

**PERANCANGAN VISUAL *STORYBOARD* DAN ASET UNTUK
ANIMASI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



LAPORAN MAGANG

Nathan Jordan Irianto

00000056652

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

**PERANCANGAN VISUAL *STORYBOARD* DAN ASET UNTUK
ANIMASI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nathan Jordan Irianto

00000056652

**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 : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN VISUAL *STORYBOARD* DAN ASET UNTUK
ANIMASI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**

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, 6 Juni 2025



Nathan Jordan Irianto

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathan Jordan Irianto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Digital Global Artha

Alamat Perusahaan : Alam Sutera, PT. Global Digital Artha Ruko
Demansion, Blok D no 6, Kota Tangerang

Email Perusahaan : support@digitalart.co.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, 6 Juni 2025

Mengetahui



Jasmine Almira I.A

Menyatakan



Nathan Jordan Irianto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN VISUAL *STORYBOARD* DAN ASET UNTUK ANIMASI
PT GLOBAL DIGITAL ARTHA**

Oleh

Nama Lengkap : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

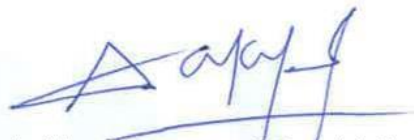
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


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


Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn.
0323067804/ 067811

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 : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VISUAL
STORYBOARD DAN ASET UNTUK
ANIMASI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

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, 9 April 2025


(Nathan Jordan Irianto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kasih-Nya, saya diberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan visual storyboard dan Aset untuk Animasi PT. Global Digital Artha”

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT. Global Digital Artha, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Erwin Draft, dan Jasmine Almira selaku *Supervisor* dan *Supervisor* ilustrasi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
9. Teman Teman terutama yang sudah mensupport dan menemani saya selama mengerjakan Tugas akhir hingga akhir.

Harapanya penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca yang ini melakukan kegiatan magang di perusahaan PT. Global Digital Artha.

Tangerang, 9 April 2025



Nathan Jordan Irianto

PERANCANGAN VISUAL *STORYBOARD* DAN ASET UNTUK ANIMASI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

Nathan Jordan irianto

ABSTRAK

PT. Global Digital Artha adalah perusahaan yang bergerak di bidang Digital Creative Agency, yang terdapat di salah satu daerah Alaman Sutera, Tangerang. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 23 juni tahun 2016 oleh Erwin selaku direktur sekaligus pendiri dari perusahaan tersebut, PT. Global Digital Artha sendiri memfokuskan dirinya dalam memberikan tawaran solusi digital kreatif melalui berbagai layanan seperti pengembangan website, aplikasi *mobile*, animasi, desain grafis, dan digital marketing. Dengan latar belakang yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi informasi, Erwin membentuk tim kerja ideal yang berkompeten di bidang ilustrasi, hal tersebut dilakukan agar dapat mendukung kebutuhan aset digital yang dibutuhkan seperti animasi, game, dan komik. Sebagai salah satu perusahaan yang mengedepankan nilai integritas, kreativitas, inovasi, serta pertumbuhan yang selalu berkembang PT. Global Digital Artha memiliki visi untuk menjadi mitra digital terpercaya dan profesional di lingkungannya serta misi menciptakan lingkungan bisnis yang inovatif dan mampu menjangkau pasar global. Nama "Global Digital Artha" dipilih sebagai cerminan harapan untuk menjadi solusi inovatif dan kreatif di bidang digital secara global. Logo perusahaan berupa huruf "G" melambangkan kata "Global", yang mewakili semangat dan visi perusahaan dalam menjangkau pasar lebih luas. PT. Global Digital Artha terus berkomitmen untuk memberikan layanan terbaik dengan standar profesional yang tinggi serta menjaga etika dan integritas dalam bekerja. Terdapat 5 proses yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan setiap aset karya yaitu, *briefing*, *brainstorming*, *illustrating*, revisi, dan *Submission* masing – masing dari tahap tersebut perlu dilakukan agar dapat menciptakan karya yang memenuhi standar kualitas perusahaan

Kata kunci: Ilustrasi, Aset, *Storyboard*, Animasi, Menggambar

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Designing Visual Storyboards and Assets for Animation at PT.

Global Digital Artha

Nathan Jordan Irianto

ABSTRACT

PT. Global Digital Artha is a company engaged in the field of Digital Creative Agency, located in the Alam Sutera, Tangerang. The company was founded on June 23, 2016, by Erwin, who serves as both the director and founder. PT. Global Digital Artha focuses on offering creative digital solutions through a variety of services such as website development, mobile applications, animation, graphic design, and digital marketing. With a background in information technology, Erwin formed an ideal and competent team in the field of illustration to support the creation of digital assets such as animations, games, and comics. As a company that upholds the values of integrity, creativity, innovation, and continuous growth, PT. Global Digital Artha has a vision to become a trusted and professional digital partner within its community, and a mission to create an innovative business environment capable of reaching global markets. The name "Global Digital Artha" was chosen to reflect the aspiration of becoming an innovative and creative digital solution provider on a global scale. The company logo, shaped as the letter "G", represents the word "Global", symbolizing the spirit and vision of the company in reaching broader markets. PT. Global Digital Artha remains committed to delivering the best services with high professional standards, while maintaining strong work ethics and integrity. There are five processes carried out by the author in the creation of each asset, namely briefing, brainstorming, illustrating, revision, and submission. Each of these stages is necessary to ensure that the work meets the company's quality standards.

Keywords: *Illustration, Asset, Storyboard, Animation, Drawing*

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
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	7
2.1.1 Profil Perusahaan.....	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 <i>Game Mobile</i>	11
2.3.2 Animasi 2D.....	12
2.3.3 Virtual Youtuber	13
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	16

3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	28
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	34
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	54
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	54
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	55
BAB IV PENUTUP	57
4.1 Simpulan	57
4.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59

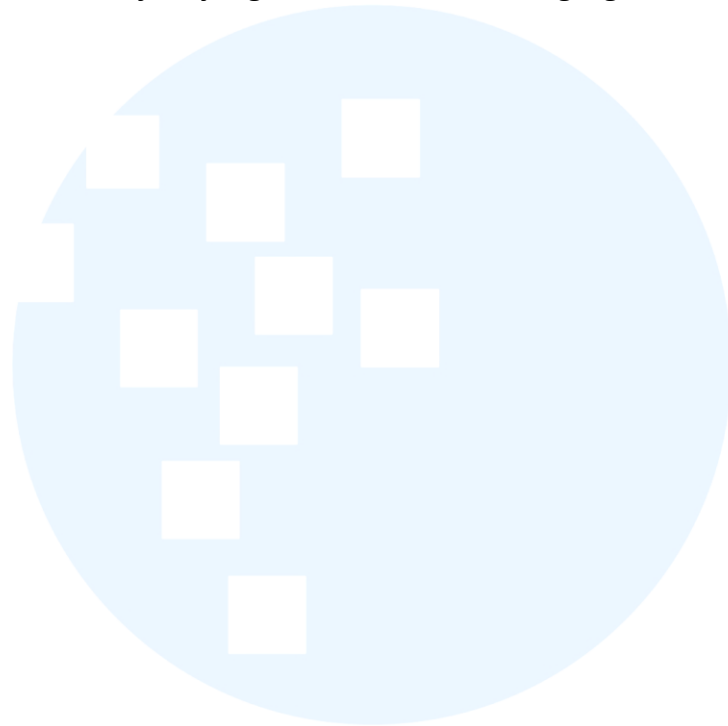


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Global Digital Artha.....	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2.3 Game Kode Keras Cowok Dari Cewek	11
Gambar 2.4 Animasi Youtube.....	12
Gambar 2.5 Virtual Youtube.....	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Tim Magang	15
Gambar 3.2 Proses Kerja Di Tempat Magang	17
Gambar 3.3 Briefing Dari Pihak Supervisor Ilustrasi	29
Gambar 3.4 Hasil Visual Storyboard	31
Gambar 3.5 Revisi Dari Pihak Supervisor	32
Gambar 3.6 Hasil Revisi	33
Gambar 3.7 Briefing Dari Pihak Supervisor	35
Gambar 3.8 Referensi Ular Dan Kuyang	36
Gambar 3.9 Proses Membuat Aset Ular.....	38
Gambar 3.10 Proses Membuat Aset Kepala Kuyang.....	38
Gambar 3.11 Hasil Revisi Kepala Kuyang	39
Gambar 3.12 Briefing Aset Pesawat	41
Gambar 3.13 Referensi Pesawat	41
Gambar 3.14 Hasil Karya Aset Pesawat	43
Gambar 3.15 Briefing Aset Minuman.....	45
Gambar 3.16 Referensi Jus Kecubung Dan The Ember	46
Gambar 3.17 Hasil Karya Aset Minuman Jus Kecubung	47
Gambar 3.18 Hasil Karya Teh Ember.....	48
Gambar 3.19 Hasil Revisi Aset Jus Kecubung	49
Gambar 3.20 Briefing Aset Helikopter	50
Gambar 3.21 Hasil Karya Aset Helikopter	51
Gambar 3.22 Pesan Revisi Dari Supervisor	52
Gambar 3.23 Penambahan Frame Baling Helikopter	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	60
Lampiran Form Bimbingan	61
Lampiran Surat Penerimaan Magang	63
Lampiran MBKM 01	64
Lampiran MBKM 02	65
Lampiran MBKM 03	66
Lampiran MBKM 04	113
Lampiran Karya	114

