugas seperti membuat *concept art*, *character design*, *environment design*, *property design*, serta mewarnai dan *rendering* aset menggunakan perangkat lunak Krita, Procreate, dan Blender. Penulis terlibat dalam proyek eksternal seperti serial animasi “AIO”, serta proyek internal. Dalam prosesnya, penulis sempat mengalami kendala dalam mengatur waktu karena padatnya tugas dan keterlambatan revisi. Hal ini diatasi dengan menyusun skala prioritas dan berkoordinasi aktif bersama tim. Pengalaman ini memberikan wawasan baru tentang alur kerja profesional di dunia animasi, serta mengasah kemampuan penulis dalam hal teknis dan kerja tim.

Kata kunci: magang, *visual development*, animasi, desain visual, industri kreatif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF A VISUAL DEVELOPMENT ARTIST IN THE “AIO” PROJECT AT PT. MUNĒ KREASI PURNAMA

(Nethania Michelle Marvella Tjahjadi)

ABSTRACT

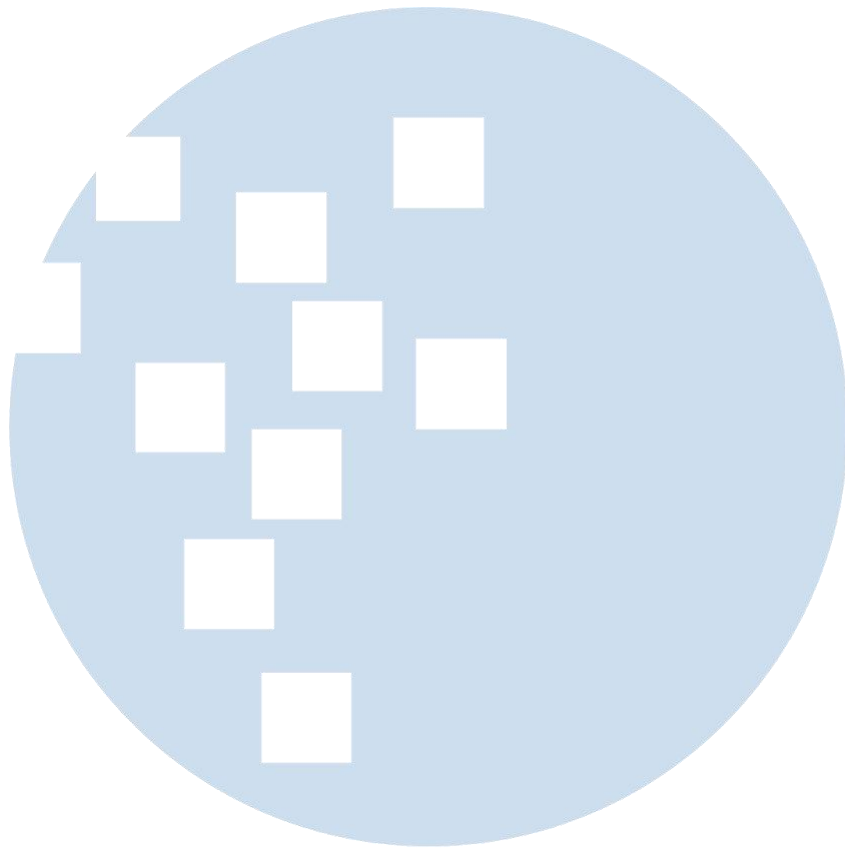
The creative industry, especially in animation and visual media, continues to grow rapidly in response to the increasing demand for high-quality visual content. This development calls for skilled individuals in visual development roles. To explore this field further, the author took part in an internship as a Visual Development Artist at Studio MunĒ, a small independent animation studio based in Tangerang. The studio was chosen for its strong creative direction, as well as its alignment with the author’s career interests. During the internship, the author worked on tasks such as creating concept art, character design, environment design, and property design, as well as handling coloring and rendering using Krita, Procreate, and Blender. The projects included both external work—such as the animated series “AIO”—and internal studio content. One of the main challenges was managing multiple tasks under tight deadlines, especially when feedback was delayed. To handle this, the author prioritized tasks based on urgency and kept close communication with the team. This internship experience has expanded the author's understanding of professional workflows in animation and sharpened both technical skills and teamwork abilities.

Keywords: internship, visual development, animation, visual design, creative industry.

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	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	14
3.2.2 Uraian Kerja Magang	16
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	27
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	30
4.1 Simpulan	30
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	32

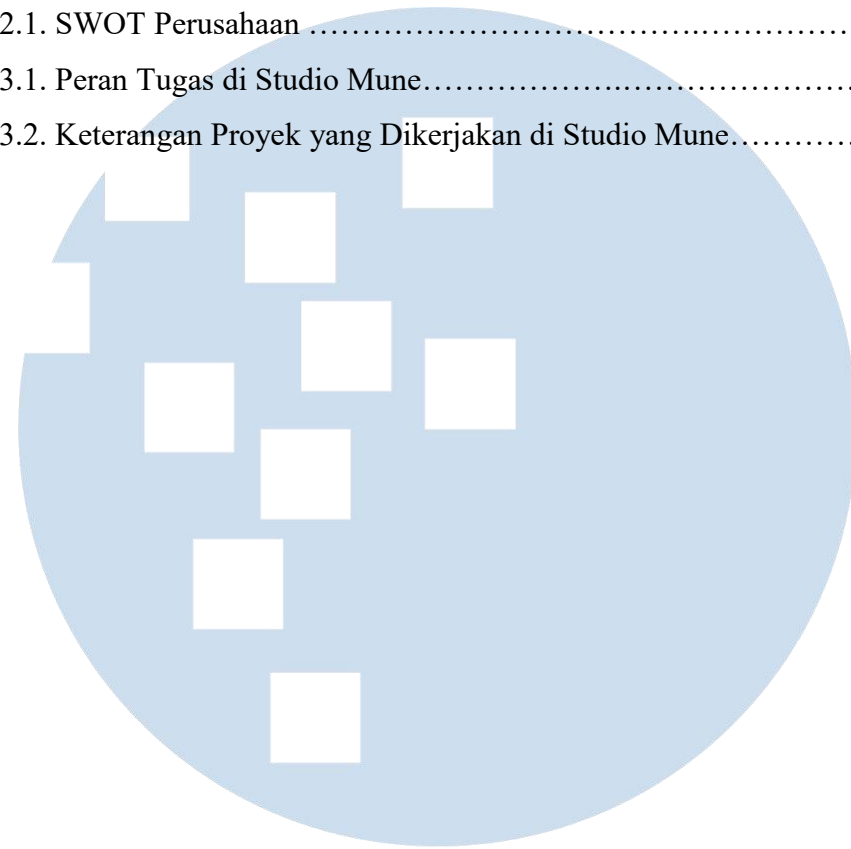


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Perusahaan	7
Tabel 3.1. Peran Tugas di Studio Mune.....	13
Tabel 3.2. Keterangan Proyek yang Dikerjakan di Studio Mune.....	14



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

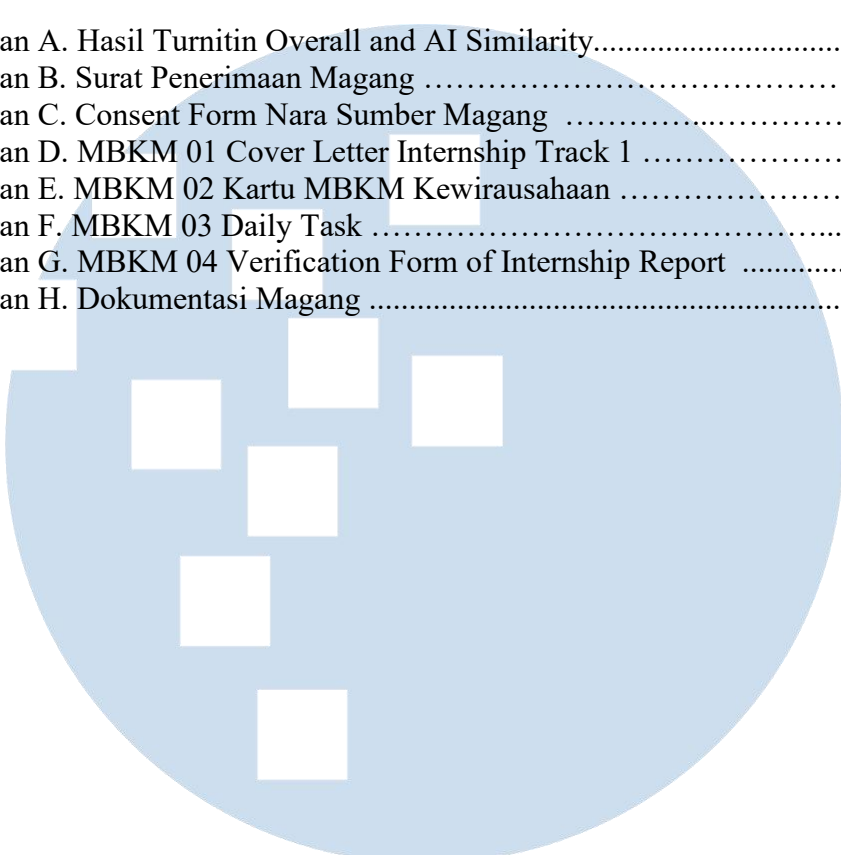
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Studio Mune	6
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Studio Mune	9
Gambar 3.1. Struktur Koordinasi Studio Mune	11
Gambar 3.2. Bagan Koordinasi Alur Penulis	12
Gambar 3.3. Timeline Proyek AIO Studio Munē	18
Gambar 3.4. 2 Discord Studio Munē	18
Gambar 3.5. Template AIO	19
Gambar 3.6. <i>Hangar exterior 3D base</i>	20
Gambar 3.7. <i>Bp Warehouse IndoorChair 3D base</i>	20
Gambar 3.8 <i>Feedback</i> eksternal	20
Gambar 3.9. <i>Walthouse Garage 3D base</i>	20
Gambar 3.10. <i>Feedback</i> garasi	21
Gambar 3.11. <i>Revisi sketsa garasi</i>	22
Gambar 3.12. <i>Draft VI Eksplorasi Russian Agnet 02</i>	22
Gambar 3.13. Referensi bom nuklir	23
Gambar 3.14 Sketsa <i>River Rapid</i>	23
Gambar 3.15. <i>3D Base River Rapids</i>	24
Gambar 3.16. Sketsa <i>ScorpionFalls</i>	25
Gambar 3.17. <i>3D Base VineTree</i>	25
Gambar 3.18. <i>3D Base Flowershop</i>	26
Gambar 3.19. <i>3D Base Interior Stockroom</i>	27
Gambar 3.20. <i>Revisi Interior Stockroom</i>	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	33
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	34
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	35
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	36
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	38
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	39
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	45
Lampiran H. Dokumentasi Magang	46



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA