

**PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* TUGAS AKHIR
ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Vania Agatha Stanlie

00000056852

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

**PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* TUGAS AKHIR
ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

**Vania Agatha Stanlie
00000056852**

**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 : Vania Agatha Stanlie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056852
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* TUGAS AKHIR ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM

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, 11 Desember 2025



(Vania Agatha Stanlie)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania Agatha Stanlie
NIM : 00000056852
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* TUGAS AKHIR
ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Vania Agatha Stanlie)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania Agatha Stanlie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056852
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity UMN Film Production Lab
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong,
Tangerang, Banten
Email Perusahaan : ahmad.adiwijaya@umn.ac.id

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.

Tangerang, 8 Desember 2025

Mengetahui



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.)

Menyatakan



(Vania Agatha Stanlie)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* TUGAS AKHIR

ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM

Oleh

Nama Lengkap : Vania Agatha Stanlie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056852
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

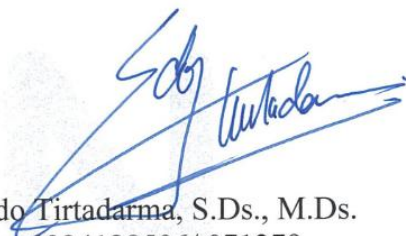
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

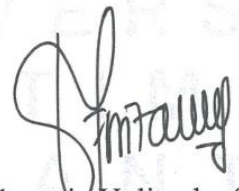
Pembimbing

Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021


Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.
0324128506/ 071279

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 : Vania Agatha Stanlie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056852
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG WEBSITE
TUGAS AKHIR ANIMASI DI PROGRAM
STUDI FILM

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, 11 Desember 2025



(Vania Agatha Stanlie)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan magang ini. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual sekaligus untuk mendokumentasikan apa yang telah penulis hasilkan melalui praktek kerja lapangan yang penulis jalankan. Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Universitas Multimedia Nusantara, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Vania Hefira, S.Ds., M.M., 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.

Penulis berharap bahwa hasil dari laporan magang ini dapat bermanfaat bagi para pembaca ataupun mahasiswa lain yang juga akan melaksanakan magang di kemudian hari.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Vania Agatha Stanlie)

PERANCANGAN ULANG WEBSITE TUGAS AKHIR

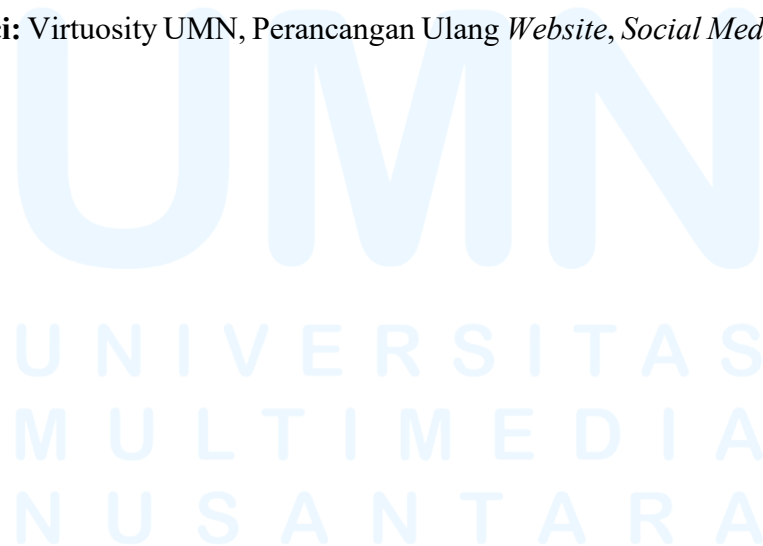
ANIMASI DI PROGRAM STUDI FILM

(Vania Agatha Stanlie)

ABSTRAK

Magang merupakan sebuah kegiatan kerja praktek yang biasanya wajib untuk dilaksanakan oleh setiap mahasiswa yang berada di tingkatan akhir masa perkuliahan untuk meraih gelar sarjana. Kegiatan ini disebut memiliki tujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman yang tidak akan didapatkan melalui kelas di lingkup perkuliahan. Dalam pelatihan kerja praktek ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalankan kegiatan magang bersama dengan *Virtuosity UMN Film Production Lab* sebagai seorang *Social Media Specialist*, di mana penulis memiliki kesempatan untuk melakukan analisa dan perancangan ulang *website* Tugas Akhir Animasi, merancang *2D Asset*, membuat poster serta *template* hari raya untuk sosial media. Tugas utama yang penulis kerjakan merupakan sebuah proyek perancangan ulang *website* untuk Tugas Akhir Program Studi Animasi dan dalam pengerjaannya, penulis memulai dengan pencarian referensi setelah mendapatkan *briefing* atau tugas, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa dan digitalisasi, setelahnya penulis akan melakukan asistensi untuk melakukan revisi dan mendapatkan *approval*.

Kata kunci: Virtuosity UMN, Perancangan Ulang *Website*, *Social Media Specialist*



REDESIGNING ANIMATION FINAL PROJECT

WEBSITE IN FILM STUDY PROGRAM

(Vania Agatha Stanlie)

ABSTRACT

An internship is a practical work activity which is usually mandatory for every final year students in order to obtain their bachelor's degree. This activity is said to have the aim of students with real experience that would not be obtain through classes in university. Through this internship, the author had the opportunity to carry out an internship in Virtuosity UMN Film Production Lab as a Social Media Specialist, where the author had the opportunity to analyze and redesign animation final project website, designing 2D assets, designing posters, and designing social media templates for big days. The main project that the author work on is redesigning animation final project website and in the process, the author began with searching for references after getting a brief, continued with making a sketch and digitalization, doing assistance with the leader of the project, and end it with a revision and getting approval.

Keywords: Virtuosity UMN, Redesigning Website, Social Media Specialist



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	10
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	10
2.1.1 Profil Perusahaan	10
2.1.2 Sejarah Perusahaan	11
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	12
2.3 Portofolio Perusahaan	14
2.3.1 Identitas: Tangverse (Tangerang <i>Metaverse</i>)	14
2.3.2 Informasi: <i>Project Video Micro Learning</i> Kemendikbud	15
2.3.3 <i>Branding Identity: Muniverse Universe</i>	16
BAB III PELAKSANAAN KERJA	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	19

3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	19
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	20
3.2	Tugas yang Dilakukan	21
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja	25
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	27
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	42
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	63
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	63
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja.....	64
BAB IV	PENUTUP	65
4.1	Simpulan	65
4.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		xvii



DAFTAR GAMBAR

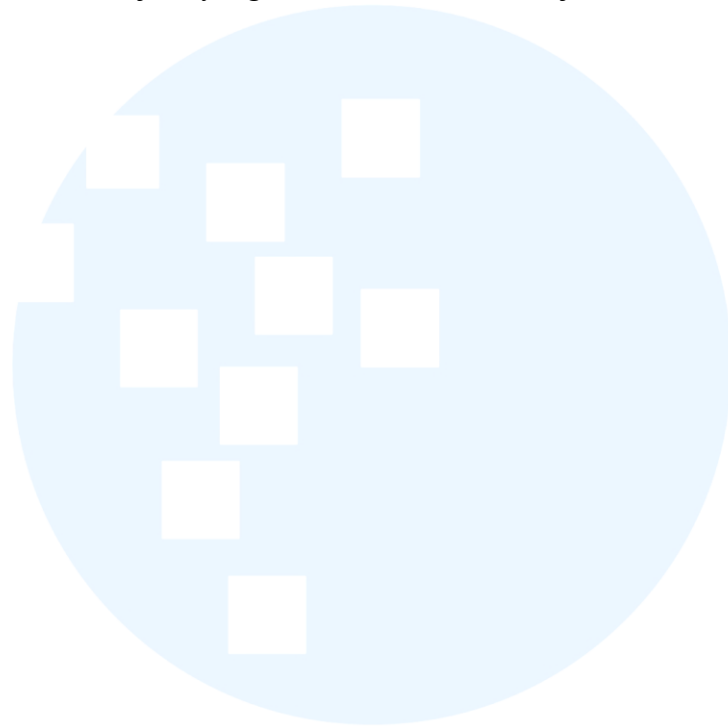
Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara	10
Gambar 2.2 Logo Program Studi Film & Animasi UMN.....	11
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	13
Gambar 2.4 Desain Avatar Tangverse	15
Gambar 2.5 <i>Video</i> Pembelajaran <i>Micro Learning</i> Kemendikbud Tipe 2	16
Gambar 2.6 Instagram Muniverse.....	17
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	20
Gambar 3.2 Koordinasi Alur 1.....	21
Gambar 3.3 Koordinasi Alur 2.....	21
Gambar 3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja	25
Gambar 3.5 Analisa <i>Home</i>	28
Gambar 3.6 Penggunaan Bahasa yang Kurang Konsisten	29
Gambar 3.7 Konsistensi <i>Header</i>	29
Gambar 3.8 Analisa Hirarki	30
Gambar 3.9 Analisa <i>What to do</i>	31
Gambar 3.10 Analisa Laman FAQ.....	31
Gambar 3.11 Warna Utama <i>Website</i> TA Animasi	32
Gambar 3.12 <i>Column Grid</i>	33
Gambar 3.13 Tipografi.....	33
Gambar 3.14 Referensi Konsep Luar Angkasa.....	34
Gambar 3.15 Sketsa Desain Awal.....	35
Gambar 3.16 <i>Information Architecture Website</i> TA Animasi	35
Gambar 3.17 <i>User Journey Map Website</i> TA Animasi	36
Gambar 3.18 Tampilan <i>Home</i>	37
Gambar 3.19 Tampilan <i>Important Events</i>	38
Gambar 3.20 Tampilan <i>Header</i>	38
Gambar 3.21 Tampilan <i>Thesis Proposal</i>	39
Gambar 3.22 Tampilan <i>What to do</i>	39
Gambar 3.23 Tampilan <i>Discussion Topic</i>	40
Gambar 3.24 Tampilan <i>Common Questions</i>	41
Gambar 3.25 <i>Feedback</i> dari <i>Supervisor</i>	41
Gambar 3.26 Penulis Bertanya Mengenai Pose Karakter	42
Gambar 3.27 Rasi Bintang	43
Gambar 3.28 Referensi <i>2D Asset</i> Muniverse	44
Gambar 3.29 Sketsa <i>2D Asset</i> Muniverse	45
Gambar 3.30 <i>Feedback</i> Sketsa	45
Gambar 3.31 <i>Lineart</i> dan <i>Basic Coloring 2D Asset</i> Muniverse	46
Gambar 3.32 <i>Feedback Lineart</i> dan <i>Basic Coloring</i>	46
Gambar 3.33 Hasil Akhir <i>2D Asset</i> Muniverse.....	47
Gambar 3.34 <i>Feedback</i> Hasil Akhir.....	48
Gambar 3.35 <i>Briefing</i> Poster Promosi <i>Casting & Crew Hiring</i>	49
Gambar 3.36 Referensi Poster Promosi	49
Gambar 3.37 Sketsa Poster Promosi <i>Casting & Crew Hiring</i>	51
Gambar 3.38 Digitalisasi Poster Promosi <i>Casting & Crew Hiring</i>	51

Gambar 3.39 <i>Feedback</i> Poster Promosi	52
Gambar 3.40 Revisi Finalisasi Poster <i>Casting & Crew Hiring</i>	53
Gambar 3.41 <i>Briefing Template</i> Hari Raya.....	54
Gambar 3.42 Hasil Analisis Singkat Mengenai Hari Raya Natal	55
Gambar 3.43 Referensi <i>Template</i> Hari Raya Natal.....	56
Gambar 3.44 Sketsa <i>Template</i> Hari Raya Natal.....	57
Gambar 3.45 Hasil Digitalisasi <i>Template</i> Hari Raya Natal	58
Gambar 3.46 <i>Feedback Template</i> Poster Hari Raya Natal	59
Gambar 3.47 Konsep Poster.....	60
Gambar 3.48 Referensi poster GudangAda	61
Gambar 3.49 Sketsa Poster GudangAda	62
Gambar 3.50 Digitalisasi Poster GudangAda	62



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	22



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
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	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv

