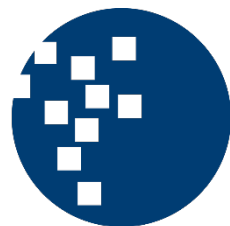


**PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM PEMBUATAN ASET
ANIMASI 2D BUMPER ALMANAC DI VIRUOSITY
INTERNSHIP PROGRAM**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

WINDA WAHDANIA SUHA

000004325

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

2023

**PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM PEMBUATAN ASET
ANIMASI 2D BUMPER ALMANAC DI VIRUOSITY
INTERNSHIP PROGRAM**



LAPORAN MAGANG

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

**WINDA WAHDANIA SUHA
00000034325**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Winda Wahdania Suha
NIM : 00000034325
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Asset Illustrator* dalam pembuatan aset animasi 2D bumper ALMANAC di *Virtuosity Internship Program*, 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, 04 November 2021.



(Winda Wahdania Suha)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

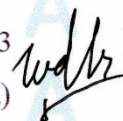
Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Asset Illustrator* dalam pembuatan aset animasi 2D bumper ALMANAC di *Virtuosity Internship Program*” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S. Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Andrew Willis, B.A., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Bapak Ahmad Arief A., sebagai Wakil Ketua Proyek yang membimbing saya selama magang di *Virtuosity Internship Program*.
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, 25 Juni 2023

(Winda Wahdania Suha)



PERAN ASSET ILLUSTRATOR DALAM PEMBUATAN ASET ANIMASI 2D BUMPER ALMANAC DI VIRTUOSITY INTERNSHIP PROGRAM

Winda Wahdania Suha

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu media penceritaan visual yang dapat dibuat secara manual di atas kertas ataupun dengan media digital dalam bentuk 2D atau 3D. Di era digital ini, permintaan atas animasi digital terus berkembang dan meningkat dan salah satunya dalam industri animasi 2D. Di zaman modern, animasi 2D banyak dikenal melalui distribusi Anime Jepang atau animasi 2D pada animasi seri Amerika seperti *Steven Universe*, *Gravity Falls*, dan *The Owl House*. Kini pembuatan animasi 2D dapat dicapai melalui berbagai cara dan dua teknik yang paling dikenal adalah *Frame by Frame* dan *Cut-Out*. animasi *Frame by Frame* dibuat dengan menggambar langsung di *frame*, dengan *key frame* sebagai penanda gerakan atau menggunakan metode *Straight-Ahead* tanpa menggunakan *key frame*. Berbeda dengan *Frame by Frame*, *Cut-Out 2D* adalah animasi yang dibuat dengan menggerakkan aset bagai pertunjukan permainan Wayang dengan bagian tubuh yang dipisah-pisah dan di beri *pivot* atau engsel pada bagian sendi. Sebelum dianimasikan oleh *Animator*, aset dibuat oleh tim *Asset Illustrator* dalam bentuk *Vector* ataupun *Bitmap* dan umumnya dibuat dengan *software Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Clip Studio Paint*, *Toon Boom*, dan *software* ilustrasi atau desain lainnya. Namun pekerjaan sebagai *Asset Illustrator* masih kurang jika dibandingkan dengan jumlah peminat pekerjaan sebagai animator. Meskipun begitu, *Asset Illustrator* memiliki peran penting untuk menghasilkan aset animasi dengan visual yang sesuai dan menarik. Maka dari itu, penulis memilih pekerjaan sebagai *Asset Illustrator* agar mendapatkan gambaran lebih luas serta pengalaman kerja nyata dan mengerti alur kerja seorang *Asset Illustrtor* melalui magang di *Virtuosity Internship Program* untuk karya bumper ALMANAC.

Kata kunci: *Asset Illustrator*, Animasi 2D, *Virtuosity Internship Program*, ALMANAC, animasi.

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

**THE ROLE OF AN ASSET ILLUSTRATOR IN THE MAKING OF
ALMANAC 2D ANIMATION BUMPER IN THE VIRTUOSITY
INTERNSHIP PROGRAM**

Winda wahdania suha

ABSTRACT

Animation is one of a few storytelling media that could be created manually on paper or by a digital platform in 2D or 3D format. In this digitalization era, the demand for Digital Animation always increasing each year, especially for 2D Animation. In this Modern era, 2D Animation mostly distributed through Japanese Anime or American 2D Animation series such as Steven Universe, Gravity Falls, The Owl House, and many more. Nowadays 2D Animation can be made in many ways and the two most popular methods were either Frame-by-Frame or Cut-out. Frame-by-Frame Animation was made by directly drawing on the frame either with a key Animation or Straight-Ahead. On the other hand, Cut-Out 2D Animation is made by first creating Pre-made Assets and animating similarly to a wayang puppet with pivots. Before it could be animated by Animators, firstly an asset must be made by the Asset Illustrator team either in a Vector or Bitmap format and usually made using either Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, ToonBoom, or other designing software. Sadly, the interest in working as an Asset Illustrator is lesser than being an Animator. That aside, an Asset Illustrator holds a great responsibility to create Assets that are visually appealing and fit the story. That's the reason why the writer chooses and accepted the job as an Asset Illustrator to understand more about real on-hand work experience and the flow of work by participating in the internship at Virtuosity Internship Program to create an ALMANAC bumper animation.

Keywords: Asset Illustrator, 2D Animation, Virtuosity Internship Program, ALMANAC, Animation.

UMN

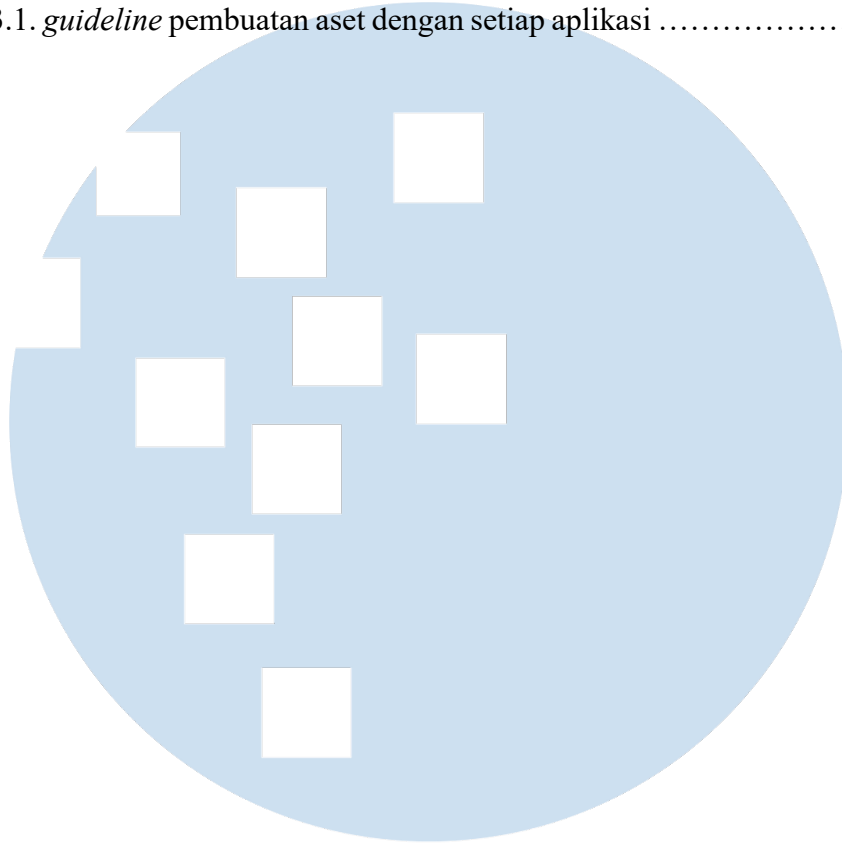
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iiiv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	24
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	29

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *guideline* pembuatan aset dengan setiap aplikasi 13



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Adobe Illustrator</i> (sumber : Wikipedia)	3
Gambar 1.2. <i>Adobe Photoshop</i> (sumber : Wikipedia)	3
Gambar 1.3. <i>Clip Studio Paint</i> (sumber : Wikipedia)	4
Gambar 1.4 <i>Toon Boom</i> (sumber : Wikipedia)	3
Gambar 2.1. <i>Virtuosity Internship Program recruitment flyer</i>	5
Gambar 2.2. Logo ALMANAC.....	6
Gambar 2.3. Mun-Mun (Sumber: <i>Job Vacancy Announcement Flyer</i>)	6
Gambar 2.5. struktur organisasi <i>Virtuosity Lab</i>	8
Gambar 2.6. struktur organisasi tim desain ALMANAC 2023.....	10
Gambar 3.1. struktur kedudukan koordinasi tim animasi ALMANAC 2023	12
Gambar 3.2. alur kerja	12
Gambar 3.3. karakter Karu tampak depan	15
Gambar 3.4. <i>rundown</i> layer karakter Karu tampak depan	16
Gambar 3.5. karakter Karu tampak samping	16
Gambar 3.6. <i>rundown</i> layer karakter Karu tampak samping	17
Gambar 3.7. karakter Karu dan Mun-Mun dengan pakaian baju tidur	18
Gambar 3.8. karakter Karu dan Mun-Mun dengan pakaian kuliah	18
Gambar 3.9. <i>background scene</i> 2 dibuat dengan <i>Adobe Illustrator</i>	19
Gambar 3.10. <i>background scene</i> 2 setelah diedit dengan <i>Adobe Photoshop</i>	20
Gambar 3.11. <i>scene</i> 5 lapangan parkir	20
Gambar 3.12. <i>draft scene</i> 5	21
Gambar 3.13. <i>final scene</i> 5	21
Gambar 3.14. <i>background scene</i> 6	22
Gambar 3.15. <i>background scene</i> 7	22
Gambar 3.16. <i>background scene</i> 8	23
Gambar 3.17. aset mulut Karu <i>scene</i> 8	23
Gambar 3.18. aset <i>scene</i> 03_7	24

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	42
Lampiran E. Hasil Turnitin	43
Lampiran F. Dokumentasi Magang	44



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA