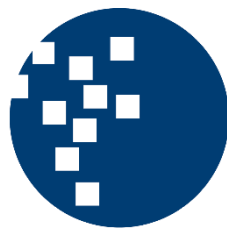


**PERAN ANIMATOR DAN TRACKING ARTIST DI  
ANIWAYANG STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**GABRIELLA NATHALIA**

**00000042861**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERAN ANIMATOR DAN TRACKING ARTIST DI  
ANIWAYANG STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

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

**GABRIELLA NATHALIA**

**00000042861**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Nathalia  
NIM : 00000042861  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN ANIMATOR DAN TRACKING ARTIST DI ANIWAYANG 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.

Jakarta, 17 Mei 2024.



(Gabriella Nathalia)

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 : Gabriella Nathalia

NIM : 00000042861

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang

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 DAN TRACKING ARTIST DI ANIWAYANG 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.

Jakarta, 17 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Gabriella Nathalia)

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 ANIMATOR DAN TRACKING ARTIST DI ANIWAYANG 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. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan (PT. Kreasi Aniwayang Nusantara) Bapak Daud Nugraha
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.

Jakarta, 14 Mei 2024.



(Gabriella Nathalia)

# PERAN ANIMATOR DAN TRACKING ARTIST DI ANIWAYANG STUDIO

Gabriella Nathalia

## ABSTRAK

Dewasa ini, industri kreatif sedang dalam perkembangan dan menjadi populer di berbagai kalangan. Aniwayang Studio merupakan salah satu *production house* di industri kreatif Indonesia. Meski terbilang muda, perusahaan ini sudah mulai dikenal, tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di kancah internasional. Memiliki keunikan dalam proses pembuatan animasinya, Aniwayang Studio menjadi perusahaan yang membuat animasi wayang pertama di Indonesia. Aniwayang Studio menggabungkan budaya tradisional Indonesia, yakni wayang dengan teknologi digital sehingga menghasilkan animasi yang berbeda dengan animasi pada umumnya. Penulis sebagai *animator* dan *tracking artist* selama program magang mendapat kesempatan untuk belajar dan meningkatkan kualitas kemampuan yang dimiliki. Penulis tergabung dalam proses pembuatan serial “Desa Timun” season kedua. Sebagai *animator*, penulis bertanggung jawab untuk membuat animasi *lip sync* dan perubahan ekspresi setiap karakter yang terlibat. Penulis juga mendapat tugas tambahan membuat animasi singkat untuk *animated sticker* “Desa Timun”. Selain itu, penulis juga mendapat tanggung jawab sebagai *tracking artist* untuk menyesuaikan pergerakan karakter wayang dengan animasi *lip sync* yang sudah dibuat. Laporan ini akan menjabarkan pengalaman dan tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis selama program magang di Aniwayang Studio.

Kata kunci: *animator*, *tracking artist*, animasi *lip sync*, animasi wayang

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **THE ROLE OF ANIMATOR AND TRACKING ARTIST AT ANIWAYANG STUDIO**

Gabriella Nathalia

## **ABSTRACT**

*Nowadays, creative industries are on the rise and become very popular in various circle. Aniwayang Studio is one of the production houses in Indonesia's creative industry. Although the company is relatively new, Aniwayang Studio has already begun to be recognized, not only domestically but also internationally. Aniwayang Studio become the first company to created animated wayang in Indonesia Aniwayang Studio combines traditional Indonesian culture, wayang, with digital technology to produce animations that are different from other. Author as an animator and tracking artist during the internship program has the opportunity to learn and improve the quality of her skills. The author joined the process of making the second season of "Cucumber Village" series. As an animator, the author was responsible for creating lip sync animations and expression changes for each character involved. Author also received an additional assignment to create a short animation for the "Cucumber Village" animated sticker. In addition, the author was also responsible as a tracking artist to adjust the movement of the wayang characters with the lip sync animation that had been made. This report will describe the experiences and tasks performed by the author during the internship program at Aniwayang Studio.*

*Keywords: animator, tracking artist, lip sync animation, animated wayang*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

