

**PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER* DALAM
PERUSAHAAN NOUVERIOR**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Nicolash Timotie Napitupulu

00000067495

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

**PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER* DALAM
PERUSAHAAN NOUVERIOR**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Nicolash Timotie Napitupulu

00000067495

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolash Timotie Napitupulu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067495
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER*

DALAM PERUSAHAAN NOUVERIOR

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2025



Nicolash Timotie Napitupulu

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolash Timotie Napitupulu
NIM : 00000067495
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER* DALAM
PERUSAHAAN NOUVERIOR

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan
Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Magang ~~Tugas/Project/Tugas~~
~~Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Nicolash Timotie Napitupulu

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolash Timotie Napitupulu

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067495

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Nouverior

Alamat Perusahaan : Gedung Animasi Balai Diklat Industri Tohpati Jl.
WR Supratman No.302, Kesiman Kertalangu,

Email Perusahaan : nouverior@gmail.com

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

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

Mengetahui


NOUVERIOR

(Arco Kurniawan)

Tangerang, 8 Desember 2025

Menyatakan



(Nicolash Timotie Napitupulu)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER*

DALAM PERUSAHAAN NOUVERIOR

Oleh

Nama Lengkap	: Nicolash Timotie Napitupulu
Nomor Induk Mahasiswa	: 00000067495
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025

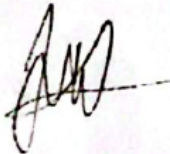
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

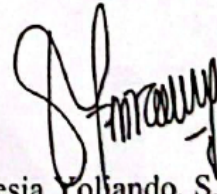
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

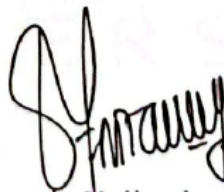


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolash Timotie Napitupulu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067495
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN CHARACTER
DESIGNER DALAM PERUSAHAAN
NOUVERIOR

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, 12 Desember 2025



Nicolash Timotie Napitupulu

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah dan penyertaannya memberikan pemahaman dalam menyusun laporan magang yang berjudul Perancangan *Character Designer* Dalam Perusahaan Nouverior. Seluruh proses penulisan ini dijalankan dengan baik dan lancar dan perjuangan proses perancangan ini lebih tidak terasa dengan bantuan advisor dan teman. Oleh karena itu, penulis bermaksud mengucapkan terima kasih juga kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses pelaksanaan magang penulis yaitu:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nouverior, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Arco Kurniawan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Jupiter Natanael, S. Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
8. Teman – teman saya yang telah memberikan dukungan secara moral dan emosional

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

Tangerang, 12 Desember 2025



Nicolash Timotie Napitupulu

PERANCANGAN *CHARACTER DESIGNER* DALAM PERUSAHAAN NOUVERIOR

Nicolash Timotie Napitupulu

ABSTRAK

Desain merupakan proses pengembangan ide untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai fungsi dan estetika. Salah satu penerapannya dalam industri kreatif adalah concept art, yang menjadi dasar arah visual dalam proyek seperti film, *game*, dan animasi. Setelah konsep terbentuk, tahap character design berperan penting dalam mewujudkan karakter yang hidup secara visual dan emosional. Berdasarkan data tersebut, kegiatan magang bertujuan untuk memahami dan mengaplikasikan proses perancangan karakter dalam industri kreatif, khususnya di bidang animasi 3D. Magang dilaksanakan di Nouverior, sebuah studio animasi di Bali yang berfokus pada produksi karya 3D dan telah berkolaborasi dengan berbagai perusahaan internasional. Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam proses desain karakter, mulai dari pembuatan konsep awal hingga visualisasi akhir dengan memperhatikan bentuk, warna, dan komposisi. Selain itu, penulis juga belajar mengenai alur kerja industri animasi, komunikasi tim, serta penggunaan perangkat lunak profesional. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pengalaman magang di Nouverior memberikan pemahaman praktis tentang penerapan teori desain karakter serta meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas dalam mengembangkan konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan industri animasi modern.

Kata kunci: Desain Karakter, Konsep Gambar, Industri Kreatif, Nouverior

THE DESIGN ROLE OF A CHARACTER DESIGNER IN NOUVERIOR COMPANY

Nicolash Timotie Napitupulu

ABSTRACT

Design is a process of developing ideas to produce works that possess both functional and aesthetic value. One of its applications in the creative industry is concept art, which serves as the foundation for the visual direction of projects such as films, games, and animations. Once the concept is established, the stage of character design plays a crucial role in bringing characters to life both visually and emotionally. Based on this framework, the internship aims to understand and apply the process of character design within the creative industry, particularly in the field of 3D animation. The internship was carried out at Nouverior, an animation studio based in Bali that focuses on producing 3D works and has collaborated with various international companies. During the internship, the author was involved in the character design process, from initial concept development to final visualization, with attention to form, color, and composition. In addition, the author learned about the workflow of the animation industry, team communication, and the use of professional software. The results of this activity show that the internship experience at Nouverior provided practical understanding of the application of character design theory and enhanced technical skills and creativity in developing visual concepts aligned with the needs of the modern animation industry.

Keywords: character design, concept art, creative industry, Nouverior



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	17

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	17
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	29
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	51
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	51
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	51
BAB IV PENUTUP		52
4.1	Simpulan	52
4.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	6
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2. 3 Holomonster by oxu ltd.....	9
Gambar 2. 4 Creibaye by Topdeck	10
Gambar 2. 5 CLONE X NIKE, AZUKI, RTFKT by NDP Studios	11
Gambar 3. 1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	12
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3. 3 Referensi Kucing Tuxedo	19
Gambar 3. 4 Referensi Tema Karakter Desain <i>Tuxedo cats</i>	19
Gambar 3. 5 Referensi Art Style	20
Gambar 3. 6 Referensi <i>Pose</i> dan Ekspresif	21
Gambar 3. 7 <i>Moodboard</i> Desain Karakter <i>Tuxedo cats</i>	22
Gambar 3. 8 Sketsa Karakter Desain <i>Tuxedo cats</i>	23
Gambar 3. 9 Revisi Sketsa Karakter Desain <i>Tuxedo cats</i>	24
Gambar 3. 10 Gambar 360 <i>Pose</i> , <i>Action Pose</i> , Ekspresi Desain <i>Tuxedo cats</i>	26
Gambar 3. 11 Referensi <i>Pose</i> dan Ekspresif terbaru.....	27
Gambar 3. 12 Revisi 360 <i>Pose</i> , <i>Action Pose</i> , Ekspresi Desain <i>Tuxedo cats</i>	27
Gambar 3. 13 Hasil Akhir Desain Tuxedo Cat	29
Gambar 3. 14 Hasil Desain Tuxedo Cat Kedua	30
Gambar 3. 15 Hasil Desain Tuxedo Cat Ketiga.....	31
Gambar 3. 16 Hasil Desain Tuxedo Cat Keempat	32
Gambar 3. 17 Hasil Desain Tuxedo Cat Kelima.....	34
Gambar 3. 18 Referensi Artstyle 3D Model ANV	35
Gambar 3. 19 Kotak Referensi Tema DJ	36
Gambar 3. 20 Kotak Referensi <i>Pose</i> Tema DJ	37
Gambar 3. 21 <i>Moodboard</i> Tema <i>Toy Theme</i> Desain DJ.....	38
Gambar 3. 22 Sketsa Tema <i>Toy Theme</i> Desain DJ	39
Gambar 3. 23 360 Tema <i>Toy Theme</i> Desain DJ.....	40
Gambar 3. 24 Render Tema <i>Toy Theme</i> Desain DJ	40
Gambar 3. 25 Template Tema <i>Toy Theme</i> Desain DJ	41
Gambar 3. 26 Desain Tema <i>Toy Theme</i> Snowboard.....	42
Gambar 3. 27 360 Viewpoint <i>Toy Theme</i> Snowboard	42
Gambar 3. 28 Sketsa <i>Action Pose</i> Tema <i>Toy Theme</i> Snowboard	43
Gambar 3. 29 Template Tema <i>Toy Theme</i> Desain Snowboard.....	43
Gambar 3. 30 Pakaian Tema <i>Toy Theme</i> Skateboard	44
Gambar 3. 31 360 Viewpoint <i>Toy Theme</i> Skateboard	45
Gambar 3. 32 Sketsa <i>Action Pose</i> Tema <i>Toy Theme</i> Skateboard	46
Gambar 3. 33 Template Tema <i>Toy Theme</i> Desain Skateboard.....	46
Gambar 3. 34 Pakaian Tema <i>Toy Theme</i> Motocross.....	47
Gambar 3. 35 Kendaraan Tema <i>Toy Theme</i> Motocross	48
Gambar 3. 36 360 Viewpoint Tema <i>Toy Theme</i> Motocross	48
Gambar 3. 37 Sketsa <i>Action Pose</i> Tema <i>Toy Theme</i> Motocross.....	49
Gambar 3. 38 Template Tema <i>Toy Theme</i> Motocross	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	14
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xix
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xx
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxvii
Lampiran 8 Karya	xxxviii

