

**PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI
VIRTUOSITY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Muhammad Jordan Abror

00000077706

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

**PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI
VIRTUOSITY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Muhammad Jordan Abror

00000077706

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 : Muhammad Jordan Abror
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077706
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI VIRTUOSITY 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, 05 Desember 2025

Tanda tangan & e-materai Rp10.000,00.

(Muhammad Jordan Abror)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Jordan Abror
NIM : 00000077706
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI
VIRTUOSITY

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, 05 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Muhammad Jordan Abror)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Jordan Abror

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077706

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara

Alamat Perusahaan : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten 15810.

Email Perusahaan : andhika.pandu@umn.ac.id

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 5 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan

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



-Tanda tangan & e-Materai Rp 10.000.-

(Muhammad Jordan Abror)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI VIRTUOSITY

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Jordan Abror
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077706
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari 11 Desember 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

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 : Muhammad Jordan Abror
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077706
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT
KOMIK DI VIRTUOSITY

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, 05 Desember 2025



(Muhammad Jordan Abror)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas kesempatan yang diberikan untuk menyusun laporan magang “PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI VIRTUOSITY”. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses penyusunan proposal ini.

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, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Martinus Eko Prasetyo K, S.Sn., 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.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat mengenai kegiatan dan pengalaman selama magang.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Muhammad Jordan Abror)

PERANCANGAN ILUSTRASI TEMPLAT KOMIK DI VIRTUOSITY

(Muhammad Jordan Abror)

ABSTRAK

Laporan abstract ini membahas pengalaman penulis selama melaksanakan kegiatan magang di Virtuosity Film Production Lab, sebuah studio animasi di bawah Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Studio animasi adalah sebuah tempat yang menciptakan media animasi berupa cartoon, iklan, promosi, edukasi, dan informasi. Studio film ini memfokuskan pada animasi bernama muniverse. Kegiatan magang dilaksanakan selama empat bulan, mulai dari tanggal 18 Agustus 2025 hingga Desember 2025, sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) peminatan Interaktif. Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah untuk mengimplementasikan kemampuan hard skill dan soft skill yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, serta memperluas ilmu dan pengalaman profesional di bidang desain visual. Selama magang, penulis berperan sebagai Graphic Designer yang bertanggung jawab dalam pembuatan desain media sosial, kover komik, *template* hari besar, serta poster film Tugas Akhir. Selain itu, penulis mendapatkan pengalaman dalam bekerjasama, berkomunikasi, dan membuat desain dalam kerja yang profesional.

Kata kunci: Intership, Graphic Design, Virtuosity.



COMIC TEMPLATE ILLUSTRATION DESIGN IN VIRTUOSITY

(Muhammad Jordan Abror)

ABSTRACT

This report abstract discussing the author experience during an internship in Virtuosity Film Production Lab. It is an animation studio under the Film Study Program of Universitas Multimedia Nusantara. The author working internship in virtuosity for about four months, from August 18, 2025 to December 2025, as one of the requirements for graduation in Design Komunikasi Visual students majoring in Interactive Design. The purpose of this internship was to implement author hard skill and soft skills from realning and experience in academic time into a real work environment. Other than that, the author also to broaden or higten the knowledge and professional experience in the field of visual design. During the internship, the author served as a Graphic Designer responsible for creating social media designs such as comic covers, holiday templates, and final project film posters. In addition, the author gained valuable experience in teamwork, communication, and producing professional design work..

Keywords: Intership, Graphic Design, Virtuosity



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	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	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
3.1.1 Almanac	8
3.1.2 Muniverse	9
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 Magang.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	21
3.3.1 Prose Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	44
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	77
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	77
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	80
BAB IV PENUTUP	82
4.1 Simpulan	82
4.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Virtuosity UMN Film Production Lab.....	4
Gambar 2.2 Muniverse dan Virtuosity.....	4
Gambar 2.3 Logo Almanac	5
Gambar 2.4 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.5 Instagram ALMANAC.....	8
Gambar 2.6 Instagram MUNIVERSE.....	9
Gambar 2.7 Avatar Walikota dan wakil kota Tangerang serta avatar umum	10
Gambar 2.8 Tak ada ikan di lgi”, “Teduhnya Bukit Kelam”, dan “Pesut Siut	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.2 Poster kover komic dan sketsa	23
Gambar 3.3 Poster Kover komik dan sketsa	23
Gambar 3.4 Poster Kover komik dan sketsa	24
Gambar 3.5 Pengumpulan informasi tentang hari besar	25
Gambar 3.6 Sketsa <i>Template</i> Hari Besar	26
Gambar 3.7 <i>Template</i> Hari Besar berukuran 1080 x 1350.....	29
Gambar 3.8 High fedelity <i>Template</i> Hari Besar berukuran 1080 x 1350	30
Gambar 3.9 High fedelity <i>Template</i> Hari Besar berukuran 1080 x 1350	31
Gambar 3.10 High fedelity <i>Template</i> Hari Besar berukuran 1080 x 1920	32
Gambar 3.11 Sketsa ilustrasi kover komik	34
Gambar 3.12 Illutrasi kover komik	35
Gambar 3.13 Ilustrasi kover komik.....	36
Gambar 3.14 High fedelity <i>Template</i> Hari Pahlawan	37
Gambar 3.15 Sketsa kover ilustrasi.....	39
Gambar 3.16 High fedelity illutrasi untuk kover komik.....	41
Gambar 3.17 High fedelity illutrasi untuk kover komik	43
Gambar 3.18 Sketsa poster Gudang ada landscape dand potrait	45
Gambar 3.19 Proses highfedlity Poster Gudang ada landscape dand potrait.....	47
Gambar 3.20 Poster Gudangada landscape dand potrait.....	48
Gambar 3.21 Poster Kerjakarya landscape dan potrait	49
Gambar 3.22 Poster Kerjakarya landscape dand potrait	50
Gambar 3.23 Poster Kerjakarya landscape dan potrait	51
Gambar 3.24 Briefing tugas <i>template achivement</i> yang urgent	52
Gambar 3.25 Sketsa <i>template</i> duka cita dan <i>template achivement</i>	54
Gambar 3.26 Proses <i>template</i> high fedelity <i>Achivement</i>	55
Gambar 3.27 high fedelity <i>template achivement</i>	56
Gambar 3.28 Hasil revisi dari designer lain.....	57
Gambar 3.29 briefing untuk tugas kover komik	58
Gambar 3.30 Sketsa kover <i>achivement</i>	59
Gambar 3.31 Proses high fedelity tempalte kover <i>achivement</i> dan grid sytem	61
Gambar 3.32 High fedelity Kover <i>Achivement</i>	63
Gambar 3.33 Supervisor meminta untuk membuat high fedelity	64
Gambar 3.34 Proses pembuatan <i>template</i> kover <i>achivement</i>	65
Gambar 3.35 High fedelity kover <i>achivement</i>	66
Gambar 3.36 proses desain duka cita	67

Gambar 3.37 Hasil dan revisi highfidelitiy duka cita.....	68
Gambar 3.38 Superviosor menjelaskan tugas icon Isometric untuk website.....	69
Gambar 3.39 Sketsa Icon Isometric untuk sebuah website.....	70
Gambar 3.40 Higfidelity icon website	72
Gambar 3.41 hasil dan revisi Higfidelity icon website	73



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	15
Tabel 3.2 Briefing <i>template</i> isi dan kover komik.....	22
Tabel 3.3 Pengumpulan informasi tentang hari besar.....	25
Tabel 3.4 Tabel <i>High Fidelity Template</i> Hari Besar berukuran 1080 x 1920.....	31
Tabel 3.5 Tabel dan Sketsa ilustrasi kover komik	33
Tabel 3.6 Tabel Sketsa kover ilustrasi	38
Tabel 3.7 Tabel briefing poster Gudang ada landscape dand potrait.....	44
Tabel 3.8 Tabel sketsa poster Gudang ada landscape dan potrait.....	48
Tabel 3.9 Tabel briefing tugas <i>template achivement</i> yang urgent	53
Tabel 3.10 Tabel briefing untuk tugas kover komik.....	58
Tabel 3.11 Supervisor meminta untuk membuat high fedelity	64
Tabel 3.12 Briefing ikon untuk membuat high fedelity	69



DAFTAR LAMPIRAN

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

