

**PERAN *2D ASSET ARTIST* PADA PEMBUATAN FILM
DOKUMENTER "*BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG
BATAS*" PADA LAB VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Brian Theodore
00000069972

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

**PERAN 2D ASSET ARTIST PADA PEMBUATAN FILM
DOKUMENTER "BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG
BATAS" PADA LAB VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Brian Theodore

00000069972

**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 : Brian Theodore

Nomor Induk Mahasiswa 00000069972

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *2D ASSET ARTIST* PADA PEMBUATAN FILM DOKUMENTER "BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG BATAS" PADA LAB 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, 3 Desember 2025



(Brian Theodore)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Brian Theodore

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069972

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity

Alamat Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara

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

- I. 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, 18 November 2025

Mengetahui



-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

(Ahmad Adi Wijaya)



Menyatakan

A blue ink signature of Brian Theodore.

(Brian Theodore)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D ASSET ARTIST PADA PEMBUATAN FILM DOKUMENTER
"BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG BATAS" PADA LAB VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Brian Theodore

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069972

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Desember 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.
1643743644230082

Ketua Program Studi Film



08/12/25
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Brian Theodore
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069972
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 2D ASSET ARTIST PADA PEMBUATAN FILM DOKUMENTER "BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG BATAS" PADA LAB 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, 3 Desember 2025

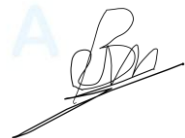

(Brian Theodore)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur untuk menyelesaikan laporan magang berjudul “PERAN 2D ASSET ARTIST PADA PEMBUATAN FILM DOKUMENTER “BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG BATAS” DI VIRTUOSITY.” Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan selesai dengan benar tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak yang membantu penulis menyusun laporan magang. Karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis 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.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Virtuosity yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan program magang.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi yang membaca, khususnya kepada mahasiswa yang akan melakukan magang.

Tangerang, 3 Desember 2025



(Brian Theodore)

PERAN *2D ASSET ARTIST* PADA PEMBUATAN FILM DOKUMENTER "*BATIK LIEM PING WIE: DI AMBANG BATAS*" PADA LAB VIRTUOSITY

(Brian Theodore)

ABSTRAK

Masa kini berkembangnya teknologi dan platform digital menjadi elemen penting, melahirkan konten visual dan bidang kerja sekitar konten visual tersebut. Ilustrator bertugas untuk memperkaya konten visual sehingga banyak universitas mendirikan fakultas baru, termasuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN) didirikan jurusan film dan animasi. Penulis ingin mendapat kesempatan dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di kuliah dan dipraktekkan ke dunia kerja, serta mengasah kemampuan berkomunikasi, keterampilan dan bekerja sama di dalam konteks profesional di dunia kerja, sehingga penulis berniat untuk magang dalam perusahaan Virtuosity. Kerja magang penulis di Virtuosity adalah sebagai pembuatan 2D asset di mana membuat asset batik dan sebagai desain karakter. Selama menjalankan program magang, penulis mempelajari penggunaan software baru, dan proses pembuatan asset serta betapa penting batas waktu, komunikasi, dan bertanya jika ada kendala. Namun, juga mengatur waktu dengan baik sehingga tidak kewalahan. Dalam proses mengerjakan proyek, penulis mengalami beberapa kendala namun dapat diselesaikan dengan komunikasi yang baik bersama supervisor.

Kata kunci: Ilustrator, Virtuosity, *2D assets*



***THE ROLE OF 2D ASSET ARTIST IN THE MAKING OF THE
DOCUMENTARY FILM "BATIK LIEM PING WIE: ON THE
THRESHOLD" AT VIRTUOSITY LAB***

(Brian Theodore)

ABSTRACT

Nowadays, the development of technology and digital platforms has become important element, giving rise to visual content and fields of work. Illustrators are tasked enriching visual content, so universities have established new faculties, including Multimedia Nusantara University (UMN). The author wants opportunity to apply the knowledge and practice in the workplace, as well as hone communication, skills, and collaboration in professional context at the workplace, so the author intends to intern at the Virtuosity company. The author's internship at Virtuosity as 2D asset creator, creating batik assets and character designer. During the internship program, the author learned of new software, and the asset creation process, as well as the importance of deadlines, communication, and asking questions. However, it is also important to manage time so as not to be overwhelmed. In the process of working, the author encountered several obstacles, but they were resolved through good communication with the supervisor.

Keywords: *Illustrator, Virtuosity, 2D assets*



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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
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.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa SWOT Perusahaan	6
Tabel 3.1 Tabel Tugas Mingguan Penulis.....	9



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Film & Animasi UMN	4
Gambar 2.2. Struktur Keanggotaan Virtuosity	6
Gambar 3.1. Alur Kerja.....	8
Gambar 3.2. Gambar Referensi Batik Burung Hong	11
Gambar 3.3. Gambar Sketsa Batik Burung Hong	12
Gambar 3.4. Gambar <i>Lineart</i> Batik Burung Hong	12
Gambar 3.5. Gambar <i>Full Color</i> Batik Burung Hong.....	13
Gambar 3.6. Kompilasi Gambar <i>Full Color 2D Asset</i> Batik.....	13
Gambar 3.7. Gambar <i>Full Color 2D Asset</i> Batik	14
Gambar 3.8. Gambar <i>Full Color 2D Asset</i> Batik Rekan Magang.....	14
Gambar 3.9. Gambar Lis Batik.....	15
Gambar 3.10. Gambar Sketsa Desain Karakter.....	15
Gambar 3.11. Gambar <i>Lineart</i> Desain Karakter	16
Gambar 3.12. Gambar <i>Full Color</i> Desain Karakter	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin.....	21
Lampiran Form Bimbingan 1	24
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	25
Lampiran MBKM 01	26
Lampiran MBKM 02	27
Lampiran MBKM 03	28
Lampiran MBKM 04	30

