

**PERAN STORYBOARD ARTIST DALAM PROYEK ANIMASI
MIRA DAN PERI BATIK DI VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

MAURA RADITYA PUTRI

00000056816

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

2025

**PERAN STORYBOARD ARTIST DALAM PROYEK ANIMASI
*MIRA DAN PERI BATIK DI VIRTUOSITY***



LAPORAN MAGANG

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

MAURA RADITYA PUTRI

00000056816

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maura Raditya Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056816

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM PROYEK 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, 20 Juni 2025.



(Maura Raditya Putri)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM PROYEK ANIMASI MIRA DAN
PERI BATIK DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Maura Raditya Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056816
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

6550771672230253

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

8155766667130303

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 : Maura Raditya Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056816
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM
PROYEK 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, 20 Juni 2025.

Yang menyatakan,


(Maura Raditya Putri)

* 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 *STORYBOARD ARTIST* DALAM PROYEK 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., 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 Virtuosity yang telah menerima penulis sebagai peserta magang.
7. Keluarga dan teman-teman 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.



(Maura Raditya Putri)

PERAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM PROYEK ANIMASI MIRA DAN PERI BATIK DI VIRTUOSITY

(Maura Raditya Putri)

ABSTRAK

Animasi merupakan medium populer berupa serangkaian gambar-gambar yang disusun secara berurutan. Dengan berkembangnya popularitas animasi sebagai medium, Indonesia menjadi salah satu negara yang berupaya untuk mengembangkan industri animasi dengan pendirian dibentuknya studio-studio animasi. Virtuosity adalah labotarium animasi yang dibangun di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang fokus dalam pembuatan proyek-proyek kreatif, seperti Proyek Tangverse (2022), Proyek Pemordenan Sastra (2022), Proyek Microlearning Kemdikbud (2023), serta proyek yang saat ini dijalankan bernama Mira dan Peri Batik. Penulis menjalankan magang di Virtuosity sebagai *storyboard artist* di dalam proyek Mira dan Peri Batik dan *comic artist* cadangan di proyek Muniverse. *Storyboard* adalah kumpulan *frame-frame* yang dibuat berdasarkan naskah dan dijadikan acuan untuk tim produksi. Penulis berperan dalam tahap pre-produksi Mira dan Peri Batik episode 2, yaitu membuat *clean-up* untuk sketsa kasar *storyboard* dan membuat *animatic* bersama anggota tim *storyboard* lain. Selama periode magang bersama Virtuosity, penulis mengalami kendala-kendala seperti kurangnya tenaga kerja, *environment design* dan *prop design* yang kurang lengkap, serta inkonsistensi dalam *storyboard*. Penulis mengatasi kendala-kendala tersebut dengan berkomunikasi dan melengkapi *design* yang kurang lengkap. Penulis memperoleh pengalaman dan belajar untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan beradaptasi di dalam industri animasi.

Kata kunci: magang, animasi, *storyboard*



THE ROLE OF STORYBOARD ARTIST IN THE MIRA AND PERI BATIK PROJECT AT VIRTUOSITY

(Maura Raditya Putri)

ABSTRACT

Animation is a popular medium in the form of a series of images arranged sequentially. With the growing popularity of animation as a medium, Indonesia has become one of the countries that is trying to develop the animation industry by establishing animation studios. Virtuosity is an animation laboratory built under the auspices of Universitas Multimedia Nusantara, which focuses on creating creative projects, such as the Tangverse Project (2022), the Literature Ordering Project (2022), the Kemdikbud Microlearning Project (2023), and the current project called Mira and Peri Batik. The author interned at Virtuosity as a storyboard artist in the Mira and Peri Batik project and a backup comic artist in the Muniverse project. A storyboard is a collection of frames that are made based on a script and used as a reference for the production team. The author played a role in the pre-production stage of Mira and Peri Batik episode 2, namely making a clean-up for the rough sketch of the storyboard and making an animatic with other storyboard team members. During the internship period with Virtuosity, the author experienced obstacles such as lack of manpower, incomplete environment design and prop design, and inconsistencies in the storyboard. The author overcame these obstacles by communicating and completing the incomplete designs. The author gained experience and learned to work in a team, communicate, and adapt in the animation industry.

Keywords: internship, animation, storyboard

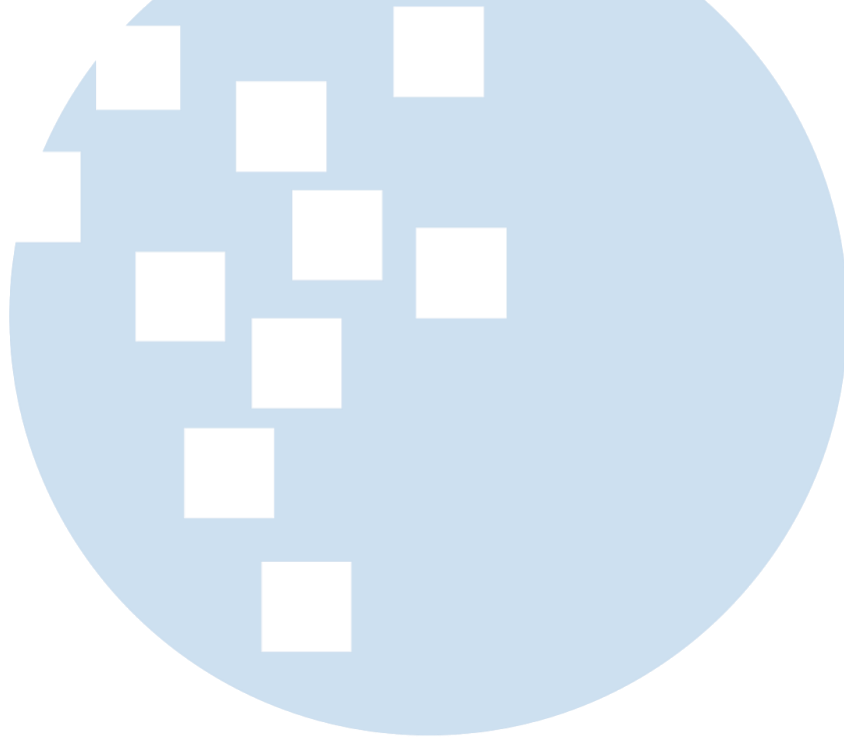


DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	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 yang Dilakukan.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12
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	19
LAMPIRAN.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT	5
Tabel 3.1 Keterangan tugas penulis di Virtuosity.....	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Program Studi Film UMN.....	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Virtuosity	7
Gambar 3.1 Bagan alur kerja	8
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Mira dan Peri Batik episode 2.....	9
Gambar 3.3 Komik Muniverse MC_033 Good Night.....	10
Gambar 3.4 OneDrive Mira dan Peri Batik episode 2.....	13
Gambar 3.5 Sketsa kasar dengan catatan dari <i>supervisor</i>	13
Gambar 3.6 Proses pengerjaan <i>clean-up storyboard</i> Mira dan Peri Batik.....	14
Gambar 3.7 Proses <i>animatic</i> dalam Toon Boom Storyboard.....	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	20
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	22
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	23
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	24
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	25
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	26
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	28
Lampiran H. Dokumentasi Magang	29

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA