

**PERAN ILUSTRATOR PADA PEMBUATAN KOMIK DALAM
PROYEK MUNIVERSE**



LAPORAN MAGANG

**Nadya Amelia Windiputri
00000063480**

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

**PERAN ILUSTRATOR PADA PEMBUATAN KOMIK DALAM
PROYEK MUNIVERSE**



LAPORAN MAGANG

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

Nadya Amelia Windiputri
00000063480

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Amelia Windiputri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063480

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILUSTRATOR PADA PEMBUATAN KOMIK DALAM

PROJEK MUNIVERSE, Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 19 November 2025



Nadya Amelia Windiputri

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Amelia Windiputri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063480.

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity.

Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug
Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten
15810.

Email Perusahaan : ahmad.adiwijaya@umn.ac.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Tangerang, 17 November 2025

Mengetahui



Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSe

Menyatakan



Nadya Amelia Windiputri

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN ILUSTRATOR PADA PEMBUATAN KOMIK DALAM
PROYEK MUNIVERSE

Oleh

Nama Lengkap : Nadya Amelia Windiputri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063480

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025

Pukul 12.00 s.d. 12.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date:
2025.12.10
19:58:43 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
3160750651130143

Penguji

Digitally signed
by Jason Obadiah
Date: 2025.12.11
11:38:55 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
9448763664137002

Ketua Program Studi Film

Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2025.12.11
13:39:06 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Amelia Windiputri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063480

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : PERAN ILUSTRATOR PADA
PEMBUATAN KOMIK DALAM PROJEK
MUNIVERSE

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

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan 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 mempublikasikan 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.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 19 November 2025


Nadya Amelia Windiputri

KATA PENGANTAR

Laporan Magang dikerjakan untuk menempuh syarat Strata 1 jurusan Animasi, di prodi Film, dan sebagai bukti dokumentasi penulis telah menjalankan magang di virtuosity selama minimal 640 jam. Segala puji syukur atas semua bantuan dan dukungan yang membuat tulisan ini selesai, Maka dari itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Siti Dwinanti Amanda, selaku mentor yang telah memberikan bimbingan.
7. Andini Sukmasari, Wibowo, Upie, Astrid Aurelia Windiputri, Kartika Kirana sebagai keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Faura, Fathiya, Raya, Kay, Ara, Herren, Ransy Nisyamara sebagai Teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Semoga pengalaman yang dilaporkan di karya ilmiah ini, dapat memberi wawasan bagi mahasiswa yang tertarik di bidang ilustrasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 19 November 2025


Nadya Amelia Windiputri

PERAN ILUSTRATOR PADA PEMBUATAN KOMIK DALAM PROJEK MUNIVERSE

Nadya Amelia Windiputri

ABSTRAK

Pekerjaan magang sebagai Ilustrator dalam proyek komik virtuosity, bertujuan untuk ilustrasi komik yang memperkuat cerita dan tokoh berdasarkan naskah. Virtuosity didirikan dalam Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai wadah proyek - proyek kreatif dalam program studi Film UMN. Virtuosity menciptakan proyek kreatif seperti animasi, komik, dan board game. Laporan ini berisi dari kronologi penulis melamar di virtuosity, struktur perusahaan virtuosity, deskripsi pekerjaannya, dan aplikasinya dalam alur kerja virtuosity. Laporan ini juga menguraikan secara detail proses ilustrasi komik dari mulai tahap ide, sketsa, garis, warna dan proses revisinya. Selama pengerjaan menjadi ilustrator dalam komik virtuosity, terdapat konflik terkait bobot kerja, proses produksi yang terhambat dikarenakan pembalasan pesan yang telat, serta kesulitan penulis dalam mempertahankan fokus. Konflik tersebut pada akhirnya tersolusikan dengan meminta saran kepada sesama rekan kerja atas pekerjaannya, mengingatkan satu sama lain untuk mengumpulkan tugas atau membaca pesan, dan menjabarkan setiap tahap pekerjaan dan kerjakan satu persatu untuk membantu fokus. Selama Magang di Virtuosity, penulis mendapatkan pelajaran bagaimana menjadi ilustrator yang baik dan cara bekerja bersama rekan kerja yang baik.

Kata kunci: Ilustrator, Komik, Magang.

UMN

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

THE ROLE OF ILLUSTRATORS IN CREATING MUNIVERSE

COMICS IN THE MUNIVERSE PROJECT

Nadya Amelia Windiputri

ABSTRACT

The internship as an Illustrator in the Virtuosity comic project aims to illustrate comics that strengthen the story and characters based on the script. Virtuosity was founded at Multimedia Nusantara University (UMN) as a forum for creative projects in the UMN Film study program. Virtuosity creates creative projects such as animation, comics, and board games. This report contains the chronology of the author's application at Virtuosity, the Virtuosity company structure, job descriptions, and its application in the Virtuosity workflow. This report also describes in detail the comic illustration process from the idea stage, sketches, lines, colors and the revision process. During the work as an illustrator in the Virtuosity comic, there were conflicts related to the workload, the production process was hampered due to late reply messages, and the author's difficulty in maintaining focus. These conflicts were ultimately resolved by asking fellow colleagues for advice on their work, reminding each other to submit assignments or read messages, and outlining each stage of the work and working on it one by one to help focus. During the internship at Virtuosity, the author learned how to be a good illustrator and how to work with good colleagues.

Keywords: Illustrator, Komik, Magang.



DAFTAR ISI

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 TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II	
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III	
PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
2.3 Kedudukan dan Koordinasi	9
2.4 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
2.4.1 Tugas yang Dilakukan	12
2.4.2 Uraian Kerja Magang	15
2.4.3 Kendala yang Ditemukan	23
2.4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB IV	
SIMPULAN DAN SARAN	25
2.5 Simpulan	25
2.6 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Waktu & Proses Pelaksanaan Magang. Sumber : Observasi Penulis (2024).....	3
Tabel 2.1. SWOT Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2025).....	8
Tabel 3.1. Uraian Tugas & Pekerjaan Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).....	12
Tabel 3.2. Hasil Tugas Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).....	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. CV Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).....	4
Gambar 1.2. Siklus Jam Kerja Magang Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2025).....	5
Gambar 2.1. Logo Virtuosity. Sumber : Google Images (2024).....	6
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2024)..	8
Gambar 3.1. Deskripsi Pekerjaan dan Alur kerja Proyek Muniverse di Virtuosity. Sumber: Observasi Penulis (2024).....	9
Gambar 3.2. Contoh kolase referensi. Sumber : Pinterest (2024).....	17
Gambar 3.3. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).....	19
Gambar 3.4. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).....	20
Gambar 3.5. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).....	21
Gambar 3.6. Contoh tahap Warna Dasar. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025)..	22
Gambar 3.7. Contoh Tahap Finalisasi Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).....	23

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	30
Lampiran Form Bimbingan 1	33
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	34
Lampiran MBKM 01	35
Lampiran MBKM 02	36
Lampiran MBKM 03	37
Lampiran MBKM 04	48

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA