

PERAN *2D ARTIST* DALAM PROYEK MUNIVERSE



LAPORAN MAGANG

Mathew Aurelius Radetiya

00000055824

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN *2D ARTIST* DALAM PROYEK MUNIVERSE



LAPORAN MAGANG

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

Mathew Aurelius Radetiya

00000055824

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mathew Aurelius Radetiya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055824

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK MUNIVERSE

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, 16 Juni 2025 .



(Mathew Aurelius Radetiya)

UMIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK MUNIVERSE

Oleh

Nama Lengkap : Mathew Aurelius Radetiya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055824

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

Penguji

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

8155766667130303

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

6550771672230253

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mathew Aurelius Radetiya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055824
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Peran *2D Artist* dalam Proyek Muniverse

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, 16 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Mathew Aurelius Radetiya)

* 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 2D ARTIST DALAM PROYEK MUNIVERSE” 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. Kepada Virtuosity yang telah menerima penulis sebagai peserta magang
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, 16 Juni 2025.



(Mathew Aurelius Radetiya)

PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK MUNIVERSE

Mathew Aurelius Radetiya

ABSTRAK

Ilustrator memiliki peran penting dalam menggambarkan sebuah cerita yang ingin disampaikan. Dengan membuat gambaran komik dari sebuah cerita, pembaca dapat mengimajinasikan situasi dalam cerita lebih mudah, dan lebih menarik. Penulis menyadari betapa pentingnya peran ilustrator dalam membuat komik, dan tertarik untuk mengambil program magang di Virtuosity, yang sudah memberikan peluang penulis sebagai artist komik. Proyek yang dibuat oleh penulis adalah Muniverse, proyek ini menceritakan dua karakter bernama Mun-mun, dan Karu, menjalankan kehidupan mereka berdua dalam berbentuk anthropomorphic. Proyek ini dibuat bersama dengan tim komik. Selama satu semester penulis menyadari bagaimana lingkungan kerja sebagai artist yang profesional. Penulis juga mendapat ilmu untuk dapat menguasai berbagai aplikasi, seperti, Procreate, dan Clips Studio Paint EX. Dalam waktu magang, penulis juga mendapat berbagai kendala, Namun kendala ini dapat di selesaikan dengan adanya komunikasi yang baik dengan supervisor.

Kata kunci: magang, komik, muniverse

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF 2D ARTIST IN THE MUNIVERSE PROJECT

Mathew Aurelius Radetiya

ABSTRACT

Illustrators play an important role in depicting a story that they want to convey. By creating a comic illustration of a story, readers can imagine the situation in the story more easily and more interestingly. The author realizes how important the role of illustrators is in creating comics, and is interested in taking an internship program at Virtuosity, which has given the author opportunities as a comic artist. The project created by the author is Muniverse, this project tells the story of two characters named Mun-mun, and Karu, living their lives together in anthropomorphic form. This project was created together with the comic team. During one semester the author realized how the work environment is as a professional artist. The author also gained knowledge to be able to master various applications, such as, Procreate, and Clips Studio Paint EX. During the internship, the author also encountered various obstacles, but these obstacles can be resolved with good communication with the supervisor.

Keywords: internship, Comic, muniverse

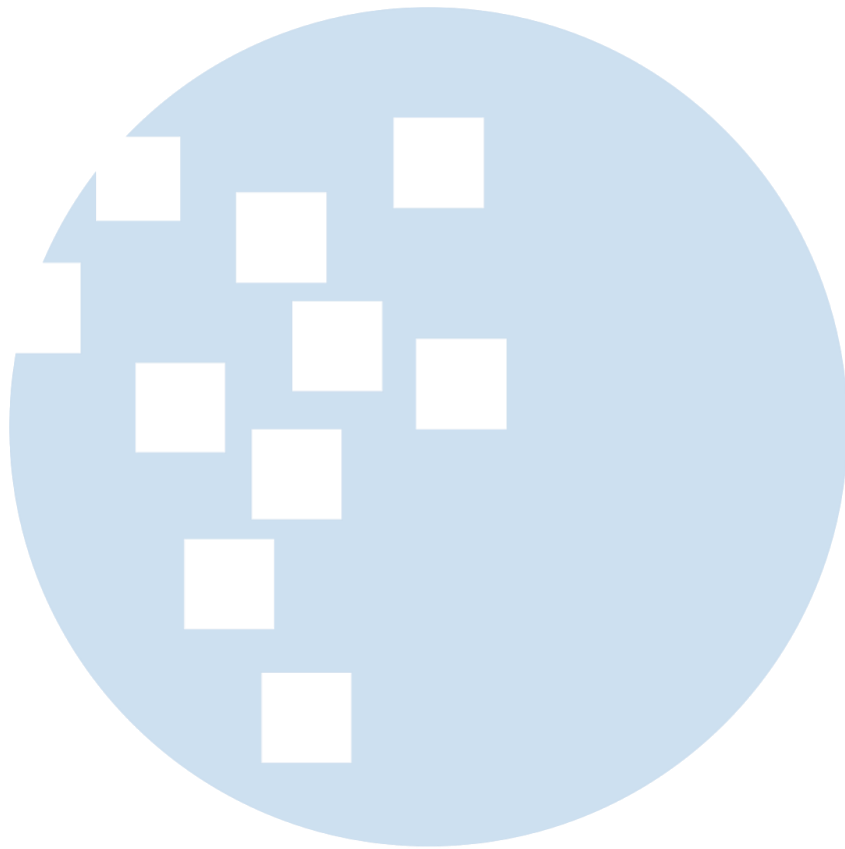
UMN

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	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang	11
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	20

LAMPIRAN.....	21
---------------	----

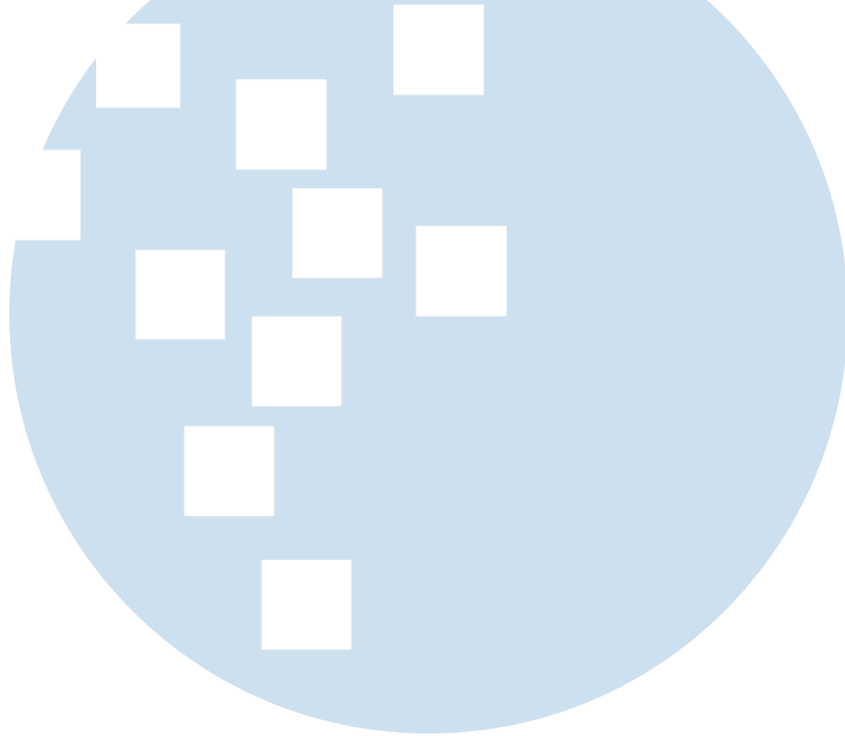


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Virtuosity	7
Tabel 3.1 Pelaksanaan Tugas Perminggu.....	10



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

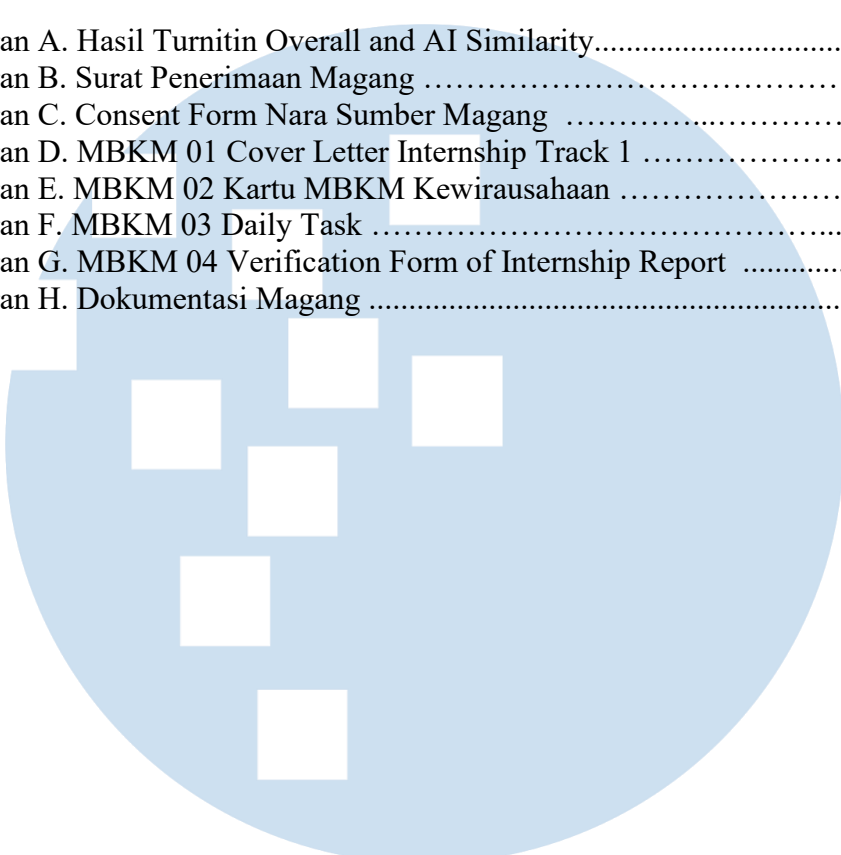
Gambar 1.1 Proses Persiapan Kerja Magang	3
Gambar 2.1 Logo UMN	5
Gambar 2.2 Logo Film UMN.....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Proyek Virtuosity	7
Gambar 3. 1 Bagan Alur Kerja	9
Gambar 3. 2 <i>Character Sheet</i> munmun.....	12
Gambar 3.3 Time Tracker Muniverse.....	12
Gambar 3.4 Hasil Sketsa Komik Muniverse.....	13
Gambar 3.5 Hasil <i>Lineart</i> Komik Muniverse	14
Gambar 3.6 Hasil Warna Komik Muniverse	14
Gambar 3.7 Hasil Final Komik Muniverse	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	11
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	15
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	16
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	17
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	18
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	19
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	20
Lampiran H. Dokumentasi Magang	21



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA