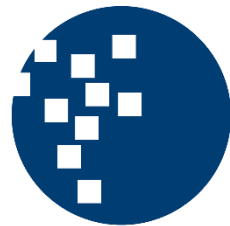


PERAN 2D GENERALIST
DALAM MENGEMBANGKAN *INTELLECTUAL PROPERTY*
STUDIO LANTING ANIMATION



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

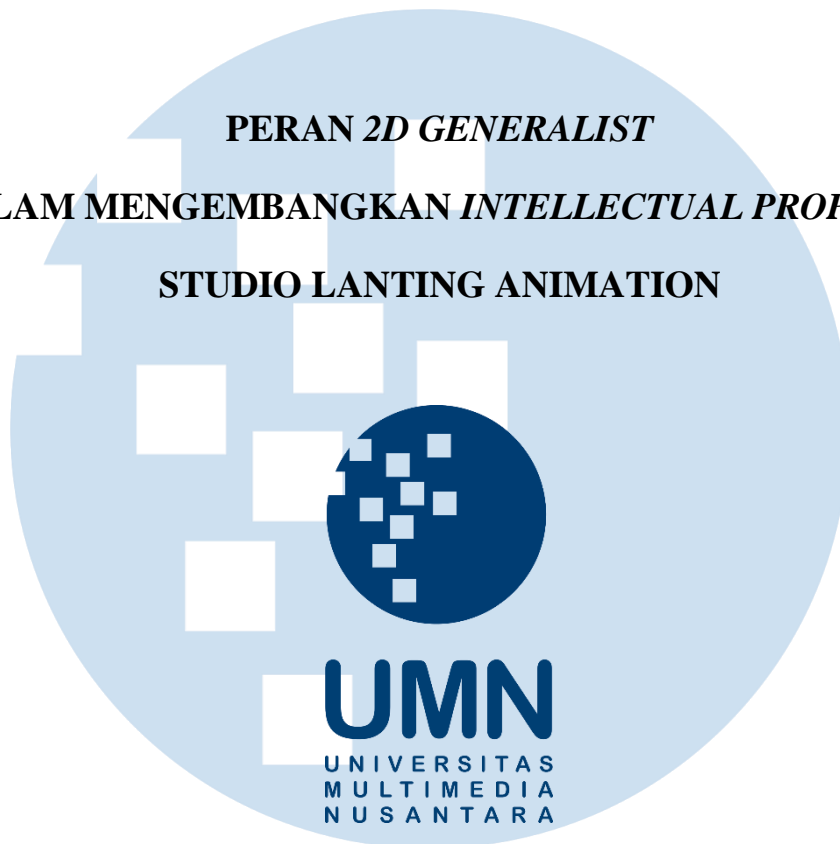
LAPORAN MAGANG

GANDARI LENGKANA PUTRI

00000030227

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021

PERAN 2D GENERALIST
DALAM MENGEMBANGKAN INTELLECTUAL PROPERTY
STUDIO LANTING ANIMATION



LAPORAN MAGANG

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

GANDARI LENGKANA PUTRI

00000030227

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gandari Lengkana Putri
NIM : 00000030227
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D GENERALIST DALAM MENGEMBANGKAN *INTELLECTUAL PROPERTY* STUDIO LANTING ANIMATION 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 25 November 2021



(Gandari Lengkana Putri)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

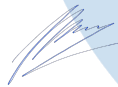
Laporan magang dengan judul
**PERAN 2D GENERALIST DALAM MENGEMBANGKAN INTELLECTUAL
PROPERTY STUDIO LANTING ANIMATION**

Oleh
Nama : Gandari Lengkana Putri
NIM : 00000030227
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 25 November 2021.
Pukul 00.00 s/d 00.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed by
Yohanes Merci
Widiastomo
Date: 2021.11.25
16:25:03 +07'00'

Yohanes M. Widiastomo, S.Sn., M.M.
NIDN: 0309059001

Penguji



Digitally signed by
Bisma Fabio Santabudi
Date: 2021.11.26
08:56:36 +07'00'

Bisma F. Santabudi, S.Sos., M.Sn.
NIK: 061831

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
NIK: 025245

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 : Gandari Lengkana Putri

NIM : 00000030227

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 GENERALIST DALAM MENGEMBANGKAN INTELLECTUAL PROPERTY STUDIO LANTING ANIMATION

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, 25 November 2021.

Yang menyatakan,


(Gandari Lengkana Putri)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D GENERALIST DALAM MENGEMBANGKAN *INTELLECTUAL PROPERTY* STUDIO LANTING ANIMATION”. 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 laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Firman Widyasmara, S.Ip., selaku pendiri dan supervisor magang Lanting Animation Studio.
6. Kepada Arunaya Gondhowiardjo, B.A., selaku ketua animator Lanting Animation.
7. Kepada Zaenal Abidin, S.Sos., selaku pelukis dan perancang audio Lanting Animation Studio.
8. Caroline Amelia Hartanti, Salsabilla Melinia Amanah, selaku anggota magang Lanting Animation yang telah memberi dukungan dalam bentuk material dan moral, supaya penulis dapat menyelesaikan laporan dengan lancar.
9. Sari Pitaloka, Puguh Wirawan, dan Niskala Hapsari Utami, selaku orang tua dan kakak saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
10. Maya Natasha Lukmana, Angela Christy Kurnya Idi, Meri Yanti, Viana The, dan Agnes Amelia Harlim, selaku teman-teman perkuliahan saya

yang terdekat yang memberi dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

11. Joanna Clarissa Surjadi, Naura Adriyani Sumohadiwidjojo, Ferald Axel Sjafrudin, Narayana, Nasha Selsabilla, Dimitri Pribadi Avianta, Izzaldin Mahavira Soerono, sebagai teman-teman SMA terdekat yang terus memberi hiburan dan dukungan moral selama penulisan laporan berlangsung.
12. Firyal Fakhira Areshaska, Evelyn Paulina, selaku mantan anggota hayVee yang memberi dukungan moral dan emosional selama pengerjaan laporan.
13. Muhammad Fatih Ronibazali, yang memberi dukungan secara moral dan emosional, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan dengan lancar.

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

Tangerang, 25 November 2021.



(Gandari Lengkana Putri)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN 2D GENERALIST DALAM MENGEMBANGKAN *INTELLECTUAL
PROPERTY* STUDIO LANTING ANIMATION

Gandari Lengkana Putri

ABSTRAK

Latar belakang penelitian peran 2D *generalist* dalam mengembangkan *intellectual property* studio Lanting Animation mulai saat penulis memutuskan untuk bekerja sebagai generalis 2D saat melakukan proses magang dengan harapan untuk mengembangkan ketrampilan diri sendiri dalam membuat karya 2D. Karya yang dimaksud dapat berbentuk sebagai animasi, maupun ilustrasi. Namun, karena kurangnya pengalaman penulis dalam proses produksi, pertanyaan pun muncul apa saja peran seorang generalis 2D dalam mengembangkan *intellectual property* dari sebuah perusahaan animasi, lebih spesifiknya studio Lanting Animation. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan praktik secara langsung dengan Lanting Animation untuk memproduksi beberapa karya 2D secara individu, maupun bersama orang lain. Bukan hanya itu, tetapi penulis pun dapat melihat dan mengalami alur kerja seorang generalis 2D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generalis 2D memiliki peran yang besar dalam mengembangkan *intellectual property* karena luasnya pengetahuan dan ketrampilan yang dapat di bawa ke tugas mana saja, serta dapat membuat jenis karya yang beragam, seperti ilustrasi, animasi, *concept art*, dan lain sebagainya. Kesimpulan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa generalis 2D dapat mengerjakan banyak hal dan membuat banyak karya menggunakan teknik 2D. Karena peluang pekerjaan yang banyak, generalis 2D dapat dianggap memiliki peran yang besar dalam pengembangan *intellectual property* studio Lanting Animation.

Kata kunci: generalis 2D, *intellectual property*, karya

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*THE ROLE OF A 2D GENERALIST IN IMPROVING THE INTELLECTUAL
PROPERTY RIGHTS OF LANTING ANIMATION STUDIO*

Gandari Lengkana Putri

ABSTRACT

Background research on the role of a 2D generalist in improving the intellectual property rights of Lanting Animation Studio began when the writer decided to take on the role as a 2D generalist during her internship program in hopes of honing her skills in creating 2D artworks. The artworks in question can be in the form of animation, as well as illustrations. However, because of the writer's lack of experience in the production process, the question of what the roles of a 2D generalist are in improving the intellectual property rights of a company, specifically Lanting Animation, then arises. The method used in this research is by taking part in producing multiple 2D artworks with Lanting Animation, be it individually or within a group. Not only that, but the writer was also able to observe and experience the workflow of a 2D generalist. The results shows that a 2D generalist has a big part in improving the intellectual property rights because of the vast knowledge and skills they have that can be brought into any sort of work and can create various types of art such as illustrations, animations, as well as concept art, and many more. The conclusion of this research shows that a 2D generalist can work on many things and create many forms of art using the technique of 2D. Because the wide opportunity to create different types of work, a 2D generalist can be considered to have a big role in improving the intellectual property rights of Lanting Animation Studio.

Keywords: 2D generalist, artwork, intellectual property rights

UMMN

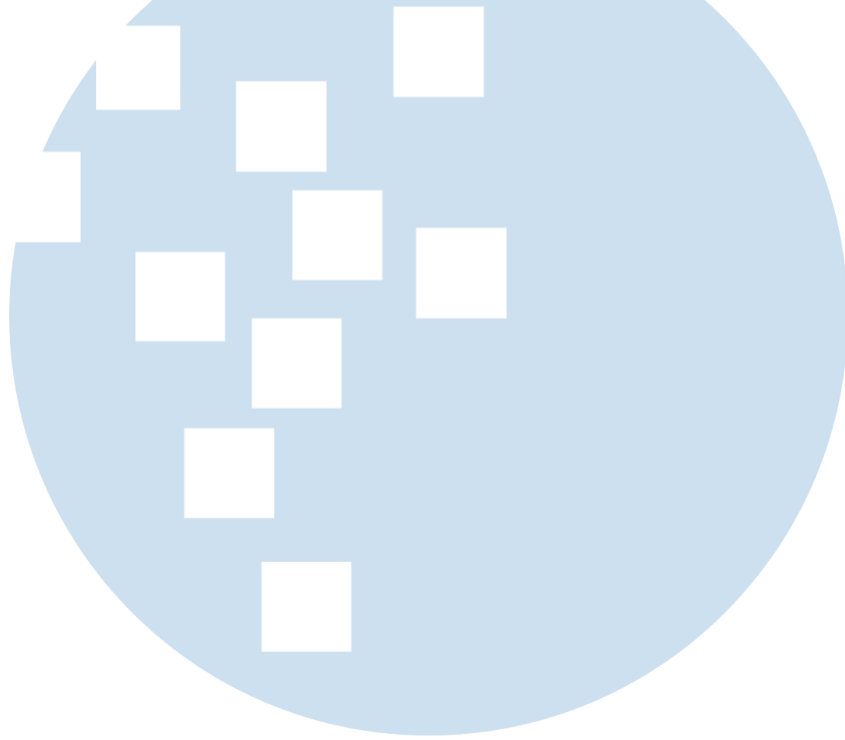
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	38
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	40
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN.....	42
4.1 Simpulan	42
4.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas dan Uraian Kerja Magang.....13



UMMN

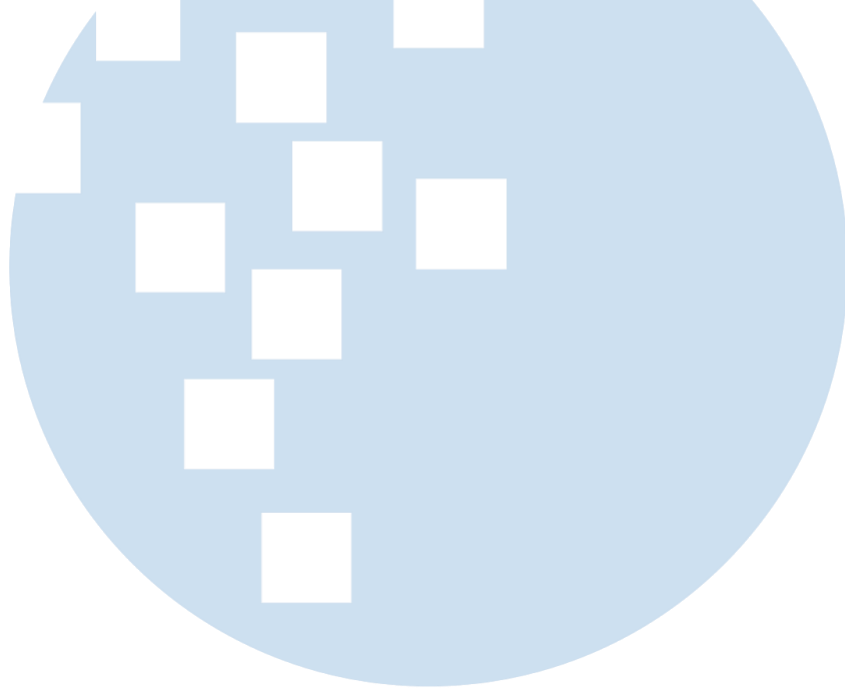
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Lanting Animation Studio.....	6
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Lanting Animation Studio.....	8
Gambar 3.1.2.1. Bagan Koordinasi Pekerjaan 1.....	11
Gambar 3.1.2.2. Bagan Koordinasi Pekerjaan 2.....	12
Gambar 3.2.2.1.1. Pemilihan Tema Untuk Dailies Ke-7.....	19
Gambar 3.2.2.1.2. Karya @_solar.mon di Instagram yang Dijadikan Referensi Animasi.....	20
Gambar 3.2.2.1.3. Karya @amidst.silence di Instagram yang Dijadikan Referensi Color Palette.....	21
Gambar 3.2.2.1.4. Sketsa Awal Karya Dailies Ke-7 yang Bertema “Midnight”.....	22
Gambar 3.2.2.1.5. Proses Animasi Dailies Ke-7 yang Bertema “Midnight”.....	23
Gambar 3.2.2.1.6. Halaman Google Drive Pengumpulan Tugas Dailies Lanting Animation Studio.....	24
Gambar 3.2.2.1.7. Halaman Tugas Dailies-Midnight yang Telah Dicontang Selesai, Beserta dengan Caption Karya.....	24
Gambar 3.2.2.1.8. Post Instagram Dailies Ke-7.....	25
Gambar 3.2.2.2.1. Color Palette yang Digunakan Untuk Animasi Pendek “HOME”.....	28
Gambar 3.2.2.2.2. Teknik Pewarnaan untuk Animasi Pendek “HOME”.....	29
Gambar 3.2.2.3. Konsep Awal Tokoh Kakak dalam Selamat Pagi, Ibu.....	32
Gambar 3.2.2.4. Screenshot dari Video Youtube “floatland” Oleh vewn.....	33
Gambar 3.2.2.5. Referensi Color Palette dari Salah Satu Ilustrasi @carles_dalmau.....	33
Gambar 3.2.2.6. Sketsa Awal Adegan Tokoh Kakak dalam Animasi Selamat Pagi, Ibu.....	34
Gambar 3.2.2.7. Gambaran Tokoh dan Latar pada Adegan Kakak dalam Animasi Selamat Pagi, Ibu.....	36

Gambar 3.2.2.8. *Final Look* dari Adegan Kakak
dalam Animasi *Selamat Pagi, Ibu*.....37

Gambar 3.2.2.9. Folder *Google Drive* Pengumpulan
Adegan Kakak dalam Animasi *Selamat Pagi, Ibu*.....38



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	46
Lampiran B. Kartu MBKM 02	47
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	48
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	61
Lampiran E. Hasil Turnitin	62
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang.....	64



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA