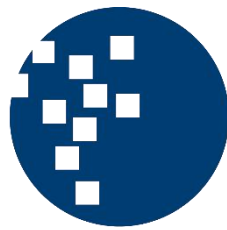


**PERAN 2D *ENVIRONMENT ARTIST* DALAM TAWAKAL
ANIMATION STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

VINCENT ARIJUNA

0000029082

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

TANGERANG

2021

**PERAN 2D ENVIRONMENT ARTIST DALAM TAWAKAL
ANIMATION STUDIO**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

VINCENT ARIJUNA

0000029082

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

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**
2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vincent Arijuna

NIM : 00000029082

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul *Peran 2D Environment Artist Dalam Tawakal Animation Studio* merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang saya tempuh.

Tangerang, 14 Oktober 2021.



(Vincent Arijuna)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
Peran 2D *Environment Artist* dalam Tawakal Animation Studio

Oleh
Nama : Vincent Arijuna
NIM : 0000029082
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 28 Oktober 2021
Pukul 13.00 s/d 13.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2021.11.02
17:47:01 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Penguji



Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2021.11.03
17:58:24 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M. Anim.
0303019102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Vincent Arijuna

NIM : 00000029082

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Peran 2D *Environment Artist* Dalam Tawakal Animation Studio". Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Oktoberr 2021.

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Vincent Arijuna

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran 2D *Environment Artist* Dalam Tawakal Animation Studio”. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S. Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ikhlas Tawakal sebagai pemimpin perusahaan Tawakal Animation Studio yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja magang dan wawasan dalam dunia kerja animasi.
6. Tegar S. Mendala sebagai *Human Resource* dan *Supervisor* dalam perusahaan Tawakal Animation Studio yang membimbing penulis selama dari awal masa hingga akhir kerja magang.
6. Anggota keluarga yang mendukung penulis secara finansial dari awal perkuliahan hingga pembuatan laporan magang.

7. Winston sebagai peliharaan Siberian Husky milik penulis yang memberikan dukungan mental dan kenyamanan dari awal perkuliahan hingga pembuatan laporan magang.

8. Teman-teman kuliah terdekat yang telah memberikan dukungan dan ikatan persahabatan terkuat dari awal perkuliahan hingga pembuatan laporan magang: Joia, Nada, Gaby, Renti, Lady, Regina, Yobel dan Metta.

9. Rekan-rekan Program Studi FTV Animasi angkatan 2018 yang mendukung perjalanan penulis dalam menempuh masa perkuliahan

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

Tangerang, 9 September 2021.



PERAN 2D *ENVIRONMENT ARTIST* DALAM TAWAKAL ANIMATION
STUDIO

Vincent Arijuna

ABSTRAK

Penulis melakukan kerja praktik magang di Tawakal Animation Studio sebagai *2D Environment Artist* dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan Program Studi S1 FTV Animasi dan persiapan diri dalam dunia kerja. Pemilihan tempat magang ini berdasarkan keinginan penulis untuk belajar dalam bidang *concept design* baik dari segi perancangan dan pengerjaan. Penulis melaksanakan praktik kerja magang secara *online* dari 12 Juli 2021 hingga 1 November 2021 dikarenakan kondisi pandemi COVID-19 yang melanda di Indonesia. Selama menjalani praktik kerja magang, penulis mendapatkan ilmu dalam proses pengerjaan *environment art* dari awal hingga akhir melalui bimbingan atasan kerja. Penulis juga belajar dalam cara berkomunikasi dengan etika profesional, menghadapi kendala, dan melaksanakan pengerjaan proyek dengan baik selama masa kerja magang.

Kata kunci: Magang, Tawakal Animation Studio, *2D Environment Artist*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*THE ROLE OF 2D ENVIRONMENT ARTIST IN TAWAKAL ANIMATION
STUDIO*

Vincent Arijuna

ABSTRACT

The author did an internship at Tawakal Animation Studio as a 2D Environment Artist with the purpose of fulfilling the requirements for graduating from the FTV Animation S1 Study Program and to prepare himself for the world of work. The choice of this internship place is based on the author's desire to learn in the field of concept design both in terms of visualization and execution. The author did an online internship from July 12, 2021 to November 1, 2021 due to the COVID-19 pandemic that hit Indonesia. During the internship, the author gained knowledge in the process of working on environment art from beginning to end through the guidance of his superiors. The author also learns how to communicate with professional ethics, face obstacles, and work on projects in a good manner during the internship period.

Keywords: Internship, Tawakal Animation Studio, 2D Environment Artist

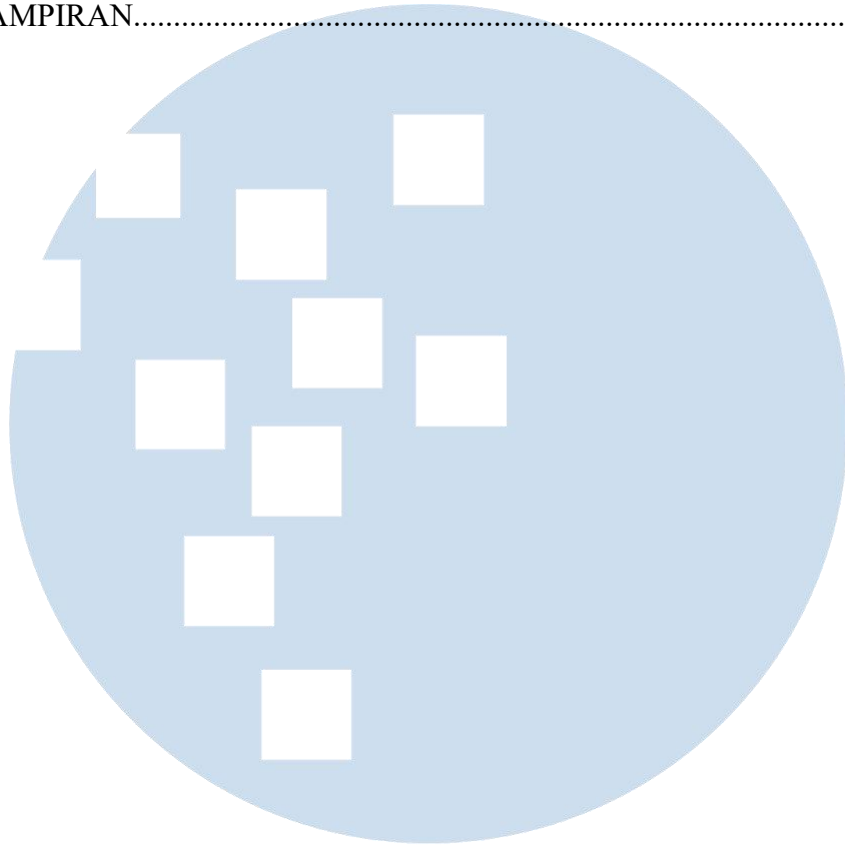
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	15
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN.....	16
4.1 Simpulan.....	16
4.2 Saran.....	17

DAFTAR PUSTAKA..... 18
LAMPIRAN.....19

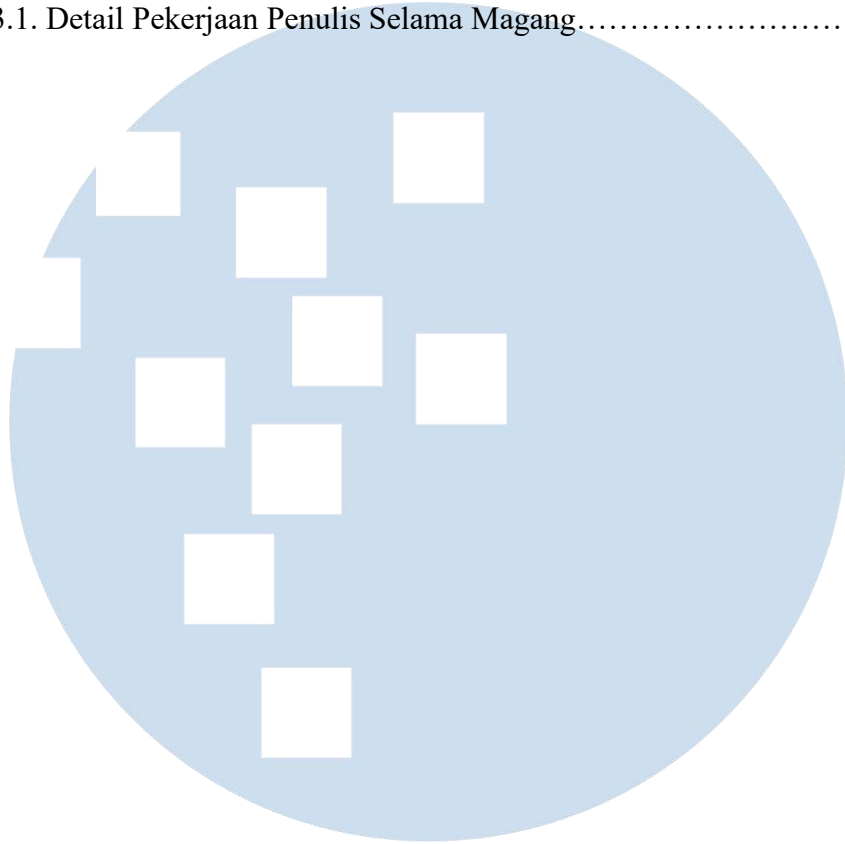


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Penulis Selama Magang..... 8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Tawakal Animation Studio	4
Gambar 2.2. Animasi Series Very Important Pup.....	5
Gambar 2.3. Dokumentasi Pribadi Perusahaan	5
Gambar 3.1 Sistem Koordinasi.....	7
Gambar 3.2 Sketsa Kasar Ilustrasi Futuristik <i>Urban Scenery</i> Palangkaraya....	10
Gambar 3.3 Warna Dasar Ilustrasi Futuristik <i>Urban Scenery</i> Palangkaraya...	11
Gambar 3.4 Ilustrasi Final Desain Futuristik <i>Urban Scenery</i> Palangkaraya....	12
Gambar 3.5 Sketsa Desain <i>Isometric Planning Room</i>	13
Gambar 3.6 Pewarnaan Dasar Desain <i>Isometric Planning Room</i>	14
Gambar 3.7 Desain Final <i>Isometric Planning Room</i>	15

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	19
Lampiran B. Kartu MBKM 02	20
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	21
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	28
Lampiran E. Hasil Turnitin	29
Surat Penerimaan.....	31



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA