

PERAN *2D GENERAL ARTIST* DI VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

Gisela Cinta Mileta

00000069936

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

PERAN 2D GENERAL ARTIST DI VIRTUOSITY



Gisela Cinta Mileta

00000069936

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 : Gisela Cinta Mileta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069936

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *2D GENERAL ARTIST* DI VIRTUOSITY 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, 21 November 2025



Gisela Cinta Mileta

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gisela Cinta Mileta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069936

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 di validasi 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, 3 Desember 2025

Mengetahui



(Ahmad Arief Adiwijaya)

Menyatakan

A black ink signature of Gisela Cinta Mileta.

(Gisela Cinta Mileta)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D GENERAL ARTIST DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Gisela Cinta Mileta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069936

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Desember 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
NUPTK: 243752653130093

Penguji



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.
NUPTK: 1643743644230082

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gisela Cinta Mileta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069936
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 2D GENERAL ARTIST DI
VIRTUOSITY

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, 21 November 2025



Gisela Cinta Mileta

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas penyelesaian laporan magang dengan judul “PERAN 2D GENERAL ARTIST DI VIRTUOSITY.” Pelaksanaan magang ini dilakukan demi terpenuhinya syarat memperoleh gelar Sarjana Seni dari jurusan Film, Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Sebagai penulis, saya mengerti bahwa pengerjaan laporan ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa adanya dukungan dari pihak-pihak berikut. Maka dari itu, saya ingin menyempatkan diri untuk mengucapkan 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.SDs., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa berguna untuk semua orang yang membaca.

Tangerang, 21 November 2025



Gisela Cinta Mileta

PERAN 2D GENERAL ARTIST DI VIRTUOSITY

Gisela Cinta Mileta

ABSTRAK

2D atau dimensi merujuk kepada benda yang hanya bisa bergerak di sumbu X dan Y. Seseorang yang merupakan 2D *general artist* diharuskan bisa menguasai berbagai bentuk karya yang bisa diproduksi menggunakan medium 2D. Salah satu di antaranya adalah *concept art* yang merupakan dasar dari sebuah media untuk membantu menghidupkan media tersebut. Satu contoh lain adalah komik yang terdiri dari berbagai komponen visual yang nantinya akan membentuk narasi. Sosial media seperti Instagram pun juga membutuhkan ilustrasi berbentuk 2D untuk meningkatkan visual akun. Virtuosity sebagai *Center of Excellence* Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara, menerima mahasiswa UMN untuk bergabung sebagai peserta magang. Penulis menjalankan magang di Virtuosity sebagai 2D *general artist* dan ditugaskan menggarap berbagai macam proyek. Selama pengalaman magang tersebut, penulis terlibat dalam pembuatan *background feeds* Instagram, *concept art*, serta komik. Pengalaman magang tersebut merupakan sesuatu yang sangat berharga bagi penulis dan akan menjadi pelajaran untuk masa depan penulis di industri kreatif.

Kata kunci: 2D *general artist*, Virtuosity, Magang



THE ROLE OF A 2D GENERAL ARTIST IN VIRTUOSITY

Gisela Cinta Mileta

ABSTRACT

2D or 2 dimensional refers to an object that could only move in the X dan Y axis. A 2D general artist is required to grasp many forms of work in which the 2D medium is in use. One of them being concept art, a foundation for a media and will be used to liven up said media. Another example are comics, which take several visual components that make a narration. Social media like Instagram also requires illustration in the form of 2D to accelerate the account's visuals. Virtuosity, as the Centre of Excellence of the Film Study Program in Multimedia Nusantara University, accepts students at Multimedia Nusantara University to participate in their internship program. During that internship time, the author was involved in the making of Instagram feeds background, concept art, as well as comics. Those times were precious for the author and will be useful for the future.

Keywords: 2D general artist, Virtuosity, Internship

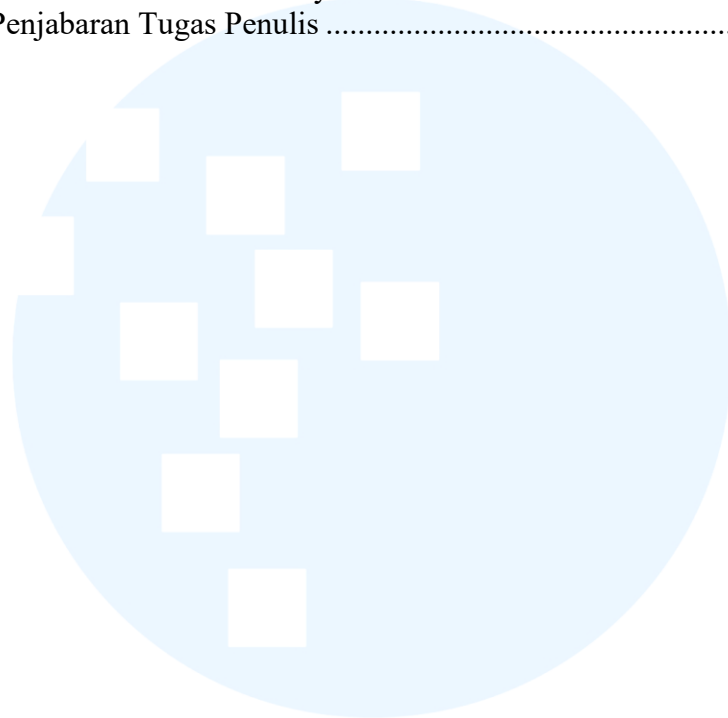


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Analisis SWOT Virtuosity	5
Tabel 3.1. Penjabaran Tugas Penulis	9



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahap Pelaksanaan Magang	2
Gambar 2.1. Logo Universitas Multimedia Nusantara	4
Gambar 2.2. Logo Prodi Film & Animasi UMN	5
Gambar 2.3. Struktur Organisasi Virtuosity	6
Gambar 3.1. Bagan alur kerja FRD.....	7
Gambar 3.2. Bagan alur kerja Virtuosity	8
Gambar 3.3. Desain awal <i>feeds</i> Instagram Muniverse	11
Gambar 3.4. Berbagai versi <i>feeds</i> Instagram Muniverse	12
Gambar 3.5. Hasil akhir <i>feeds</i> Instagram Muniverse	13
Gambar 3.6. Sketsa Muncomic “ <i>Concert</i> ”	14
Gambar 3.7. Sketsa Muncomic “ <i>Concert</i> ”	15
Gambar 3.8. Proses <i>Coloring</i> Muncomic “ <i>Concert</i> ”	15
Gambar 3.9. <i>Finish</i> Muncomic “ <i>Concert</i> ”	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	21
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	22
Lampiran MBKM 01	23
Lampiran MBKM 02	24
Lampiran MBKM 03	25
Lampiran MBKM 04	27
Lampiran Dokumentasi Magang.....	28

