

**PERAN *IN-BETWEEN* ANIMATOR DALAM FILM ANIMASI
SEVEN: TIME WELL SPENT DI PLOOPY ANIMATION**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

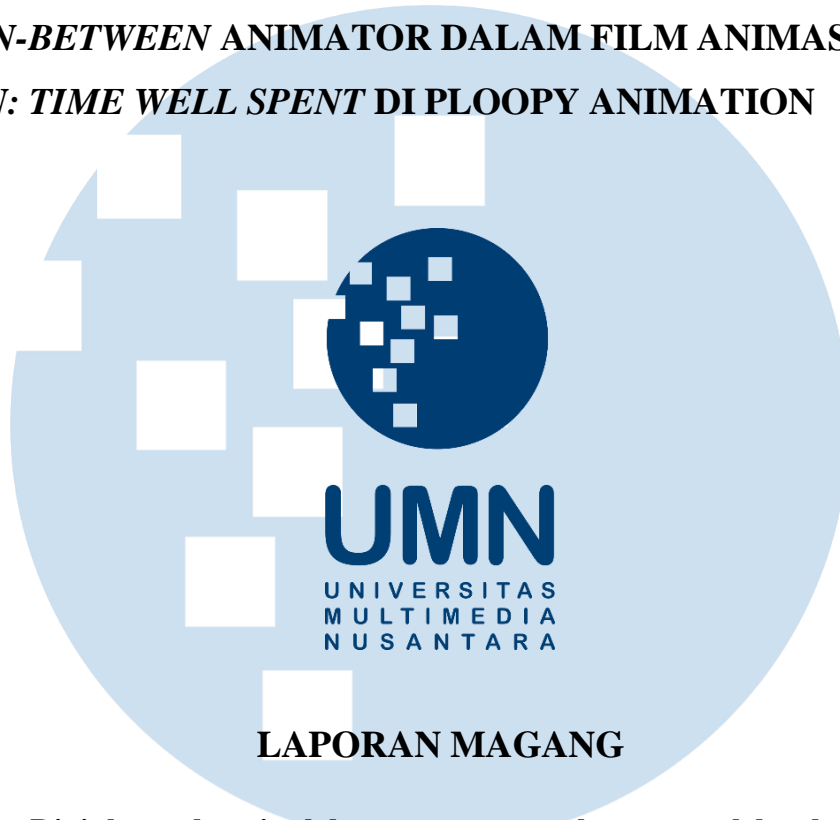
LAPORAN MAGANG

KEVIN LIVENCENT

0000034933

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

**PERAN *IN-BETWEEN* ANIMATOR DALAM FILM ANIMASI
SEVEN: TIME WELL SPENT DI PLOOPY ANIMATION**



LAPORAN MAGANG

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

KEVIN LIVENCENT

00000034933

UMN

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini Penulis,

Nama : Kevin Livencent

NIM 00000034933

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *In-between* Animator dalam Film Animasi *Seven: Time Well Spent* di Ploopy Animations merupakan hasil karya Penulis sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah Penulis 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, Penulis bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang Penulis tempuh.

Tangerang, 14 Juni 2023



(Kevin Livencent)

U M M N
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

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

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

Nama : Kevin Livencent

NIM 00000034933

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah Penulis yang berjudul: Peran In-Between Animator dalam Film Animasi *Seven: Time Well Spent* di Ploopy Animations.

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 Penulis selama tetap mencantumkan nama Penulis sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini Penulis buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 14 Juni 2023.

Yang menyatakan,



(Kevin Livencent)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: *Peran In-Between Animator dalam Film Seven: Time Well Spent dalam Ploopy Animations*. 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. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi Penulis untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, sebagai Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., sebagai Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., sebagai Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Yohannan Reynard Misae sebagai Pimpinan Perusahaan Ploopy Animations

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

Tangerang, 14 Juni 2023.



(Kevin Livencent)

**PERAN *IN-BETWEEN* ANIMATOR DALAM FILM
SEVEN: TIME WELL SPENT DI PLOOPY ANIMATION**

Kevin Livencent

ABSTRAK

Perfilman merupakan salah satu media hiburan terbesar pada era terkini. Media perfilman menjadi semakin besar dengan perkembangan teknologi yang membuat film dapat dengan mudah diakses kapanpun dan di mana pun dari internet dan media *streaming* seperti *Netflix*, *Disney+* dan lainnya. Salah satu bentuk perfilman adalah film animasi yang menggunakan gambar-gambar untuk membuat suatu cerita. Penulis menjalankan magang sebagai animator *in-between* untuk film animasi di studio animasi *Ploopy Animations* sebagai salah satu prasyarat kelulusan. Animator *in-between* merupakan animator yang bekerja untuk membuat *in-between* atau *frame* antara *keyframe* sehingga membuat film animasi tersebut bergerak dan berjalan dengan hidup dan gerakan yang dinamis. *In-Between* harus mengikuti *style* penggambaran yang digunakan dalam *keyframe* sehingga terlihat alami dan natural. Saat bekerja salah satu kendala yang Penulis jumpai adalah kurangnya sumber daya manusia dengan jumlah pekerjaan yang ada. Masalah ini dapat diselesaikan dengan membuat manajemen pekerjaan dan proyek yang lebih jelas dan rapi sehingga pekerjaan berjalan dengan lebih efisien.

Kata kunci: *In-Between*, *Film*, *Ploopy Animations*



ROLE OF IN-BETWEEN ANIMATOR IN SEVEN: TIME

WELL SPENT FILM ANIMATION AT PLOOPY

ANIMATIONS

Kevin Livencent

ABSTRACT

The film industries are one of the biggest entertainment media in this recent era. Filmmaking become even bigger with technological advancement that made film even more accessible from anywhere and anytime because of streaming media like Netflix, Disney+ and other streaming services. One kind of film is an animated film that uses images to make a story. Writer is doing internship at Ploopy Animations studio as In-between Animator. In-between Animator is an animator who works on the frames between keyframes so the film feels alive and natural in the transition and movement. In-between frames must follow the art style of the keyframes so that it doesn't look strange and look natural. One of the set-back the Writer encounters while in internship is the insufficient number of workforce according to the workload. This problem can be solved by a better work management and project with better and more detailed explanation so that work can continue efficiently.

Keywords: In-Between, Film, Ploopy Animations

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

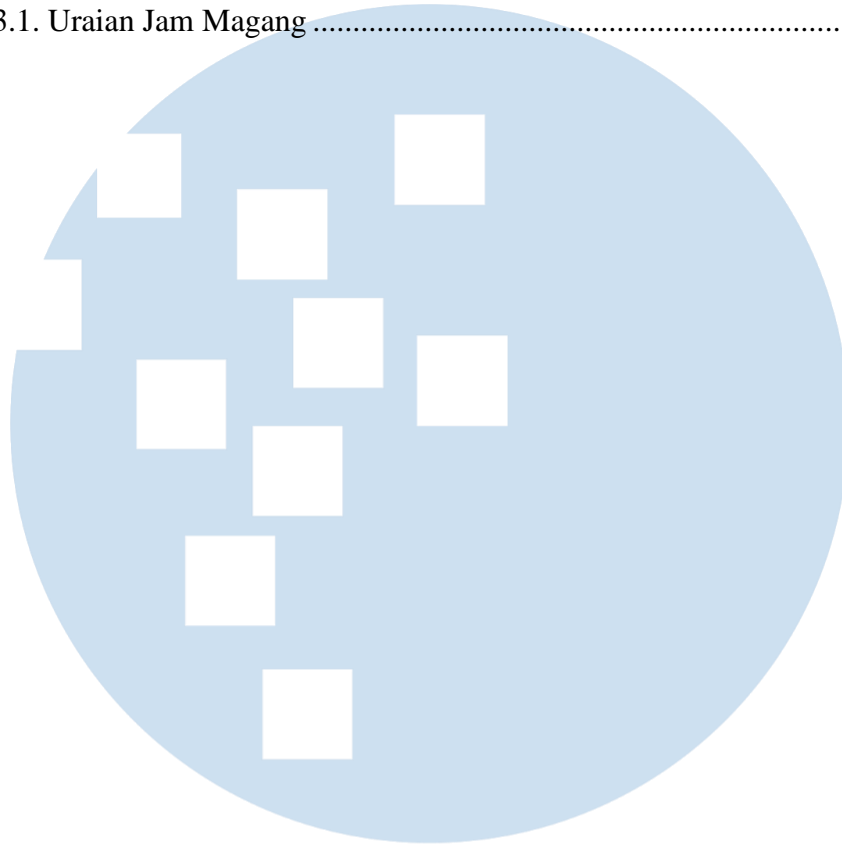
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	9

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	9
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	10
4.1 Simpulan.....	10
4.2 Saran	11
DAFTAR PUSTAKA.....	12
LAMPIRAN	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Uraian Jam Magang	9
------------------------------------	---

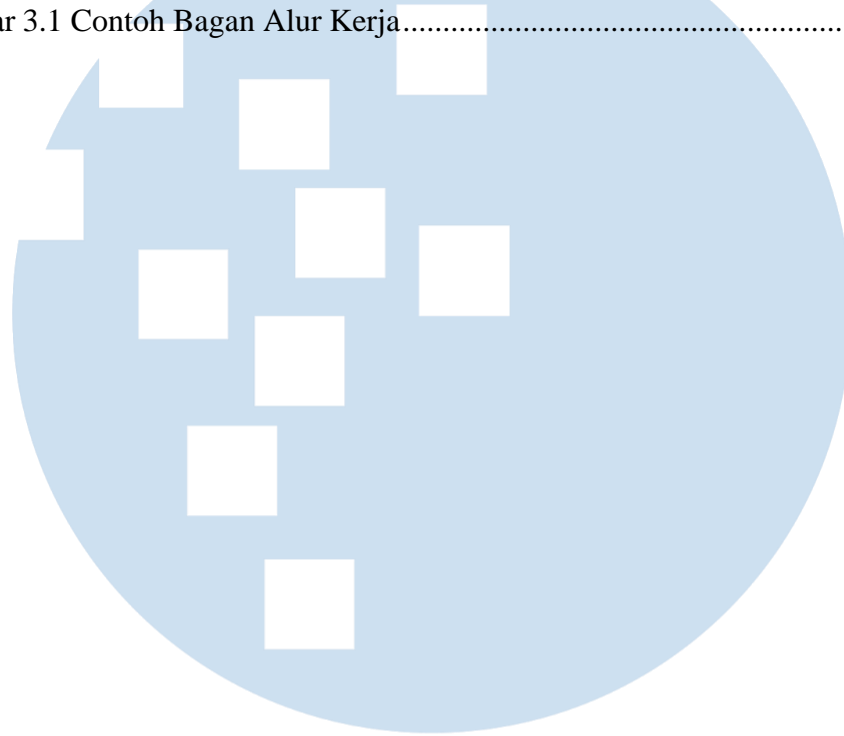


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktire Organiasasi Perusahaan.....	6
Gambar 2.2 Logo <i>Ploopy Animations</i>	6
Gambar 3.1 Contoh Bagan Alur Kerja.....	7



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kartu MBKM 01.....	13
Lampiran B. Daily Task MBKM 03	14
Lampiran C. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	19
Lampiran D. Hasil Turnitin.....	20
Lampiran E. Dokumentasi Magang	22



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA