

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN
DAN KARU EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI LAB
VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

ELIA FERNANDA

00000056139

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

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN
DAN KARU EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI LAB
VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

ELIA FERNANDA

00000056139

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elia Fernanda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056139

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN DAN KARU
EPISODE *MOVIE* DALAM LAB 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, 24 Juni 2025.



(Elia Fernanda)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN DAN KARU
EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI LAB VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Elia Fernanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056139
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Levinthius Herlyanto, M.Sn.

6860773674130222



Digitally signed by
Angelia Lionardi
Date: 2025.06.25
08:55:11 +07'00'

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

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 : Elia Fernanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056139
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK
KOMIK MUN-MUN DAN KARU
EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI
LAB 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, 24 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Elia Fernanda)

* 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 ILLUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN DAN KARU EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI LAB 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., 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 magang.
6. Kepada Virtuosity Film Production Laboratory.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Tangerang, 24 Juni 2025.


(Elia Fernanda)

PERAN ILUSTRATOR DALAM PROYEK KOMIK MUN-MUN DAN KARU EPISODE *MOVIE* DAN *NEW YEAR* DI LAB

VIRTUOSITY

(Elia Fernanda)

ABSTRAK

Penulis menjalankan aktivitas magang untuk meningkatkan pemahaman penulis terkait produksi karya-karya 2D serta mengasah keterampilan penulis dalam membuat ilustrasi atau animasi. Lab Virtuosity adalah salah satu organisasi yang bergerak di bidang tersebut. Karena itu, penulis memilih Lab Virtuosity sebagai lokasi penulis dalam melaksanakan magang. Proyek yang dijalankan oleh mahasiswa yang menjalankan magang di Lab Virtuosity cukup variatif, seperti video HSE, stiker LINE Mun-mun dan Karu, dan terutama komik Mun-mun dan Karu. Komik ini mengisahkan keseharian kedua tokoh bernama Mun-mun (kelinci) dan Karu (rusa). Dua tokoh ini awalnya merupakan maskot utama dari acara Almanac dan sedang dikembangkan lebih lanjut oleh Lab Virtuosity. Tugas utama penulis selama menjalankan magang adalah mengilustrasikan satu episode komik Mun-mun dan Karu yang masih berwujud teks menjadi komik strip yang terdiri dari sekitar 6 panel. Berdasarkan magang yang penulis laksanakan selama sekitar 6 bulan, penulis memperoleh pengalaman serta wawasan yang berharga sehingga penulis dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke dalam industri ilustrasi. Penulis berkesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan penulis terkait komik dan berkolaborasi dengan sesama rekan magang untuk membuat karya-karya 2D, termasuk komik Mun-mun dan Karu yang memiliki beragam episode. Oleh karena itu, laporan ini menjabarkan pengalaman penulis dalam memperdalam keterampilan dan pemahaman penulis terhadap karya-karya 2D.

Kata kunci: magang, Virtuosity, ilustrator, komik, Mun-mun dan Karu

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

***THE ROLE OF THE ILLUSTRATOR ON MOVIE AND NEW
YEAR EPISODES OF MUN-MUN AND KARU COMIC AT
VIRTUOSITY LAB***

(Elia Fernanda)

ABSTRACT

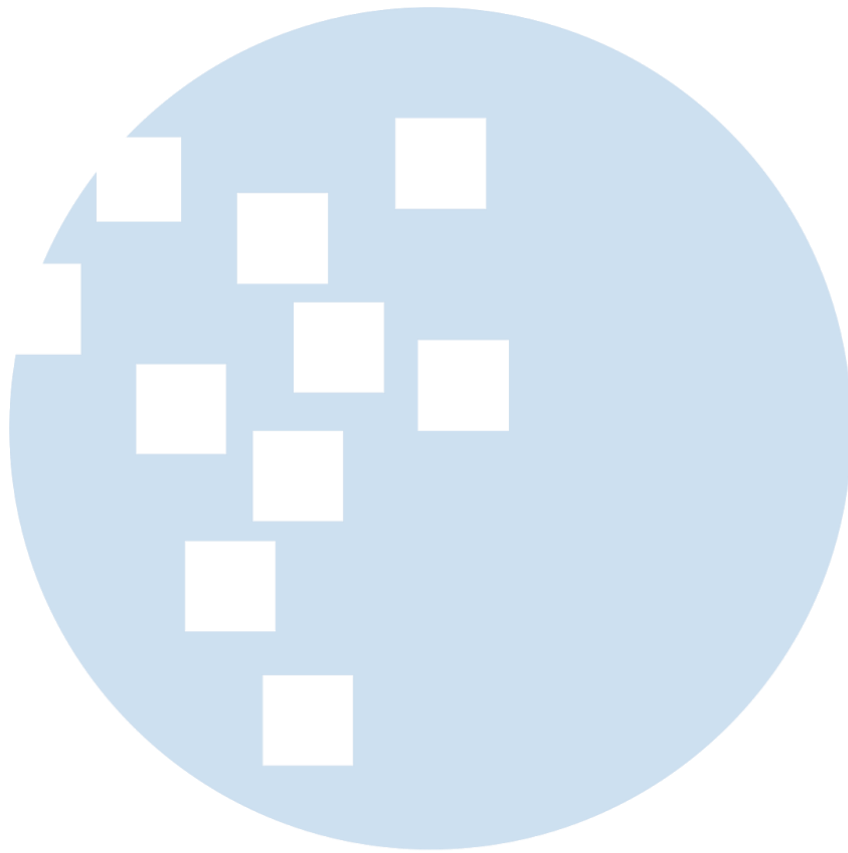
The author carried out an internship to improve the author's understanding of the production of 2D artworks and hone the author's skills in creating illustrations or animations. Virtuosity Lab is one of the organizations engaged in this field. Therefore, the author chose Lab Virtuosity as the location for the author to carry out the internship. The projects carried out by students who interned at Virtuosity Lab were quite varied, such as HSE videos, LINE Mun-mun and Karu stickers, and especially the Mun-mun and Karu comics. This comic tells the daily life of two characters named Mun-mun (rabbit) and Karu (deer). These two characters were originally the main mascots of the Almanac event and are being further developed by Virtuosity Lab. The author's main task during the internship was to illustrate one episode of the Mun-mun and Karu comic, which was still in text form, into a comic strip consisting of approximately 6 panels. Based on the internship that the author carried out for around 6 months, the author gained valuable experience and insight to prepare himself to enter the illustration industry. The author had the opportunity to apply the author's knowledge of comics and collaborate with fellow interns to create 2D works, including the Mun-mun and Karu comics with various episodes. Therefore, this report describes the author's experience in deepening the author's skills and understanding of 2D works.

Keywords: internship, Virtuosity, illustrator, comic, Mun-mun and Karu

U M N
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

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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	22
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	24
4.1 Simpulan	24
4.2 Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA	26

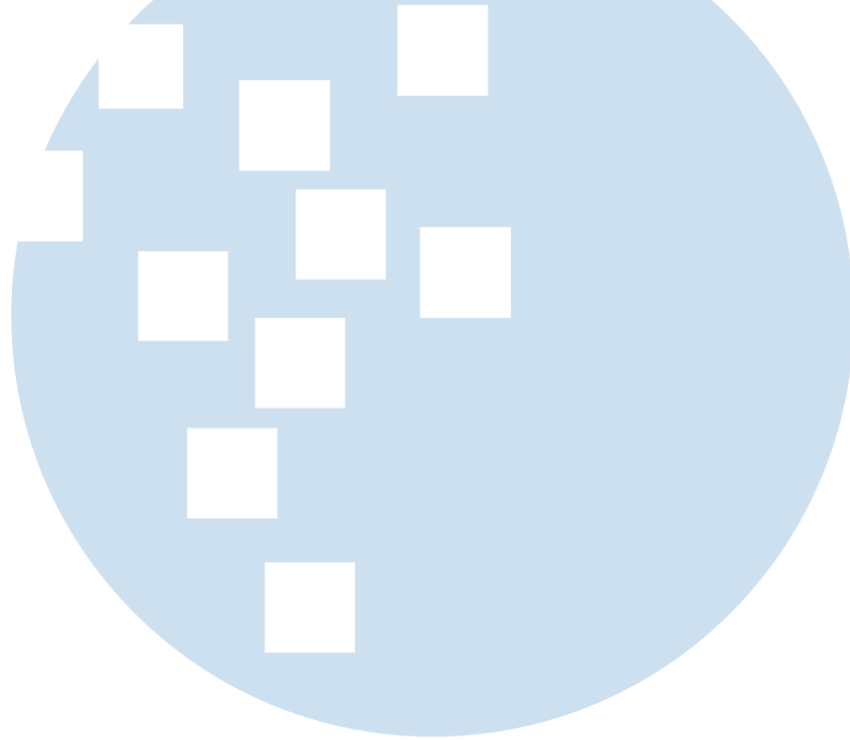


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Lab Virtuosity.....	6
Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan	10



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Fakultas Seni dan Desain UMN.....	4
Gambar 2.2 Logo Prodi Film UMN.....	4
Gambar 2.3 Struktur organisasi Prodi Film	7
Gambar 3.1 Bagan alur kerja	9
Gambar 3.2 Tahap sketsa kasar sebelum direvisi	13
Gambar 3.3 Tahap pembuatan <i>lineart</i> komik episode <i>Movie</i>	14
Gambar 3.4 Tahap pewarnaan di Adobe Photoshop 2024.....	15
Gambar 3.5 Referensi stiker LINE yang telah dikumpulkan oleh penulis	16
Gambar 3.6 File <i>character sheet</i> dan Blender yang menjadi referensi.....	16
Gambar 3.7 Sebelum dan sesudah diberikan bayangan dan detail	16
Gambar 3.8 Hasil akhir komik <i>Movie</i>	17
Gambar 3.9 Proses pembuatan sketsa komik episode <i>New Year</i>	18
Gambar 3.10 Pengumpulan referensi untuk komik episode <i>New Year</i>	19
Gambar 3.11 Proses pembuatan lineart dan pewarnaan episode <i>New Year</i>	19
Gambar 3.12 Pemberian bayangan dan cahaya	20
Gambar 3.13 Pembuatan tekstur untuk episode <i>New Year</i>	20
Gambar 3.14 Hasil akhir episode <i>New Year</i>	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall & AI Similarity	27
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	30
Lampiran C. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	31
Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	32
Lampiran E. MBKM 03 Daily Task	33
Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	42
Lampiran G. Dokumentasi Magang	43

