

PERAN *2D CONCEPT & GENERALIST* DI VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

Kidung Kirana Ardyanto

00000069447

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

PERAN 2D CONCEPT & GENERALIST DI VIRTUOSITY



Kidung Kirana Ardyanto

00000069447

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 : Kidung Kirana Ardyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069447

Program Studi : Film

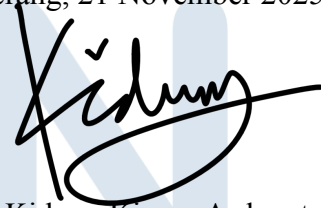
Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D CONCEPT & GENERALIST 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



Kidung Kirana Ardyanto

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kidung Kirana Ardyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069447

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity

Alamat Perusahaan : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Kel.
Curug Sangereng, Kec. Kelapa Dua, Kab.
Tangerang, Prop. Banten 15810, Indonesia

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, 4 Desember 2025

Mengetahui



Ahmad Arief Adiwijaya

Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kidung", written over a large, faint UMN logo in the background.

Kidung Kirana Ardyanto

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D CONCEPT & GENERALIST DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Kidung Kirana Ardyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069447

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Desember 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Dominika Anggraeni Purwaningsih,
S.Sn., M.Anim.
7140769670230403

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0841768669130352

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kidung Kirana Ardyato

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069447

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : PERAN 2D CONCEPT & GENERALIST
DI VIRTUOSITY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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


Kidung Kirana Ardyanto

KATA PENGANTAR

Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Maka, penulis 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Tangerang, 21 November 2025



Kidung Kirana Ardyanto

U M M N
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

PERAN 2D CONCEPT & GENERALIST DI VIRTUOSITY

Kidung Kirana Ardyanto

ABSTRAK

Laporan ini menguraikan secara rinci pengalaman penulis magang sebagai *concept & 2D generalist* di Virtuosity, sebagai persyaratan di program studi Film & Animasi Universitas Nusantara Multimedia (UMN). Virtuosity didirikan sebagai Center of Excellence untuk program Film UMN pada tahun 2020 sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas melalui gambar bergerak seperti animasi. Penulis mendaftar untuk magang di sana untuk menambah pengalaman dan meningkatkan *skill* artistiknya. Penulis bekerja sebagai *concept artist* magang untuk proyek konfidensial berkode "FRD", sebuah kolaborasi antara MNP dan MDN, selama dua setengah bulan sebelum dipindahkan ke kantor Virtuosity untuk menjadi *2D generalist* dan *comic artist* untuk proyek berjudul "Muniverse." Penulis melakukan *Work From Office* (WFO) setiap hari kerja, Senin sampai dengan Jumat, dengan jam kerja pukul 08.00 sampai dengan 17.00 WIB, terhitung sejak tanggal 21 Juli 2025 sampai dengan tanggal 14 November 2025. Melalui percobaan, kesalahan, dan sejumlah perjuangan, penulis membuktikan diri mampu keluar dari zona nyaman artistiknya sambil mendapatkan pengalaman yang akan berguna bagi mereka di masa depan dalam industri kreatif.

Kata kunci: *Concept Artist, 2D Generalist, Magang*



THE ROLE OF A 2D CONCEPT & GENERALIST IN VIRTUOSITY

Kidung Kirana Ardyanto

ABSTRACT

This report provides a detailed account in the writer's experience interning as a 2D concept & generalist at Virtuosity, a requirement in Nusantara Multimedia University (UMN)'s Film & Animation study program. Virtuosity was established as a Centre of Excellence for the UMN Film program in 2020, serving as a platform to develop creativity through animation. The writer applied to intern there to increase their experience and improve their skills. The writer worked as a concept artist intern for a confidential project coded "FRD", a collaboration between MNP and MDN, for two and a half months before transferring to the Virtuosity office to be a 2D generalist and comic artist for the project titled "Muniverse." They do work from office (WFO) every weekday, Monday to Friday, with office hours of 8:00 to 17:00 WIB, from July 21st 2025, up to November 14th, 2025. Through trial, error, and a healthy amount of struggle, the writer proved themselves to be capable of getting out of their artistic comfort zone while gaining experience that will be useful to them in the future in the creative industry.

Keywords: Concept Artist, 2D Generalist, 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
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	1
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	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	10

3.2.3	Kendala yang Ditemukan	16
3.2.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		17
4.1	Simpulan	18
4.2	Saran	18
DAFTAR PUSTAKA		19



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity	5
Tabel 3.1. Tabel Tugas Penulis	8

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Business Model Canvas Virtuosity, Dokumentasi Pribadi (2025).	6
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Organisasi Virtuosity, Virtuosity (2025).	6
Gambar 3.1. Alur kerja Magang Virtuosity, Observasi Penulis (2025).	7
Gambar 3.2. Sketsa Mock-Up Konsep Prop 2 , Dokumentasi Pribadi (2025).	11
Gambar 3.3. <i>Clean Sketch</i> Mock-Up Konsep Prop 2, Dokumentasi Pribadi	11
Gambar 3.4. Ide Komik Halloween, Dokumentasi Pribadi (2025).	12
Gambar 3.5. Thumbnail Komik Halloween, Dokumentasi Pribadi (2025).	13
Gambar 3.6. Clean Sketch Komik Halloween, Dokumentasi Pribadi (2025).	13
Gambar 3.7. Coloring Komik Halloween, Dokumentasi Pribadi (2025).	14
Gambar 3.8. Sketsa Munkomik “ <i>Streaming</i> ”, Dokumentasi Pribadi (2025).	15
Gambar 3.9. Finalisasi Munkomik “ <i>Streaming</i> ”, Dokumentasi Pribadi (2025).	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	20
Lampiran Surat Penerimaan Magang	21
Lampiran MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	22
Lampiran MBKM 02 Form MBKM Internship Track 1	23
Lampiran MBKM 03 Daily Task	24
Lampiran MBKM 04 Verification Form of Internship Report	26
Lampiran Dokumentasi Magang	27

