

**PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK
“AIO” DI STUDIO MUNE**



LAPORAN MAGANG

YOHANA EPHIFANNY CHRISTIAN

00000057211

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

**PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK
“AIO” DI STUDIO MUNE**



LAPORAN MAGANG

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

YOHANA EPHIFANNY CHRISTIAN

00000057211

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yohana Ephifanny Christian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057211

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK “AIO” DI STUDIO MUNE”

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, 18 Juni 2025



(Yohana Ephifanny Christian)

UMM

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
“PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK “AIO” DI
STUDIO MUNE”

Oleh

Nama Lengkap : Yohana Ephifanny Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057211
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

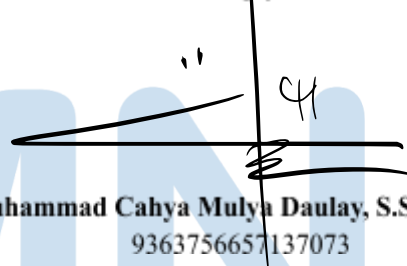
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
6435758659230202

Penguji



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
9363756657137073

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 : Yohana Ephifanny Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057211
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : “PERAN VISUAL DEVELOPMENT
ARTIST DALAM PROYEK “AIO” DI
STUDIO MUNE”

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 karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Yohana Ephifanny Christian)

* 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 DI STUDIO MUNE” 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, 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, 18 Juni 2025



(Yohana Ephifanny Christian)

PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK

“AIO” DI STUDIO MUNE

(Yohana Ephifanny Christian)

ABSTRAK

Industri animasi di Indonesia masih terus berkembang dan mengejar standar internasional. Di Indonesia, studio animasi terus bertambah per tahunnya, salah satu di antaranya adalah Studio Munē. Studio Munē merupakan studio animasi *boutique* yang memproduksi animasi 2D komersil, baik dalam jenis iklan, seri animasi, infografis, dan lain-lain dengan kualitas produksi yang tinggi serta telah melayani klien dari dalam maupun luar negeri. Selama program magang, penulis berkesempatan bergabung dengan Studio Munē sebagai *visual development artist* yang terlibat dalam proses pra produksi dan juga produksi. Penulis belajar banyak mengenai alur kerja industri animasi di lapangan, kerjasama tim, komunikasi, dan juga terutama proses kerja *visual development artist* dalam proyek-proyek profesional.

Kata kunci: magang, *visual development artist*, animasi



THE ROLE OF VISUAL DEVELOPMENT ARTIST IN “AIO” PROJECT AT STUDIO MUNE

(Yohana Ephifanny Christian)

ABSTRACT

The animation industry in Indonesia continues to grow and pursue international standards. In Indonesia, animation studios continue to grow every year, one of which is Studio Munē. Studio Munē is a boutique animation studio that produces commercial 2D animations, both in the form of advertisements, animated series, infographics, and others with high production quality and has served clients from within and outside the country. During the internship program, the writer had the opportunity to join Studio Munē as a visual development artist who was involved in the pre-production and production processes. The writer learned a lot about the workflow of the animation industry in the field, teamwork, communication, and especially the work process of visual development artists in professional projects.

Keywords: internship, visual development artist, animation

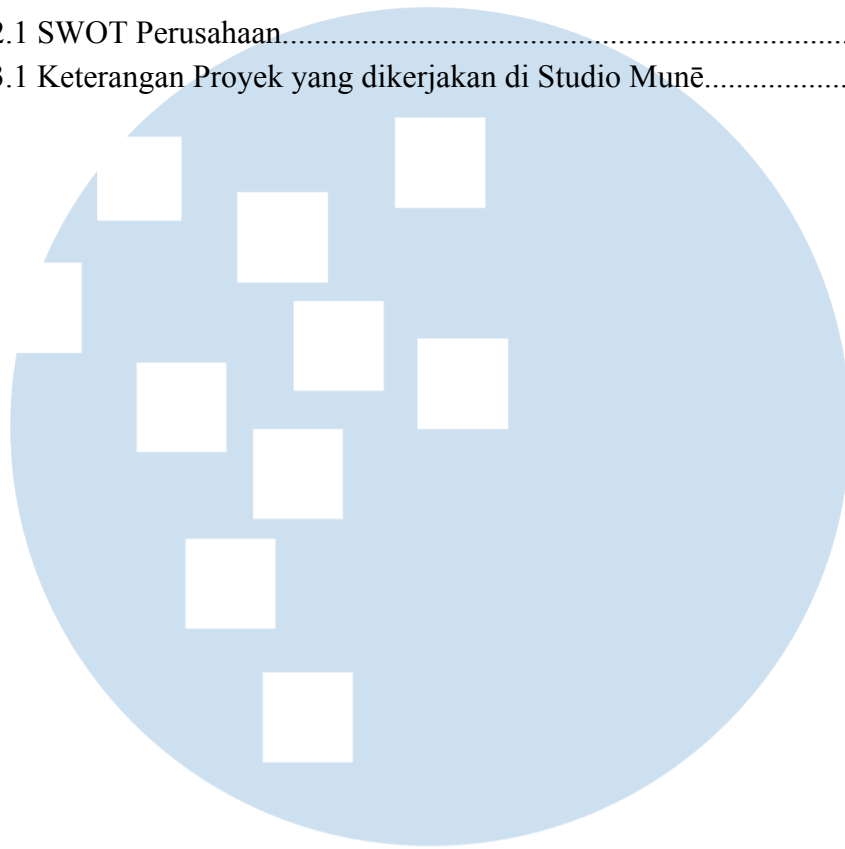
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	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.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.1.1 SWOT Studio Munē.....	7
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.....	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	20
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	21
BAB IV	
SIMPULAN DAN SARAN.....	22
4.1 Simpulan.....	22
4.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Perusahaan.....	7
Tabel 3.1 Keterangan Proyek yang dikerjakan di Studio Munē.....	11



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	6
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan PT. Mune Kreasi Purnama.....	8
Gambar 3.1 Alur produksi PT. Mune Kreasi Purnama.....	10
Gambar 3.2 Kanal Discord Kategori AIO Studio Munē.....	14
Gambar 3.3 Brainstorm Post Lebaran pada Miro.....	15
Gambar 3.4 Sketsa Ide Reels Lebaran.....	16
Gambar 3.5 Konsep Sketsa Konten Lebaran Media Sosial.....	17
Gambar 3.6 Konsep Sketsa Konten Media Sosial.....	18
Gambar 3.7 Inspirasi Style.....	19
Gambar 3.8 Tahap Development Konten Media Sosial.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall & AI Similarity.....	24
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang.....	27
Lampiran C. Consent Form Narasumber Magang.....	28
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1.....	29
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan.....	30
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task.....	31
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	38
Lampiran H. Dokumentasi Magang.....	39