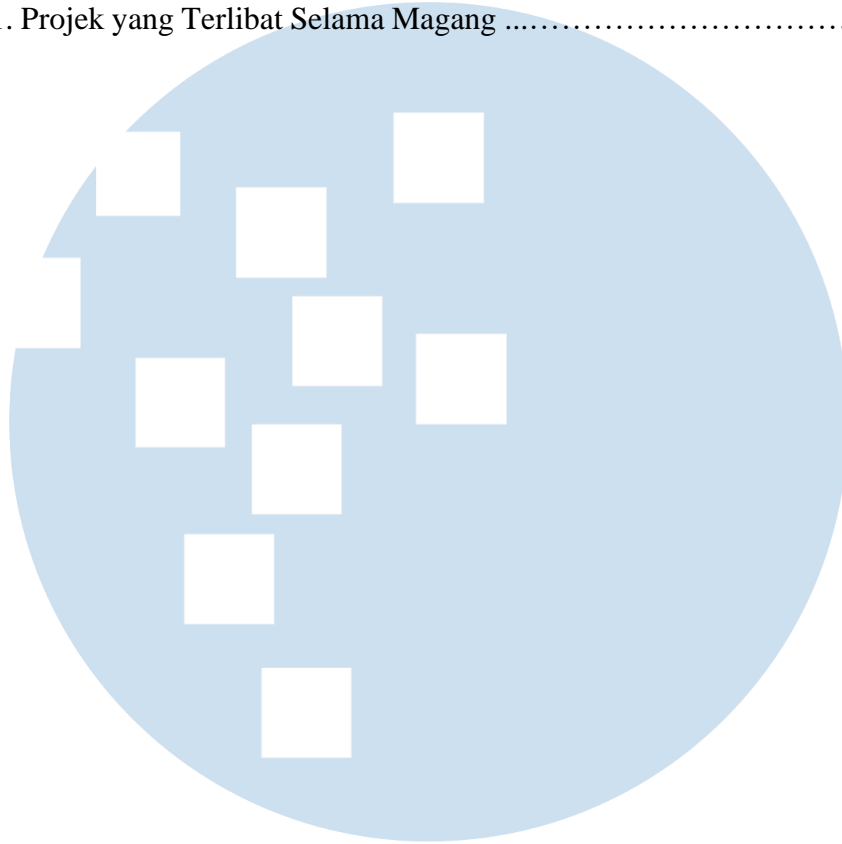
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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 .....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 SWOT .....	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	22
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	24
4.1 Simpulan .....	24
4.2 Saran .....	25
DAFTAR PUSTAKA .....	27
LAMPIRAN.....	28



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. *Projek yang Terlibat Selama Magang* ..... 9



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Aniwayang Studio .....	4
Gambar 2. SWOT Aniwayang Studio.....	5
Gambar 3. Struktur Organisasi Aniwayang Studio.....	6
Gambar 4. Workflow Post-Production Aniwayang Studio.....	8
Gambar 5. Guideline Animasi Lip Sync Aniwayang Studio .....	10
Gambar 6. Berbagai Macam Gerakan Mulut pada Lip Sync .....	11
Gambar 7. Gerakan Mulut pada Kata “Bukan” pada Karakter Cili .....	12
Gambar 8. Ekspresi Cila Ketika Panik .....	13
Gambar 9. Animatic Desa Timun Season 2 Episode 30 Scene 15.....	14
Gambar 10. Penambahan Objek Rectangle pada Mata Cili .....	14
Gambar 11. Animasi Lip Sync Sebelum dan Sesudah di Export di Adobe Animate .....	15
Gambar 12. Rotoscope pada Mocha AE .....	16
Gambar 13. Penambahan Efek Directional Blur pada File Lip Sync Karakter Cila .....	17
Gambar 14. Perubahan Bentuk Rotoscope dan Wayang pada Gerakan Flip .....	18
Gambar 15. Persamaan Mata dan Perbedaan Mulut Cila pada Rekaman Pre-Editing dan Lip Sync .....	18
Gambar 16. Bagian Tubuh Karakter yang Dipisah Per Layer .....	20
Gambar 17. Contoh Animasi Karakter dan Tulisan pada Animasi Stiker Desa Timun .....	21
Gambar 18. Stiker Animasi Desa Timun .....	21

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	28
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	29
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	30
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	37
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	38
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	39



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA