

**PERAN 2D *COMPOSITOR* DALAM PRODUKSI VIDEO
ANIMASI DI STUDIO MUNĒ**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

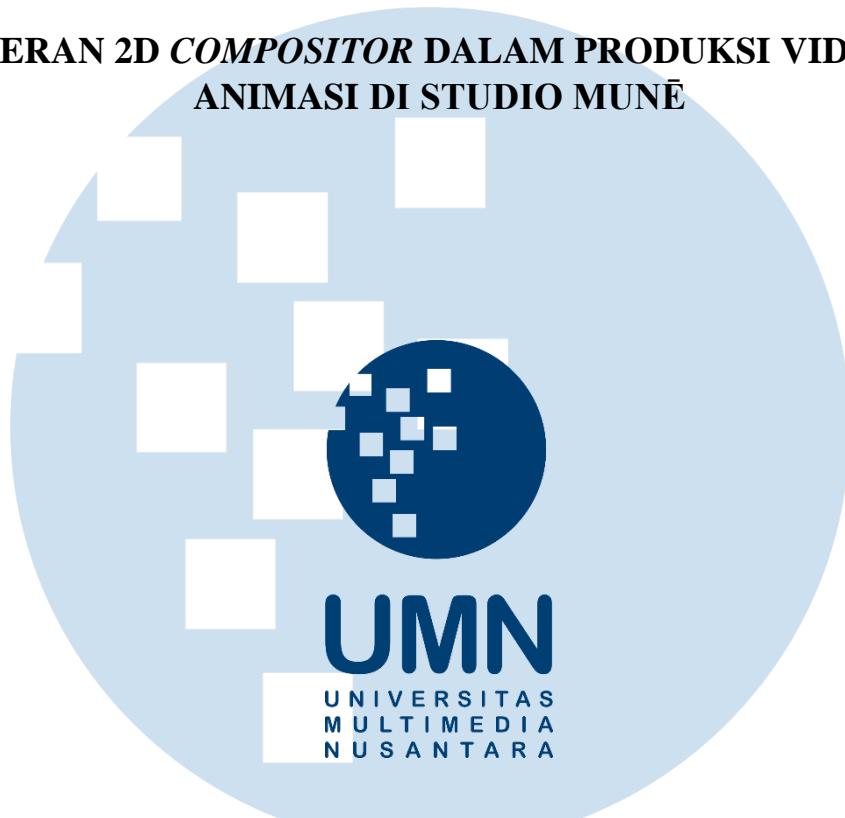
CARINA GRACIA WIGUNA

0000034315

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

2022

**PERAN 2D *COMPOSITOR* DALAM PRODUKSI VIDEO
ANIMASI DI STUDIO MUNĒ**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

CARINA GRACIA WIGUNA

0000034315

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Carina Gracia Wiguna

NIM : 00000034315

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D COMPOSITOR DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI DI STUDIO MUNĒ 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, 15 Juni 2022.



(Carina Gracia Wiguna)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
**PERAN 2D COMPOSITOR DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI DI
STUDIO MUNĒ**

Oleh
Nama : Carina Gracia Wiguna
NIM : 00000034315
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 1 Juli 2022.
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed by
Dominika Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2022.07.05
13:05:12 +07'00'

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

Penguji



Digitally signed by
Matheus Prayogo
Date: 2022.07.06
09:37:01 +07'00'

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
0318049102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U 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 : Carina Gracia Wiguna

NIM : 00000034315

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 Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN 2D COMPOSITOR DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI DI STUDIO MUNĒ

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, 15 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Carina Gracia Wiguna)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“PERAN 2D COMPOSITOR DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI DI STUDIO MUNĒ”** 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, 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 Purwaningsih, S.Sn., M.Anim, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Studio MunĒ, Rizki Katamsi.
7. Orang Tua dan keluarga 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, 15 Juni 2022



(Carina Gracia Wiguna)

PERAN 2D COMPOSITOR DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI DI STUDIO MUNĒ

Carina Gracia Wiguna

ABSTRAK

Animasi merupakan industri kreatif di Indonesia yang terus berkembang. Riset AINAKI (2021) menyebutkan bahwa industri animasi di Indonesia mengalami kenaikan dengan rata-rata mencapai 26% tiap tahunnya. Melihat potensi tersebut, penulis memilih Studio MunĒ sebagai tempat kerja magang. Studio MunĒ adalah studio animasi yang menyediakan berbagai jasa, seperti pembuatan iklan, film animasi pendek, ilustrasi, dan lain-lain. Dalam Studio MunĒ, penulis bekerja sebagai *2D compositor* dalam produksi video animasi. *2D compositor* bertugas untuk menghasilkan gambar terakhir dari sebuah *shot* atau *sequence* dengan cara menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, latar belakang, efek, dan lain-lain agar secara visual saling menyatu (ScreenSkills, 2016). Selama menjalani kerja magang, penulis mempelajari cara bekerja dan berkoordinasi dengan tim secara profesional dalam industri animasi. Meskipun terdapat beberapa kesulitan, penulis dapat menemukan solusi yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran penting untuk perjalanan karier penulis.

Kata kunci: *2D compositor*, animasi, kerja magang, Studio MunĒ

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**2D COMPOSITOR ROLE IN ANIMATION VIDEO PRODUCTION AT
STUDIO MUNĒ**

Carina Gracia Wiguna

ABSTRACT

Animation is a creative industry in Indonesia that continues to grow. AINAKI research (2021) states that the animation industry in Indonesia has increased by an average of 26% every year. Seeing this potential, the author chose Studio MunĒ as an internship. Studio MunĒ is an animation studio that provides various services, such as advertising, short animated films, illustrations, and others. In Studio MunĒ, the writer works as a 2D compositor in animation video production. 2D compositors are tasked with producing the last image of a shot or sequence by combining various elements such as animations, backgrounds, effects, and others to visually merge with each other (ScreenSkills, 2016). During the internship, the author learned how to work and coordinate with the team professionally in the animation industry. Although there are some difficulties, the author can find solutions that can be used as important learning for the author's career journey.

Keywords: 2D compositor, animation, internship, Studio MunĒ

UMMN

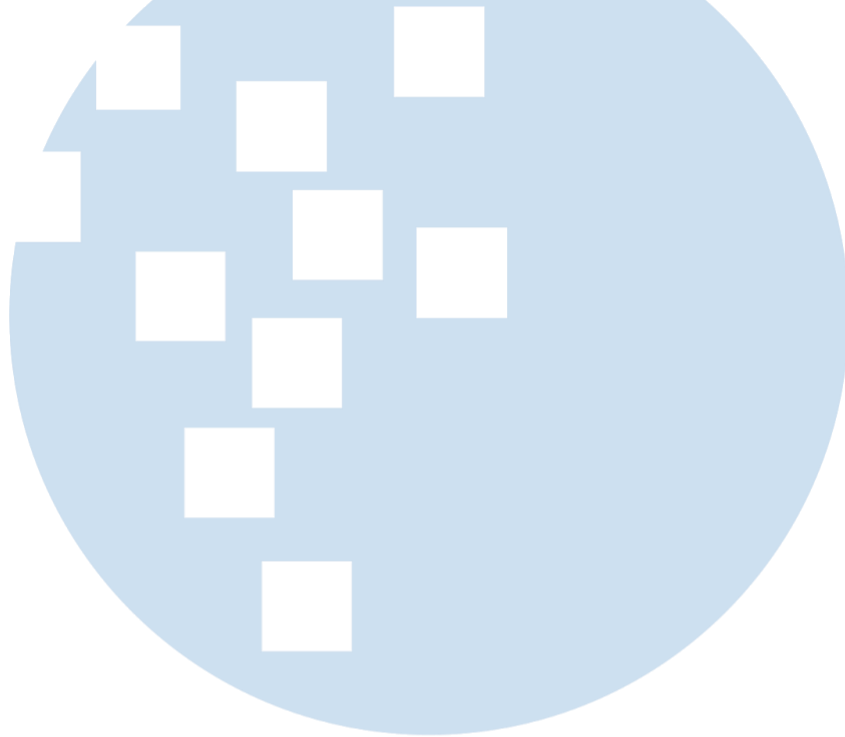
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	45
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	47
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	49
4.1 Simpulan.....	49
4.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian kegiatan kerja magang.....	4
Tabel 3.2 Rincian <i>asset</i> dan hasil <i>compositing project</i> Free Fire Ramadhan.....	31



UMMN

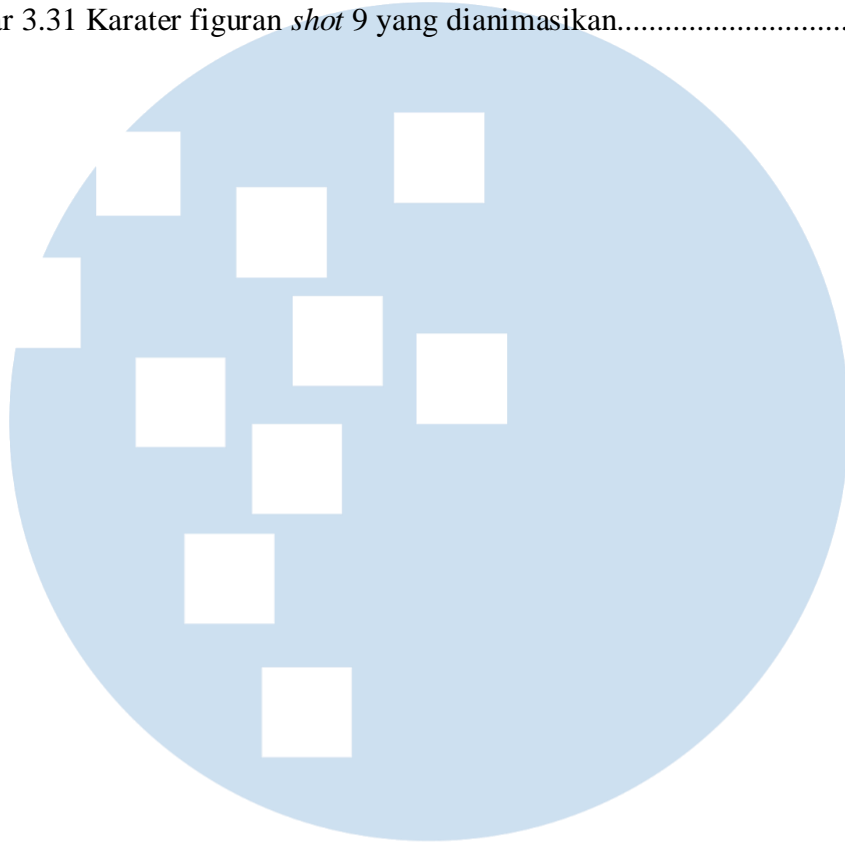
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Studio Munē.....	4
Gambar 2.2 <i>Business model canvas</i> Studio Munē.....	5
Gambar 2.3 Struktur perusahaan Studio Munē.....	7
Gambar 3.1 <i>Workflow</i> dalam Studio Munē.....	9
Gambar 3.2 Rincian objek <i>scene 4 shot 20</i> yang akan dianimasikan.....	18
Gambar 3.3 Penyusunan layer 3D <i>scene 6 shot 64</i>	19
Gambar 3.4 Expression looping.....	20
Gambar 3.5 Pengaturan efek <i>wave string lights</i>	21
Gambar 3.5 Pengaturan opacity glow string lights.....	21
Gambar 3.7 <i>Path</i> gerakan daun jatuh.....	22
Gambar 3.9 <i>Parenting</i> anggota tubuh karakter figuran.....	23
Gambar 3.10 Pengaktifan 3D layer pada bayangan karakter figuran.....	24
Gambar 3.12 <i>Turbulent displace rimlight</i> karakter figuran.....	25
Gambar 3.13 <i>Glow rimlight</i> karakter figuran.....	26
Gambar 3.14 Perubahan warna <i>shading</i> karakter animasi <i>frame-by-frame</i>	27
Gambar 3.15 Pemberian efek-efek pada karakter animasi <i>frame-by-frame</i>	28
Gambar 3.16 Hasil akhir <i>scene 4 shot 20</i>	29
Gambar 3.17 Color correction pada footage 3D.....	30
Gambar 3.18 Pembuatan <i>rimlight</i>	31
Gambar 3.19 <i>Timing guide shot 2</i>	35
Gambar 3.20 Penyusunan 3D layer <i>shot 2</i>	36
Gambar 3.21 Pengaturan gerak kamera untuk mengikuti karakter utama.....	37
Gambar 3.22 Penempatan karakter <i>foreground</i>	38
Gambar 3.23 Panduan warna <i>shot 2</i>	38
Gambar 3.24 Pembuatan bayangan karakter utama dan figuran perempuan.....	39
Gambar 3.25 Pemberian efek pada <i>rimlight</i> oranye.....	40
Gambar 3.26 Pemberian efek pada <i>rimlight</i> kuning.....	41
Gambar 3.27 <i>Masking luma matte inverted</i> untuk <i>bounce light</i>	42
Gambar 3.28 Hasil akhir <i>shot 2</i>	42
Gambar 3.29 <i>Masking</i> untuk transisi ke <i>shot 3</i>	43

Gambar 3.30 Hasil perubahan wujud karater figuran *shot* 3.....44

Gambar 3.31 Karater figuran *shot* 9 yang dianimasikan.....45



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	53
Lampiran B. Kartu MBKM 02	54
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	55
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	67
Lampiran E. Hasil Turnitin	68
Lampiran F. Foto Dokumentasi Magang	69
Lampiran G. Surat Keterangan Pembekalan Magang (SPKM)	70
Lampiran H. Surat Penerimaan Magang	71
Lampiran I. Surat Selesai Magang	72

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA