

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STORYBOARD
UNTUK SERIAL ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK DI
VIRTUOSITY**



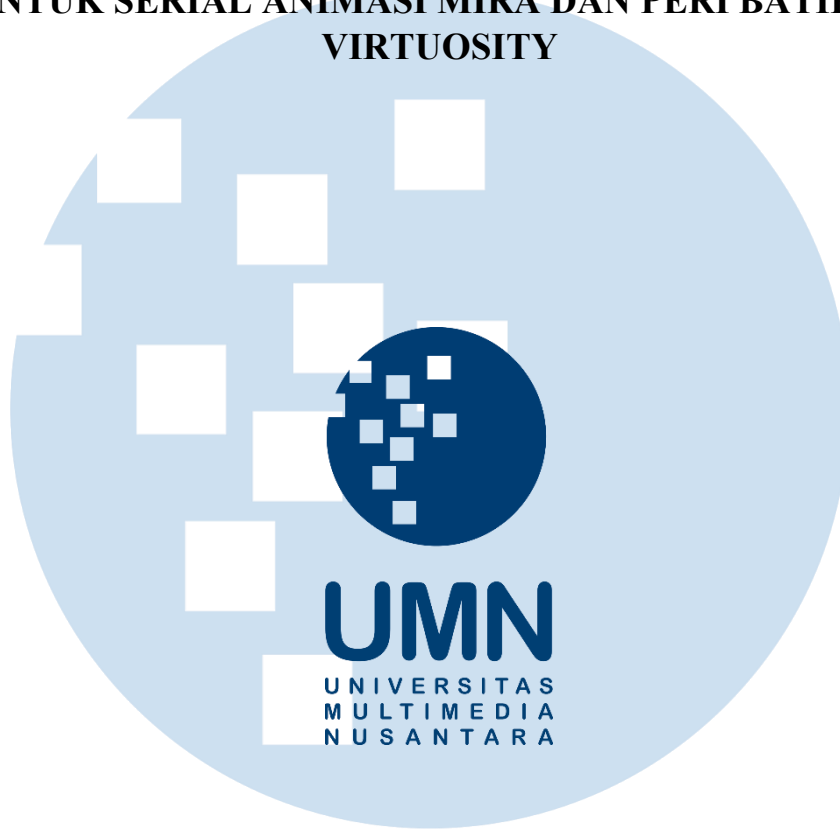
LAPORAN MAGANG

NATASYA FEBIANY ANTONIO

00000056233

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

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STORYBOARD
UNTUK SERIAL ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK DI
VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

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

NATASYA FEBIANY ANTONIO

00000056233

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

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasya Febiany Antonio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056233

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STORYBOARD UNTUK SERIAL ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK 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 magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2025.



(Natasya Febiany Antonio)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STORYBOARD UNTUK
SERIAL ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Natasya Febiany Antonio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056233
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

8143768669230303

Ahmad Arief A., S.Sn, MPDesSc

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

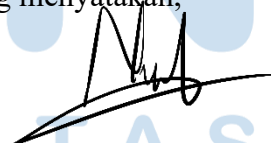
Nama Lengkap : Natasya Febiany Antonio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056233
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN ILUSTRATOR DALAM
PEMBUATAN STORYBOARD UNTUK SERIAL ANIMASI MIRA
DAN PERI BATIK DI VIRTUOSITY

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,



(Natasya Febiany Antonio)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

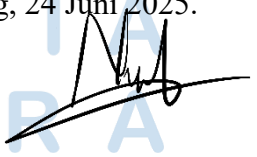
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ILLUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STORYBOARD UNTUK SERIAL ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK DI 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.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. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Angelia Lionardi, S.Sn., 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.



(Natasya Febiany Antonio)

Peran Ilustrator dalam Pembuatan Storyboard untuk Serial

Animasi Mira dan Peri Batik di Virtuosity

(Natasya Febiany Antonio)

ABSTRAK

Ilustrator memiliki peranan penting dalam menggambarkan suatu teks atau pesan yang ingin disampaikan. Dengan menciptakan ilustrasi untuk sebuah *storyboard* pada tahapan pra-produksi, proses pengerjaan animasi pada tahap produksi akan berjalan dengan lebih lancar. Penulis memiliki kesadaran betapa pentingnya peran seorang ilustrator dalam pembuatan *storyboard* dan tertarik melaksanakan program magang di Virtuosity yang membuka posisi *storyboard artist*. Selama menjalankan program magang, penulis mempelajari banyak hal ketika bekerja dalam sebuah tim di lingkup yang lebih profesional. Penulis juga mempelajari penggunaan *software* yang sering dipakai oleh animator profesional seperti aplikasi Adobe dan Toonboom. Dalam proses mengerjakan proyek, penulis tentu mengalami beberapa kendala yang berada dalam kendali maupun di luar kendali penulis. Namun kendala-kendala ini dapat diselesaikan dengan komunikasi yang baik bersama rekan kerja maupun *supervisor* yang ada.

Kata kunci: Animasi, *Storyboard*, Ilustrator, Virtuosity

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

The Role of Illustrator in Making Storyboard for Mira dan Peri Batik Animated Series in Virtuosity

(Natasya Febiany Antonio)

ABSTRACT

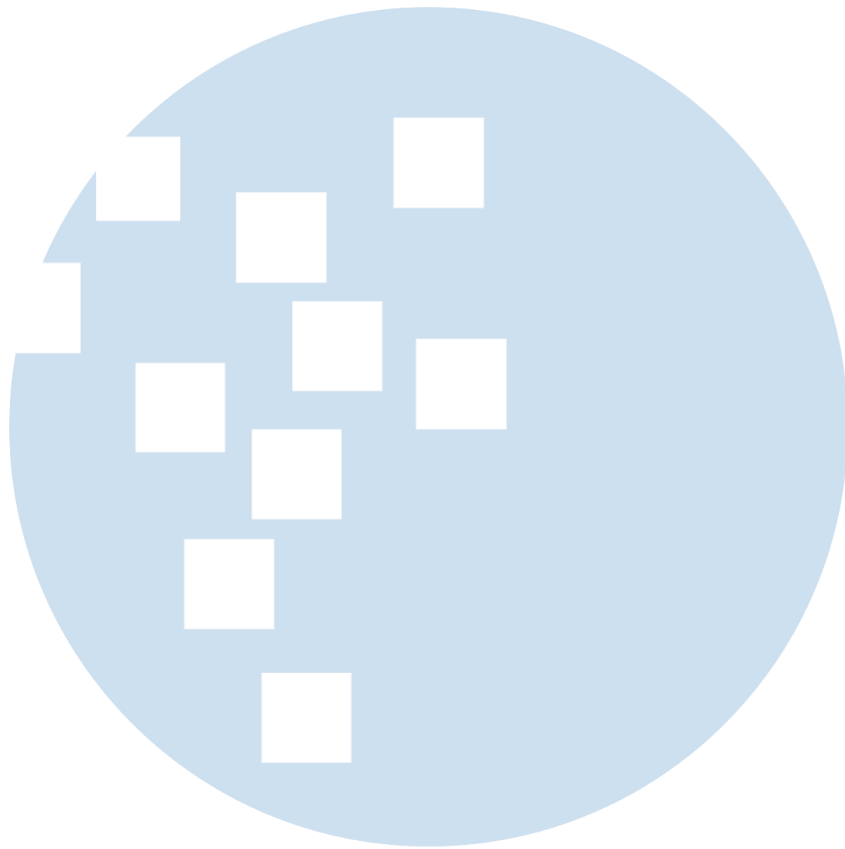
Illustrators play an important role in depicting a text or message that needs to be conveyed. By creating illustrations for a storyboard in the pre-production stage, the animation process in the production stage will progress smoothly. The author is aware of how important the role of an illustrator is in making a storyboard and is interested in carrying out an internship program at Virtuosity which opens for storyboard artist position. During the internship program, the author learned many things while working in a team in a more professional scope. The author also learned the use of software that is often used by professional animators such as Adobe and Toonboom applications. In the process of working on the project, the author certainly experienced several obstacles that were within the author's control or beyond her control. However, these obstacles can be resolved with good communication with colleagues and existing supervisors.

Keywords: Animation, Storyboard, Illustrator, Virtuosity



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	xii
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	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang	18
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	23
4.1 Simpulan	23
4.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	25

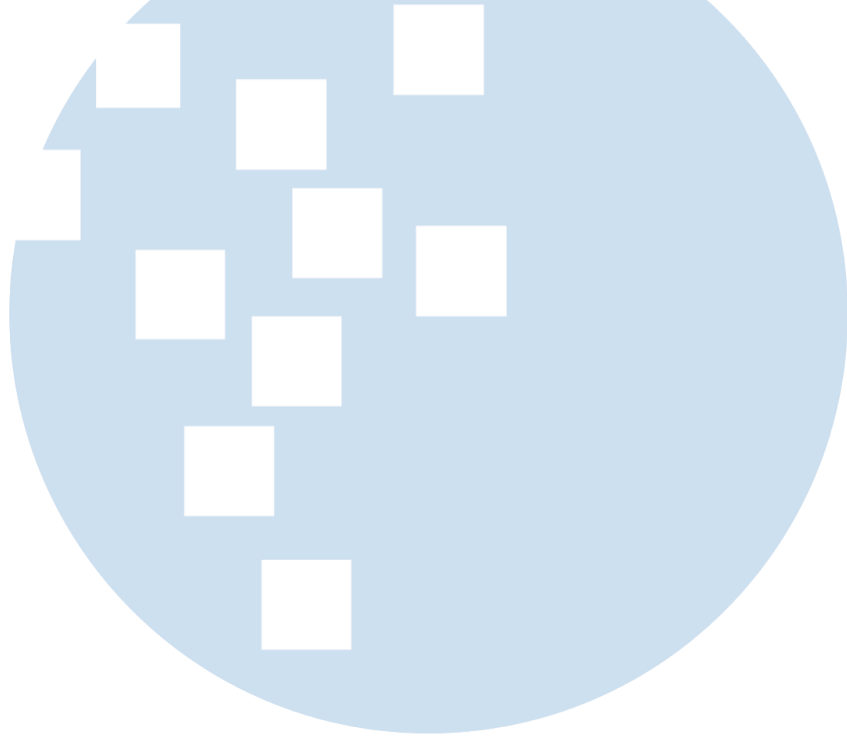


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perusahaan.	7
Tabel 3.2 Tugas Mingguan.....	11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

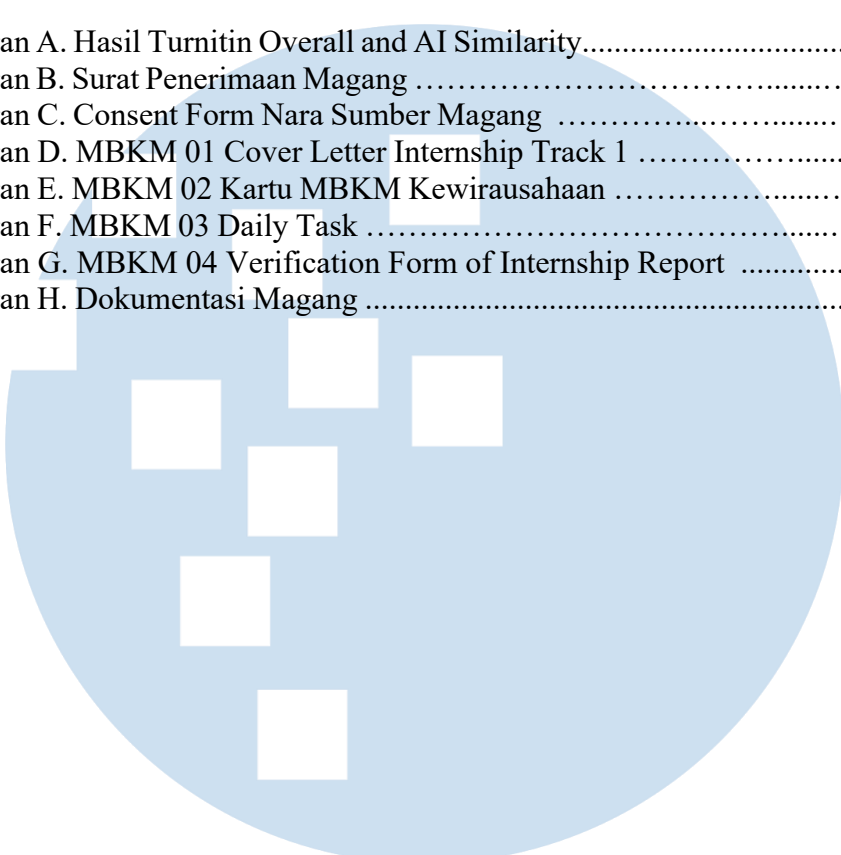
Gambar 1.1 Proses Persiapan Kerja Magang.....	3
Gambar 2.1 Logo Kampus UMN.....	5
Gambar 2.2 Logo Prodi Film UMN.....	6
Gambar 2.3 BMC Virtuosity.....	8
Gambar 2.4 Struktur Organisasi di Virtuosity.....	9
Gambar 3.1 Urutan Pengerjaan <i>Storyboard</i> Mira dan Peri Batik dengan <i>Supervisor</i>	10
Gambar 3.1 Proses <i>Cleaning Up Storyboard</i> Mira dan Peri Batik di Aplikasi <i>Toon Boom Storyboard</i>	19
Gambar 3.2 Hasil Akhir dari Proses <i>Cleanup</i> di Aplikasi <i>Toonboom Storyboard</i>	19
Gambar 3.3 Proses Pengerjaan <i>Storyboard Animatic</i> di <i>Adobe Premiere Pro</i>	20
Gambar 3.4 <i>Onedrive</i> yang Tidak Menunjukkan Gambar dikarenakan <i>Onedrive Down</i>	21
Gambar 3.5 Gerbang Lor pada <i>Storyboard</i> Mira dan Peri Batik.....	21

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	26
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	29
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	30
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	31
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	32
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	33
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	35
Lampiran H. Dokumentasi Magang	36



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA