

**PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET
PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT DI
VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Hastya Pramudita Hadiwijaya

00000057226

PROGRAM STUDI FILM

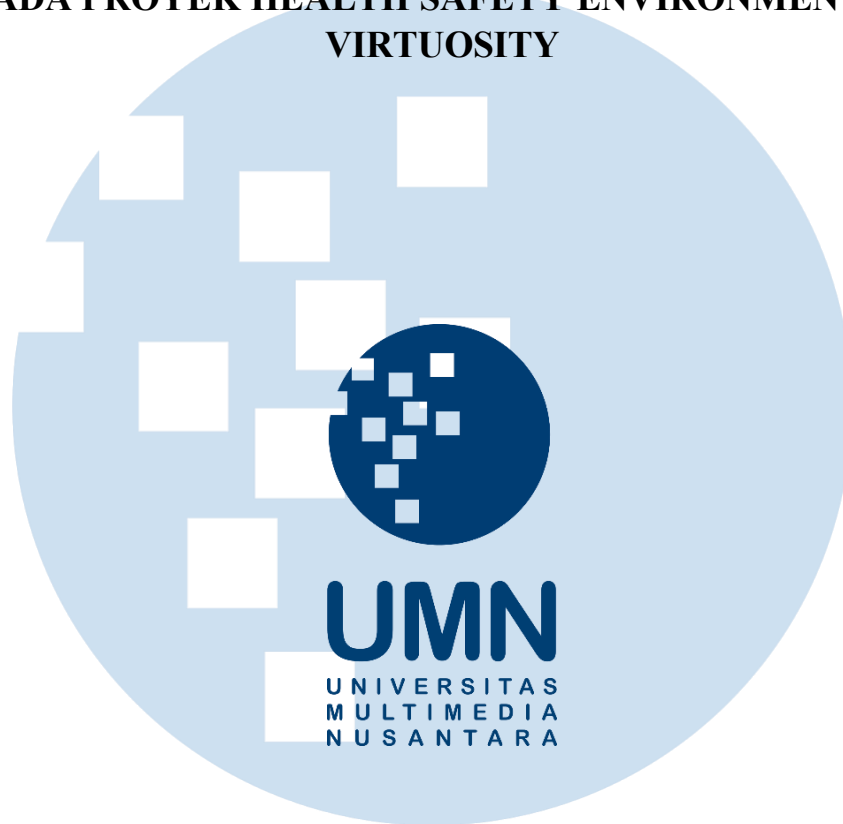
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

**PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET
PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT DI
VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

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

HASTYA PRAMUDITA HADIWIJAYA

00000057226

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

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hastya Pramudita Hadiwijaya

Nomor Induk Mahasiswa 00000057226

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT 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, 24 Juni 2025.



(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
“PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET PADA
PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT DI VIRTUOSITY”

Oleh

Nama Lengkap : Hastya Pramudita Hadiwijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057226
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

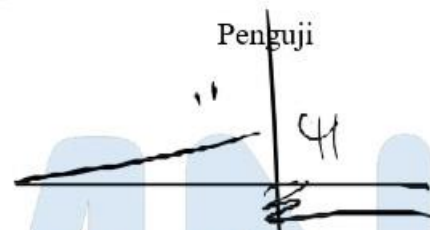
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


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

Penguji


M. Cahya M. 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 : Hastya Pramudita Hadiwijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057226

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah :

“PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT 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,



(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

* 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 ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT 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. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu RR. 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. Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn.,MPDesSc. 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.



(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

PERAN 2D ILLUSTRATOR DALAM MEMBUAT ASSET PADA PROYEK HEALTH SAFETY ENVIRONMENT DI VIRTUOSITY

(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

ABSTRAK

Laporan penelitian berikut ditujukan untuk memberikan pemaparan serta mendalami peran seorang 2D illustrator di Virtuosity pada proyek *Health Safety Environment* (HSE). Penulis melakukan observasi secara langsung untuk memahami struktur perusahaan dan *workflow* di Virtuosity, serta menganalisis pengaruh dari peran 2D illustrator terhadap proyek *Health Safety Environment*. Pendalaman mengenai pengaruh struktur dan *workflow* perusahaan terhadap jobdesk 2D illustrator, akan membantu penulis untuk memahami peran serta tujuan seorang ilustrator dalam menciptakan visual yang ingin dicapai proyek Health Safety Environment. Sehingga target yang dicapai oleh perusahaan dapat terpenuhi.

Kata kunci: 2D Illustrator, Virtuosity, *Health Safety Environment*, Asset, Visual



THE ROLE OF 2D ILLUSTRATOR IN CREATING ASSET IN HEALTH SAFETY ENVIRONMENT PROJECT IN VIRTUOSITY

(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

ABSTRACT

This research report is intended to provide an in-depth examination of the role of a 2D illustrator at Virtuosity within the context of the Health Safety Environment (HSE) project. The author conducted direct observations to gain a comprehensive understanding of the company's organizational structure and workflow, as well as to analyze the influence of the 2D illustrator's role on the execution of the HSE project. A thorough investigation into how the company's structure and workflow impact the illustrator's responsibilities will assist the author in understanding the illustrator's function and objectives in producing visuals aligned with the goals of the HSE project. Ultimately, this understanding is expected to contribute to the successful realization of the company's project targets.

Keywords: 2D Illustrator, Virtuosity, Health Safety Environment, Asset, Visual

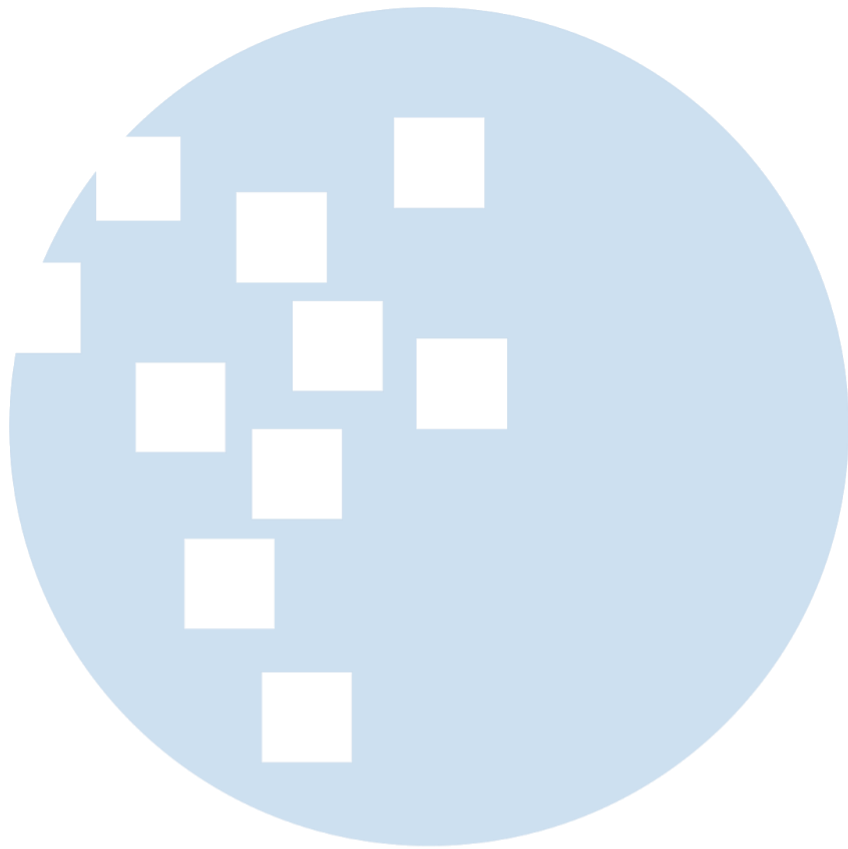
UMN

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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Analisis SWOT Terhadap Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	14
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	15
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	17
4.1 Simpulan.....	17
4.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA.....	19

LAMPIRAN	20
----------------	----

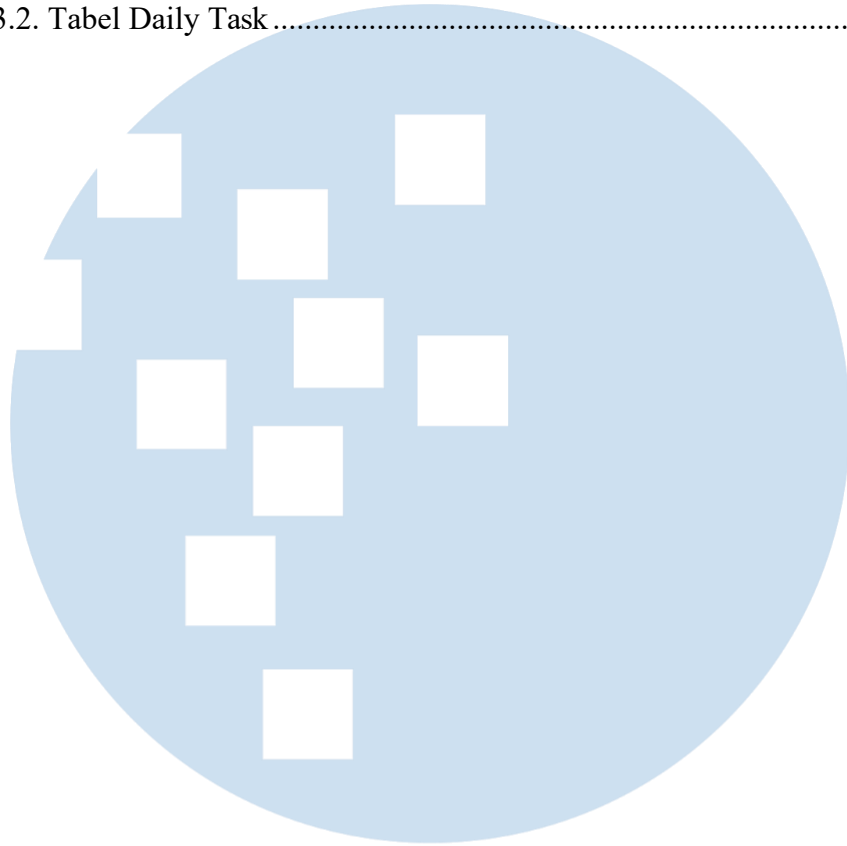


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2. Tabel Daily Task	10
-----------------------------------	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

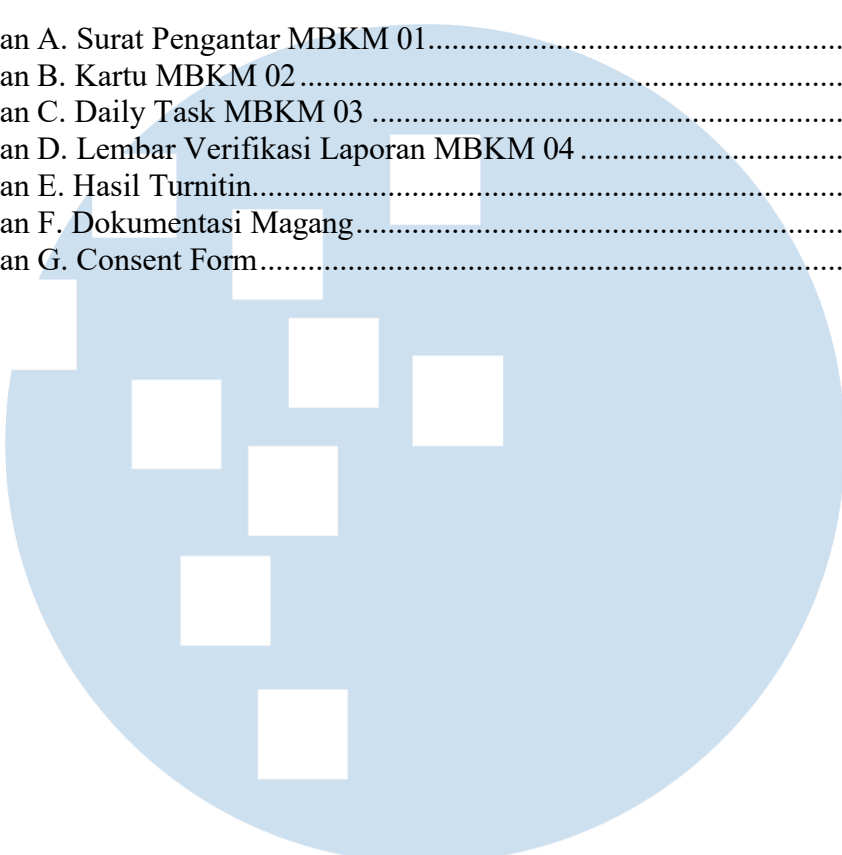
Gambar 2.1. Virtuosity UMN Film Production Lab	4
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Virtuosity	6
Gambar 3.1 Bagan alur kerja.....	7
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i> Referensi Asset 2D <i>Character</i>	11
Gambar 3.3 Contoh Asset 2D <i>Character</i> Versi Pertama	12
Gambar 3.4 Contoh Asset 2D <i>Character</i> Versi Kedua	12
Gambar 3.5 Pembagian <i>Folder</i> Asset 2D <i>Character</i>	13
Gambar 3.6 Pembagian <i>Layers</i> Asset 2D <i>Character</i>	13

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin.....	16
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	20
Lampiran G. Consent Form.....	21

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a series of white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern on the right.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA