

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PROYEK
ANIMASI PENDEK LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

Cindy Amelia Putri

00000056056

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

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PROYEK
ANIMASI PENDEK LABORATORIUM FSD UMN**



Cindy Amelia Putri

00000056056

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PROYEK
ANIMASI PENDEK LABORATORIUM FSD UMN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Cindy Amelia Putri)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten
Email Perusahaan : labfsd@umn.ac.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 4 Juni 2025

Mengetahui



(Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.)

Menyatakan



(Cindy Amelia Putri)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PROYEK ANIMASI PENDEK LABORATORIUM FSD UMN

Oleh

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

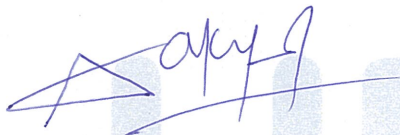
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Desain Karakter dalam Proyek Animasi Pendek Laboratorium FSD UMN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025


(Cindy Amelia Putri)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan magang dengan judul *Perancangan Desain Karakter Proyek Animasi Pendek Laboratorium FSD UMN*, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual. Selama melaksanakan kerja magang dan menuliskan laporan magang ini, penulis banyak menerima arahan, bimbingan, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Laboratorium FSD UMN, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Jupiter Natanael, S.Ds., M.M., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Steven Halim, S.Sn., M.M., selaku *Supervisor* kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis harap laporan magang ini dapat memberi manfaat dan inspirasi bagi para pembaca ataupun mahasiswa lain yang akan melaksanakan kerja magang.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Cindy Amelia Putri)

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PROYEK ANIMASI PENDEK LABORATORIUM FSD UMN

(Cindy Amelia Putri)

ABSTRAK

Desain dapat dimanfaatkan dalam merancang *concept art*, yang merupakan bentuk penyampaian ide dalam berbagai bidang kreatif. *Concept art* ini identik dengan ilustrasi dan dapat digunakan untuk berbagai kepentingan konsep desain, salah satunya adalah desain karakter. Penulis sendiri memiliki minat dalam merancang desain karakter dan ingin melakukan eksplorasi terhadap *concept art*. Oleh karena itu, penulis melakukan kerja magang di Laboratorium FSD UMN, yang merupakan sebuah divisi di bawah naungan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, serta dibentuk untuk mendukung proses kreatif seluruh anggota Universitas Multimedia Nusantara dalam bidang akademis maupun non-akademis. Laboratorium FSD UMN sedang menggarap sebuah proyek animasi pendek, sehingga pelaksanaan kerja magang ini memiliki tujuan untuk merancang karakter utama dan juga karakter-karakter pendukung yang sesuai dengan topik animasi yang akan dibuat. Dengan melakukan kerja magang ini, penulis dapat mengeksplorasi dan mengembangkan *skill* penulis dalam merancang desain karakter, serta menambah pengetahuan penulis dalam mendesain karakter yang sesuai untuk sebuah animasi.

Kata kunci: *Concept Art*, Desain Karakter, Kerja Magang, Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN

CHARACTER DESIGN IN SHORT ANIMATION PROJECT AT UMN LABORATORY OF ARTS AND DESIGN FACULTY

(Cindy Amelia Putri)

ABSTRACT

Design can be used in making concept art, which is a form of conveying ideas in various creative fields. This concept art is identical to illustration and can be used for various design concept purposes, one of which is character design. The author has an interest in character design and wants to explore concept art. Therefore, the author did an internship at UMN Laboratory of Art and Design Faculty, which is a division under the Faculty of Arts and Design at Multimedia Nusantara University, and was formed to support the creative process of all members of Multimedia Nusantara University in academic and non-academic fields. UMN Laboratory of Arts and Design Faculty is working on a short animation project, so the purpose of this internship is to design the main character and supporting characters which are suitable to the topic of the animation. By doing this internship, the author can explore and develop the author's skills in designing characters, as well as increase the author's knowledge in designing characters that are suitable for an animation.

Keywords: Concept Art, Character Design, Internship, UMN Laboratory of Arts and Design Faculty



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	14

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	26
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	47
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	47
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	48
BAB IV	PENUTUP	49
4.1	Simpulan	49
4.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Laboratorium FSD UMN	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN	7
Gambar 2.3 Konten Instagram Laboratorium FSD UMN	8
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN	9
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> Animasi Pendek	14
Gambar 3.4 Referensi Anak yang Berdagang Keliling	15
Gambar 3.5 Referensi Pakaian Karakter Utama	16
Gambar 3.6 Penumpang Kereta di Tahun 90-an.....	16
Gambar 3.7 Penumpang Kereta di Tahun 90-an.....	17
Gambar 3.8 Gaya Ilustrasi Animasi Pendek	17
Gambar 3.9 Alternatif Desain Karakter Utama	18
Gambar 3.10 Pengembangan Desain Karakter Utama	19
Gambar 3.11 Alternatif Desain Karakter Pendukung	20
Gambar 3.12 Revisi Sketsa Desain Karakter	21
Gambar 3.13 Proses Perancangan Awal <i>Main Character Sheet</i>	22
Gambar 3.14 <i>Base Body</i> Karakter Pendukung	22
Gambar 3.15 <i>Final Rendering Main Character Sheet</i>	24
Gambar 3.16 Proses <i>Character Sheet</i> Karakter Pendukung.....	24
Gambar 3.17 <i>Character Sheet</i> Karakter Pendukung.....	25
Gambar 3.18 Jajanan Tahun 90-an.....	27
Gambar 3.19 Uang Tahun 90-an	27
Gambar 3.20 Referensi Barang Bawaan Karakter.....	28
Gambar 3.21 Alternatif Desain Aset 2D	29
Gambar 3.22 Revisi Merek Makanan dan Minuman.....	29
Gambar 3.23 Proses Perancangan Aset 2D	30
Gambar 3.24 Proses dan Kumpulan Aset 2D Environment	31
Gambar 3.25 Referensi Tekstur	32
Gambar 3.26 Proses Membuat Tekstur <i>Seamless</i>	33
Gambar 3.27 Kumpulan Tekstur <i>Seamless</i>	34
Gambar 3.28 Proses dan Kumpulan Tekstur UV Map	34
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> yang Dikembangkan.....	35
Gambar 3.30 Perancangan Awal Ilustrasi.....	36
Gambar 3.31 Proses Edit <i>Background</i>	37
Gambar 3.32 Penentuan dan Edit <i>Font</i>	37
Gambar 3.33 Revisi <i>Layout</i> Karakter	38
Gambar 3.34 Revisi <i>Font</i> Judul.....	39
Gambar 3.35 Revisi Latar Ilustrasi.....	39
Gambar 3.36 Proses <i>Rendering</i> Ilustrasi.....	40
Gambar 3.37 Penyesuaian <i>Layer Multiply</i> di Latar	40
Gambar 3.38 <i>Color Palette</i> Instagram Laboratorium FSD UMN	42
Gambar 3.39 <i>Reels</i> Instagram Laboratorium FSD UMN	42
Gambar 3.40 Referensi Poster Idul Fitri	43

Gambar 3.41 Referensi Video Tutorial.....	43
Gambar 3.42 Proses Ilustrasi <i>Post</i> Instagram	44
Gambar 3.43 Proses Awal Edit Video Tutorial.....	45
Gambar 3.44 Proses <i>Rendering</i> Post Instagram.....	46
Gambar 3.45 Kumpulan Ilustrasi <i>Post</i> Instagram.....	46
Gambar 3.46 Proses Edit Video Tutorial.....	47
Lampiran Karya.1 Konsep Karakter Utama	xxx
Lampiran Karya.2 Konsep Karakter Utama	xxx
Lampiran Karya.3 Konsep Karakter Utama	xxx
Lampiran Karya.4 Desain Karakter Utama	xxxi
Lampiran Karya.5 Konsep Karakter Pendukung	xxxi
Lampiran Karya.6 Konsep Karakter Pendukung	xxxi
Lampiran Karya.7 Konsep Karakter Pendukung	xxxii
Lampiran Karya.8 Konsep Karakter Pendukung	xxxii
Lampiran Karya.9 Konsep Karakter Pendukung	xxxii
Lampiran Karya.10 Konsep Karakter Pendukung	xxxiii
Lampiran Karya.11 Konsep Karakter Pendukung	xxxiii
Lampiran Karya.12 Desain Karakter Pendukung	xxxiii
Lampiran Karya.13 Desain Karakter Pendukung	xxxiv
Lampiran Karya.14 Desain Karakter Pendukung	xxxiv
Lampiran Karya.15 Desain Karakter Pendukung	xxxiv
Lampiran Karya.16 Desain Karakter Pendukung	xxxv
Lampiran Karya.17 Desain Karakter Pendukung	xxxv
Lampiran Karya.18 Desain Karakter Pendukung	xxxv
Lampiran Karya.19 Desain Karakter Pendukung	xxxvi
Lampiran Karya.20 Desain Karakter Pendukung	xxxvi
Lampiran Karya.21 Desain Karakter Pendukung	xxxvi
Lampiran Karya.22 Desain Karakter Pendukung	xxxvii
Lampiran Karya.23 Desain Karakter Pendukung	xxxvii
Lampiran Karya.24 Desain Karakter Pendukung	xxxvii
Lampiran Karya.25 Konsep <i>Props</i>	xxxviii
Lampiran Karya.26 Konsep <i>Props</i>	xxxviii
Lampiran Karya.27 Konsep <i>Props</i>	xxxviii
Lampiran Karya.28 Konsep <i>Props</i>	xxxix
Lampiran Karya.29 Detail <i>Props</i>	xxxix
Lampiran Karya.30 Detail <i>Props</i>	xxxix
Lampiran Karya.31 Detail <i>Props</i>	xl
Lampiran Karya.32 Tekstur UV <i>Map Props</i>	xl
Lampiran Karya.33 Tekstur UV <i>Map Props</i>	xl
Lampiran Karya.34 Tekstur UV <i>Map Props</i>	xli
Lampiran Karya.35 Tekstur UV <i>Map Props</i>	xli
Lampiran Karya.36 Kumpulan Tekstur	xli
Lampiran Karya.37 Materi Kelas Suplemen Photoshop	xlii
Lampiran Karya.38 <i>Post</i> Hari Raya Idul Fitri.....	xlii
Lampiran Karya.39 <i>Background Post</i> Cuti Bersama	xlii
Lampiran Karya.40 <i>Post</i> Hari Nyepi	xliii

Lampiran Karya.41 Video Tutorial <i>How To</i>	xliii
Lampiran Karya.42 <i>Props</i> untuk <i>Background</i>	xliv
Lampiran Karya.43 <i>Seamless Pattern</i> untuk <i>Background</i>	xliv
Lampiran Karya.44 <i>Post</i> Hari Jumat Agung	xliv
Lampiran Karya.45 <i>Post</i> Hari Paskah	xliv
Lampiran Karya.46 <i>Post</i> Hari Kartini.....	xliv
Lampiran Karya.47 <i>Post</i> Hari Buruh	xliv
Lampiran Karya.48 <i>Post</i> Hari Waisak	xlvi
Lampiran Karya.49 Video Tutorial <i>How To</i>	xlvi
Lampiran Karya.50 Ilustrasi <i>Cover Artbook</i>	xlvi
Lampiran Karya.51 Alternatif Logo <i>Production</i>	xlvi
Lampiran Karya.52 Logo <i>Production</i>	xlvi
Lampiran Karya.53 <i>Layout Artbook</i>	xlvi
Lampiran Karya.54 Poster Greenscreen	xlvi
Lampiran Karya.55 <i>Layout</i> Kompilasi Karya Non-Akademis.....	xlvi
Lampiran Karya.56 Ilustrasi <i>Post Credit</i>	xlvi
Lampiran Karya.57 Ilustrasi <i>Post Credit</i>	xlvi
Lampiran Karya.58 <i>Post</i> Peringatan Kenaikan Isa Almasih	l
Lampiran Karya.59 <i>Post</i> Selamat Menempuh UAS	l



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	11
---	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvii
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxix
Lampiran Karya	xxx

