

**PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK**  
***IMMERSIVE PROJECTION MAPPING***  
**DI LABORATORIUM FSD UMN**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

**Christelly Anggara**

**00000071016**

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

**PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK**  
***IMMERSIVE PROJECTION MAPPING***  
**DI LABORATORIUM FSD UMN**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

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

**Christelly Anggara**  
**00000071016**

**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 : Christelly Anggara  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK  
*IMMERSIVE PROJECTION MAPPING*  
DI LABORATORIUM FSD UMN**

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, 10 Desember 2025



(Christelly Anggara)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christelly Anggara  
NIM : 00000071016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK *IMMERSIVE  
PROJECTION MAPPING* DI LABORATORIUM FSD UMN

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, 10 Desember 2025  
Yang Menyatakan,



(Christelly Anggara)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christelly Anggara  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN  
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug  
Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten  
Email Perusahaan : labfsd@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, 10 Desember 2025

Mengetahui



(Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.)

Menyatakan



(Christelly Anggara)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK**  
***IMMERSIVE PROJECTION MAPPING***  
**DI LABORATORIUM FSD UMN**

Oleh

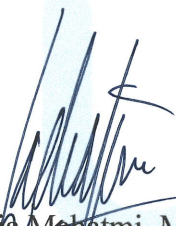
Nama Lengkap : Christelly Anggara  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

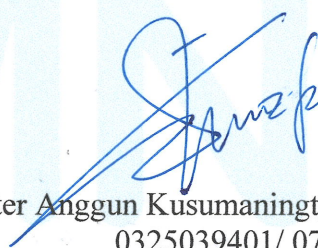
Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025  
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

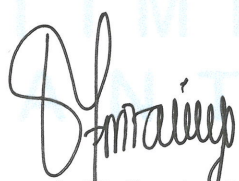
Pembimbing

Penguji

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/ 039375

  
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.  
0325039401/ 077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christelly Anggara  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK  
*IMMERSIVE PROJECTION MAPPING* DI  
LABORATORIUM FSD UMN

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, 10 Desember 2025



(Christelly Anggara)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang dengan judul *Perancangan Aset Visual Proyek Immersive Projection Mapping di Laboratorium FSD UMN* sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar sarjana desain (S.Ds.) di program studi Desain Komunikasi Visual. Dalam menjalankan program kerja magang dan penulisan laporan ini, penulis menerima bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis 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. Laboratorium FSD UMN, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Steven Halim, S.Sn., M.M., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Nadia Mahatmi, M.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.

Penulis berharap agar penulisan laporan magang ini dapat memberikan manfaat dan memberikan inspirasi bagi mahasiswa lain dan pembaca yang akan menjalankan program kerja magang.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Christelly Anggara)

**PERANCANGAN ASET VISUAL PROYEK**  
***IMMERSIVE PROJECTION MAPPING***  
**DI LABORATORIUM FSD UMN**

(Christelly Anggara)

**ABSTRAK**

*Career Acceleration Program (CAP)* merupakan program kerja magang yang bertujuan untuk melibatkan mahasiswa di dunia kerja profesional dan memperoleh pengalaman nyata. Kerja magang diperlukan untuk melatih keterampilan *soft skill* maupun *hard skill* mahasiswa yang sudah dipelajari selama masa kuliah untuk diterapkan di dunia kerja. Magang juga berperan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk terlibat di industri setelah lulus. Penulis dengan latar belakang di bidang ilustrasi menjalankan program magang di Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN sebagai *2D Asset Intern*. Laboratorium FSD UMN merupakan divisi di bawah naungan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang mendukung pembelajaran kreatif dan mengelola terkait peminjaman fasilitas bagi para staf dan mahasiswa untuk menunjang kegiatan akademis. Di Laboratorium FSD UMN, penulis sebagai *2D Artist* merancang aset visual untuk proyek *immersive projection mapping* dan tugas tambahan lainnya yang terkait dengan ilustrasi sesuai kebutuhan. Dengan menjalankan program magang ini, penulis berkesempatan untuk menerapkan ilmu yang sudah dimiliki di bidang ilustrasi, meningkatkan pengalaman dan kemampuan komunikasi dengan bekerja dalam tim, serta mempersiapkan penulis untuk terlibat nantinya di dunia kerja profesional.

**Kata kunci:** *Immersive Projection Mapping*, Aset Visual, Magang

# ***DESIGNING VISUAL ASSETS FOR IMMERSIVE PROJECTION***

## ***MAPPING PROJECT AT UMN LABORATORY OF ARTS***

### ***AND DESIGN FACULTY***

(Christelly Anggara)

#### ***ABSTRACT***

*Career Acceleration Program (CAP) is an internship program designed to involve students in the professional world and provide them with practical and real-world experience. Internships are needed to develop the soft and hard skills of students by applying the theoretical knowledge gained during studies in the workplace. Furthermore, internships serves as preparation, ensuring students for active involvement in the industry after graduation. With a background in illustration, the author participated in the internship program at the UMN Faculty of Art and Design Laboratory as a 2D Asset Intern, which is a division under the Faculty of Art and Design in Universitas Multimedia Nusantara (UMN) that supports creative learning and manages facility uses for staff and students to support academic activities. As a 2D Artist, the author was tasked with developing visual assets for immersive projection mapping project and other additional tasks related to illustrations as required. Through participating in this internship program, the author was given the opportunity to apply existing knowledge in illustration, gain experience and communication skills through teamwork, and effectively prepare for future involvement in the professional world.*

***Keywords:*** Immersive Projection Mapping, Visual Assets, Internship

## DAFTAR ISI

|                                                      |      |
|------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL                                        | i    |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....               | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....         | iv   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                              | v    |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....     | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                  | vii  |
| ABSTRAK .....                                        | viii |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                | ix   |
| DAFTAR ISI.....                                      | x    |
| DAFTAR GAMBAR.....                                   | xii  |
| DAFTAR TABEL.....                                    | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                | xv   |
| 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 .....                | 5    |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....              | 5    |
| 2.1.1 Profil Perusahaan.....                         | 5    |
| 2.1.2 Sejarah Perusahaan .....                       | 6    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....             | 7    |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA.....                       | 13   |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja ..... | 13   |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....               | 13   |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....              | 14   |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                       | 14   |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja .....                   | 18   |
| 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....      | 19   |
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....   | 29   |

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja ..... | 64         |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja.....           | 65         |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....            | 65         |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                    | <b>66</b>  |
| 4.1 Simpulan .....                             | 66         |
| 4.2 Saran.....                                 | 67         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                    | <b>xiv</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Logo Laboratorium FSD UMN.....                                 | 5  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN.....            | 8  |
| Gambar 2.3 Dokumentasi Kegiatan Kelas Suplemen.....                       | 9  |
| Gambar 2.4 Poster Hari Besar Nasional di Instagram @fsdlab_umn.....       | 9  |
| Gambar 2.5 Konten How to di Instagram @fsdlab_umn.....                    | 10 |
| Gambar 2.6 Poster Film Pendek “Penantian”.....                            | 11 |
| Gambar 2.7 Contoh <i>Workshop</i> dan Seminar .....                       | 12 |
| Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN.....            | 13 |
| Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....                                     | 14 |
| Gambar 3.3 Brief Isi Konten Proyek.....                                   | 20 |
| Gambar 3.4 Daftar dan Referensi Makanan Khas.....                         | 21 |
| Gambar 3.5 Referensi Ilustrasi Makanan .....                              | 22 |
| Gambar 3.6 Sketsa Ilustrasi Makanan .....                                 | 23 |
| Gambar 3.7 <i>Lineart</i> Ilustrasi Makanan .....                         | 23 |
| Gambar 3.8 <i>Base Color</i> Ilustrasi Makanan .....                      | 24 |
| Gambar 3.9 Alternatif Warna Wadah Saus .....                              | 25 |
| Gambar 3.10 Penyusunan Ulang Komposisi Ilustrasi .....                    | 25 |
| Gambar 3.11 <i>Shading</i> Ilustrasi Makanan .....                        | 26 |
| Gambar 3.12 Proses <i>Render</i> Ilustrasi Makanan .....                  | 27 |
| Gambar 3.13 Perbaikan Warna Ilustrasi Lumpia Semarang .....               | 27 |
| Gambar 3.14 Penerapan Tekstur Kertas pada Ilustrasi Makanan .....         | 28 |
| Gambar 3.15 Karya Final Ilustrasi Makanan .....                           | 29 |
| Gambar 3.16 Adegan Post-Credit Film Animasi Pendek “Penantian” .....      | 31 |
| Gambar 3.17 Grid Layout Art Book Film Animasi Pendek “Penantian”.....     | 31 |
| Gambar 3.18 Referensi <i>Expression Sign</i> .....                        | 32 |
| Gambar 3.19 Referensi Gaya Ilustrasi “Penantian”.....                     | 32 |
| Gambar 3.20 Bloking Bentuk Aset <i>Expression Sign</i> .....              | 33 |
| Gambar 3.21 Bloking Objek untuk Ilustrasi <i>Spread Art Book</i> .....    | 34 |
| Gambar 3.22 Revisi Tekstur dan Warna Aset Efek Ekspresi.....              | 35 |
| Gambar 3.23 Proses Render Aset Tambahan Art Book.....                     | 35 |
| Gambar 3.24 Aset Efek <i>Expression Sign</i> .....                        | 36 |
| Gambar 3.25 Ilustrasi <i>Background</i> Stasiun Pamantjar.....            | 36 |
| Gambar 3.26 Implementasi Ilustrasi dan Aset.....                          | 37 |
| Gambar 3.27 Konsep Protagonis.....                                        | 38 |
| Gambar 3.28 Ilustrasi Game Cult of The Lamb .....                         | 39 |
| Gambar 3.29 <i>Mood dan Reference Board</i> Proyek <i>Halloween</i> ..... | 40 |
| Gambar 3.30 Referensi Variasi Jamur .....                                 | 41 |
| Gambar 3.31 Referensi Monster Halloween .....                             | 41 |
| Gambar 3.32 Eksplorasi Desain Protagonis Jamur .....                      | 42 |
| Gambar 3.33 Eksplorasi Desain Pasukan Bos.....                            | 43 |
| Gambar 3.34 Desain Alternatif Pilihan.....                                | 44 |
| Gambar 3.35 Pengembangan Desain Pasukan Monster Labu.....                 | 44 |
| Gambar 3.36 Desain Final Pasukan Monster Labu .....                       | 45 |
| Gambar 3.37 <i>Base Model</i> Pasukan Monster Labu .....                  | 45 |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.38 Proses Pengerjaan Ilustrasi Aset Labu .....                    | 46 |
| Gambar 3.39 Model 3D Pasukan Monster Labu .....                            | 47 |
| Gambar 3.40 Game Proyek <i>Halloween</i> .....                             | 47 |
| Gambar 3.41 Konten Ujian .....                                             | 49 |
| Gambar 3.42 <i>Reels</i> Konten Tutorial Aplikasi .....                    | 49 |
| Gambar 3.43 Gaya Ilustrasi Konten Instagram Laboratorium FSD UMN .....     | 50 |
| Gambar 3.44 Referensi Pose dan Suasana .....                               | 51 |
| Gambar 3.45 Referensi Video Tutorial .....                                 | 51 |
| Gambar 3.46 Sketsa Alternatif Konten Instagram Ujian Tengah Semester ..... | 52 |
| Gambar 3.47 Sketsa Alternatif Konten Instagram Ujian Akhir Semester .....  | 53 |
| Gambar 3.48 Klip Rekaman Video Tutorial .....                              | 54 |
| Gambar 3.49 Sketsa Pilihan untuk Konten Instagram Ujian .....              | 55 |
| Gambar 3.50 Proses <i>Render</i> Ilustrasi Konten Instagram .....          | 55 |
| Gambar 3.51 Proses <i>Editing</i> Video Tutorial .....                     | 56 |
| Gambar 3.52 Proses Finalisasi Konten Instagram .....                       | 57 |
| Gambar 3.53 Ilustrasi Konten Instagram Ujian .....                         | 57 |
| Gambar 3.54 Proses Animasi Konten Instagram .....                          | 58 |
| Gambar 3.55 Thumbnail Konten Video Tutorial .....                          | 58 |
| Gambar 3.56 Daftar Keperluan Poster Laboratorium FSD UMN .....             | 60 |
| Gambar 3.57 Referensi Desain Poster Laboratorium FSD UMN .....             | 61 |
| Gambar 3.58 Desain Plang <i>Staff Only</i> .....                           | 61 |
| Gambar 3.59 Desain Label Inventaris .....                                  | 62 |
| Gambar 3.60 Desain Poster Mata Kuliah .....                                | 63 |
| Gambar 3.61 Implementasi Desain Laboratorium FSD UMN.....                  | 64 |



## DAFTAR TABEL

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja ..... | 15 |
|--------------------------------------------------------------|----|



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                  |       |
|--------------------------------------------------|-------|
| Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin .....       | xv    |
| Lampiran 2 Form Bimbingan .....                  | xvi   |
| Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja ..... | xvii  |
| Lampiran 4 PROSTEP 01.....                       | xviii |
| Lampiran 5 PROSTEP 02.....                       | xix   |
| Lampiran 6 PROSTEP 03.....                       | xx    |
| Lampiran 7 PROSTEP 04 .....                      | xxxi  |
| Lampiran 8 Karya .....                           | xxii  |

