

**PERAN ANIMATOR 2D DALAM PROYEK JKV DI KUMATA
STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

CHRISTINA

00000034138

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PERAN ANIMATOR 2D DALAM PROYEK JKV DI KUMATA
STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

CHRISTINA

0000034138

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christina
NIM : 0000034138
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ANIMATOR 2D DALAM PROYEK JKV DI KUMATA 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 08 Juni 2022.



(Christina)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERANAN ANIMATOR 2D PADA PROYEK JKV DI KUMATA STUDIO

Oleh
Nama : Christina
NIM : 00000034138
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 01 Juli 2022

Pukul 00.00 s/d 00.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing
Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.07.01
13:18:11 +07'00'
Christian Aditya, S.n., M.Anim.
0303019102

Penguji
Digitally signed
by Christine M.
Lukmanto
Date:
2022.07.02
21:28:06 +07'00'
Christine Mersiana
Lukmanto, S.Sn., M.Anim
0311089001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Christina

NIM : 00000034138

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 ANIMATOR 2D DALAM PROYEK JKV DI KUMATA 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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 08 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Christina)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ANIMATOR 2D DALAM PROYEK *JKV* DI KUMATA 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 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. Christian Aditya, S.Sn, M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. PT Kumata Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan praktek magang.
7. Asep Rahmat, selaku kepala produksi yang telah membimbing penulis semasa magang secara *WFO*.
8. Muhammad Hari, selaku pembimbing magang penulis yang telah membimbing penulis semasa praktek magang serta penulisan laporan magang.
9. Dito Sulistyano, selaku supervisor proyek yang telah membimbing dan memberikan asistensi atas tugas saya.

10. Orang Tua, keluarga, dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 08 Juni 2022.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a horizontal line at the bottom.

(Christina)

PERAN ANIMATOR 2D DALAM PROYEK *JKV* DI KUMATA STUDIO

Christina

ABSTRAK

Perkembangan sektor animasi Indonesia pada bagian serial animasi dan film layar lebar masih cukup tertinggal dengan Korea dan Jepang. Hal ini disebabkan oleh besarnya biaya produksi dan kebutuhan SDM, yang tidak imbang dengan permintaan pasar, terutama televisi Indonesia. Hal tersebut pun mendorong penulis untuk melakukan praktek magang di Kumata Studio, mengingat banyaknya karya serial animasi dan film layar lebar dua dimensi dari studio tersebut. Melalui praktek magang ini, penulis berusaha mencari tahu bagaimana Kumata Studio dapat menyelesaikan proyek berskala besar sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan pembeli. Selama melakukan praktek magang, penulis mempelajari cara membuat animasi dengan standar industri. Penulis juga bergabung dengan proyek *JKV* dan membuat *color palette*, *inbetween*, *clean up*, *base color*, dan *shading* untuk proyek tersebut. Penulis pun menemukan bahwa Kumata Studio dapat menghasilkan animasi hidup sesuai dengan tenggat waktu karena adanya kolaborasi antar tim dan struktur organisasi yang baik. Kumata Studio juga memanfaatkan anak magang dalam pengerjaan proyek, sekaligus memberikan pengalaman dan bimbingan bagi anak magang tersebut dalam industri animasi dua dimensi.

Kata kunci: animasi dua dimensi, Kumata Studio, proyek *JKV*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE KUMATA STUDIO'S 2D ANIMATOR ROLE IN JKV PROJECT

Christina

ABSTRACT

The development of Indonesia's animation sector in animation series and feature animation film is still lacking compared to Korea and Japan. This is due to the massive production cost and big need of human resources, which are not balanced with market demand, especially demand from Indonesian television. Those statements has prompted the writer to do an internship at Kumata Studio, considering Kumata Studio's achievement in two-dimensional animation series and two-dimensional feature length animation film. Through this internship, writer tried to find out how Kumata Studio manages to finish large scale projects due to the deadline given by the buyer. During the internship, writer also joined the JKV project and working on color palette, inbetween, clean up, base color, and shading. In the end, writer found out that Kumata Studio was able to create a lively animation on time due to the great team work, and a good organizational structure. Kumata Studio also utilized interns in project works, as well as providing experience and guidance about two-dimensional animation industry for the interns.

Keywords: two-dimensional animation, Kumata Studio, gamification, JKV

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

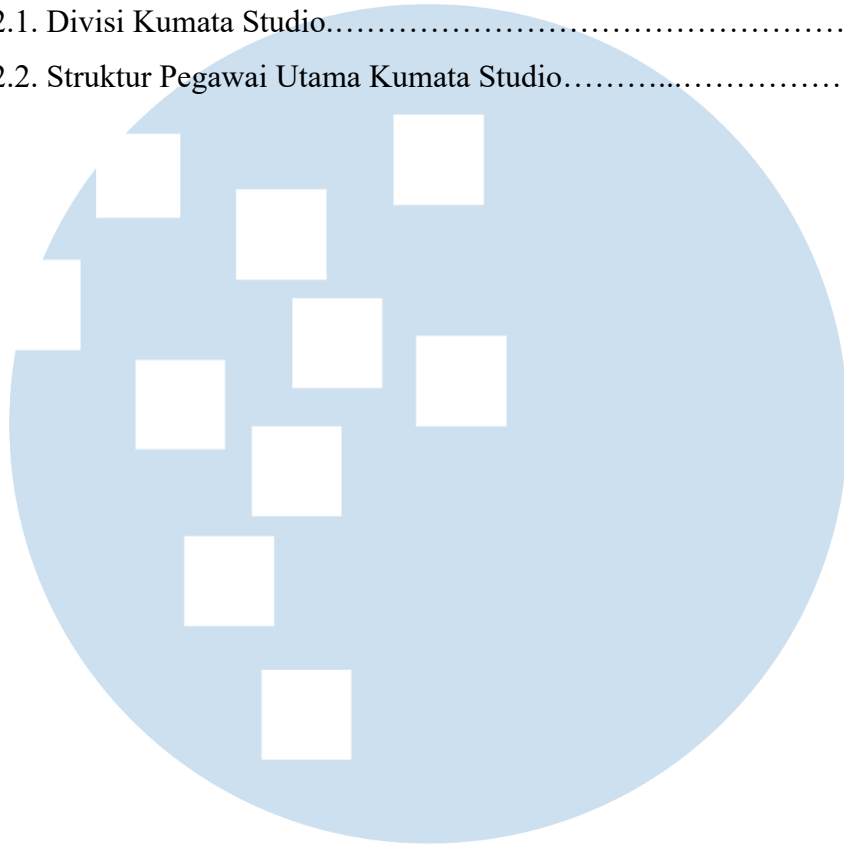
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	14
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	25
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	25

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	26
4.1 Simpulan.....	26
4.2 Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Divisi Kumata Studio.....	8
Tabel 2.2. Struktur Pegawai Utama Kumata Studio.....	10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.3.1 Email Penerimaan	4
Gambar 1.3.2 Surat Penerimaan Magang	5
Gambar 2.1.3 Logo Kumata Studio.....	9
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kumata Studio.....	10
Gambar 3.1 Alur Kerja di Kumata Studio	12
Gambar 3.2.2.1 Tugas 12 Prinsip Animasi	16-17
Gambar 3.2.2.2 Palet Warna Tokoh Darwin.....	18
Gambar 3.2.2.3 Palet Warna Tokoh Gumball.....	19
Gambar 3.2.2.4 Palet Warna Tokoh Justin Tanpa Baju.....	19
Gambar 3.2.2.5 <i>Node View</i> Tokoh Darwin.....	20
Gambar 3.2.2.6 <i>Node View</i> Tokoh Gumball.....	21
Gambar 3.2.2.7 <i>Node View</i> Tokoh Justin Tanpa Baju.....	21
Gambar 3.2.2.8 Penggunaan <i>Layer</i> Pada Mata Tokoh Gumball.....	22
Gambar 3.2.2.9 <i>Turn Around</i> Tokoh Justin versi memakai baju.....	23

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	30
Lampiran B. Kartu MBKM 02	31
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	32
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	44
Lampiran E. Hasil Turnitin	45
Lampiran F. Dokumentasi Magang	47



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA