

**PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK
“OFL” DI STUDIO MUNE**



LAPORAN MAGANG

Nur Ilmi Bentang Kwruh

00000075121

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

PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK

“OFL” DI STUDIO MUNE



Nur Ilmi Bentang Kwruh

00000075121

**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 : Nur Ilmi Bentang Kwruh

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075121

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**“PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK “OFL”
DI STUDIO MUNE”**

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, 24 November 2025



(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Ilmi Bentang Kwruh

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075121

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Mune Kreasi Purnama

Alamat Perusahaan : Ruko Bolsena, Blok F No. 17 Medang, Tangerang
Regency, Banten

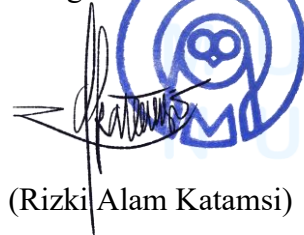
Email Perusahaan : info@studiomune.com

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, 02 Oktober 2025

Mengetahui



(Rizki Alam Katamsi)

Menyatakan



(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK “OFL” DI
STUDIO MUNE

Oleh

Nama Lengkap : Nur Ilmi Bentang Kwruh

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075121

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari senin, 01 November 2025

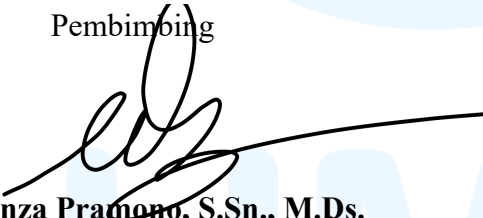
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
8155766667130303

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
6550771672230253

Ketua Program Studi Film

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

9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Ilmi Bentang Kwruh
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075121
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN DEVELOPMENT ARTIST
DALAM PROYEK “OFL” DI STUDIO
MUNE

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, 24 November 2025



(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN VISUAL DEVELOPMENT ARTIST DI STUDIO MUNE”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Hernandityo Yehezkiel Yunanto, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah membantu saya hingga terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 November 2025



(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

PERAN DEVELOPMENT ARTIST DALAM PROYEK “OFL”

DI STUDIO MUNE

(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

ABSTRAK

Industri animasi di Indonesia terus menunjukkan perkembangan dan mengejar standar internasional. Di Indonesia, studio animasi terus bertambah per tahunnya, salah satu di antaranya adalah Studio Munē. Studio Munē merupakan studio animasi boutique yang memproduksi animasi 2D komersil, baik dalam jenis iklan, seri animasi, infografis, dan lain-lain dengan kualitas produksi yang tinggi serta telah melayani klien dari dalam maupun luar negeri. Selama program magang, Selama menjalani program magang, penulis mendapat kesempatan untuk bergabung dengan Studio Munē sebagai Visual Development Artist, yang berperan dalam tahap pra-produksi hingga produksi. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan mengenai alur kerja di dalam industri animasi secara profesional, pentingnya kerja sama tim dan komunikasi, serta pemahaman mendalam tentang proses kerja seorang Visual Development Artist dalam proyek-proyek profesional.

Kata kunci: magang, visual development artist, animasi



PERAN DEVELOPMENT “OFL” PROJECT AT STUDIO MUNE

(Nur Ilmi Bentang Kwruh)

ABSTRACT

The animation industry in Indonesia continues to grow and strive toward international standards. Each year, the number of animation studios in Indonesia increases, one of which is Studio Munē. Studio Munē is a boutique animation studio that produces high-quality 2D commercial animations, including advertisements, animated series, infographics, and more, serving clients both domestically and internationally. During the internship program, the author had the opportunity to join Studio Munē as a Visual Development Artist, contributing to both the pre-production and production stages. Through this experience, the author gained extensive knowledge about professional animation workflows, the importance of teamwork and communication, and a deeper understanding of the Visual Development Artist’s process in professional animation projects.

Keywords: *internship, visual development artist, animation*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 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	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.1.1 SWOT Studio Munē	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	18
3.2.4 Solusi atas kendala yang ditemukan	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT perusahaan	8
Tabel 2.2. Keterangan Proyek.....	13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan.	6
Gambar 2.2. Struktur perusahaan PT. Mune Kreasi Purnama.	10
Gambar 3.1. Alur produksi PT. Mune Kreasi Purnama.	12
Gambar 3.2. Kanal Discord Kategori OFL Studio Mune	15
Gambar 3.3. Proses Pembuatan Asset tangan dan properti.....	16
Gambar 3.4 Proses Pembuatan Asset infografik.....	16
Gambar 3.5. Proses Pembuatan Asset Background..	17
Gambar 3.6. Proses pembuatan Asset karakter.	17
Gambar 3.7. Tahap Finalisasi Asset.....	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	24
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	25
Lampiran MBKM 01	27
Lampiran MBKM 03	28
Lampiran MBKM 04	30
Lampiran Dokumentasi Magang.....	31

