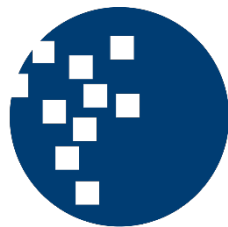


**PERAN KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI  
STUDIO MUNE**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**SHANA AMABEL THEO PUTRIULUNG**

**0000055960**

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

**2024**

**PERAN KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI  
STUDIO MUNE**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Seni (S.Sn.)**

**SHANA AMABEL THEO PUTRIULUNG**

**00000055960**

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

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

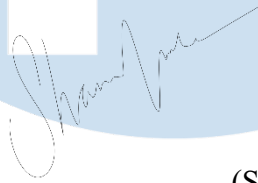
Nama : Shana Amabel Theo Putriulung  
NIM : 00000055960  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI STUDIO MUNE**  
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, 17 Mei 2024.



(Shana Amabel Theo Putriulung)

# 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 : Shana Amabel Theo Putriulung

NIM : 00000055960

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 KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI STUDIO MUNE

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 Mei 2021.

Yang menyatakan,

  
(Shana Amabel Theo Putriulung)

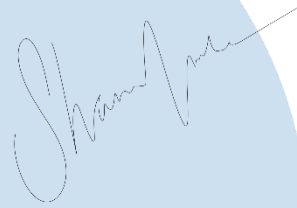
## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI STUDIO MUNE” 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. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. RR. Mega Iranti Kusumawardhani, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT. Mune Kreasi Purnama Rizki Alam Katamsi, selaku Direktur dan Direktur Kreatif. Silvi Lim, selaku Direktur dan Direktur Produksi. Tria Rahmatika, selaku Manajer Produksi
7. Seluruh karyawan dalam PT. Mune Kreasi Purnama
8. 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 Mei 2024.



(Shana Amabel Theo Putri Lung)



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **PERAN KERJA 2D ANIMATOR DAN COMPOSITOR DI STUDIO MUNE**

Shana Amabel Theo Putriulung

### **ABSTRAK**

Animasi telah menjadi salah satu hiburan utama dan kebutuhan sekunder dalam perkembangan zaman dan teknologi yang pesat saat ini. Salah satu penggunaan animasi yang semakin populer adalah dalam industri periklanan, di mana berbagai metode dapat diterapkan. PT. Mune Kreasi Purnama, dikenal sebagai Studio Munē, adalah sebuah studio seni, desain, dan animasi yang berbasis di Indonesia, menawarkan berbagai jenis layanan dalam seni, desain, dan animasi. Studio Munē melayani klien dari berbagai industri, membantu mereka dalam menyampaikan ide dan pesan secara efektif melalui media visual. Penulis berperan sebagai 2D Animator dan 2D Kompositor dalam proses produksi di Studio Munē. Tujuan penulis dalam menjalani program magang ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara serta untuk mendapatkan pengalaman kerja dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja dalam industri animasi di Indonesia. Dengan demikian, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan dan pengalaman kerja dalam industri animasi serta memperluas jaringan profesional di bidang tersebut.

Kata kunci: Animasi 2D, Pengomposisian, Studio Mune

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **THE ROLES OF 2D ANIMATOR AND COMPOSITOR AT STUDIO MUNE**

Shana Amabel Theo Putriulung

### **ABSTRACT**

*Animation has become one of the primary forms of entertainment and a secondary necessity in the rapid development of technology and society. One increasingly popular application of animation is in the advertising industry, where various methods can be utilized. PT. Mune Kreasi Purnama, known as Studio Munē, is an art, design, and animation studio based in Indonesia, offering a variety of services in art, design, and animation. Studio Munē serves clients from various industries, assisting them in effectively conveying ideas and messages through visual media. The author serves as a 2D Animator and 2D Compositor in the production process at Studio Munē. The author's goal in undertaking this internship program is to fulfill the graduation requirements of Universitas Multimedia Nusantara and to gain work experience and a deeper understanding of the workflow in the animation industry in Indonesia. Thus, the author hopes to enhance skills and work experience in the animation industry and expand their professional network in the field.*

*Keywords: 2D Animation, Compositing, Studio Mune*

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	6
2.2 SWOT Analysis Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan.....	9
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	13
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	15
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	15
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	32
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	33
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	35
4.1 Simpulan.....	35
4.2 Saran .....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Magang .....	4
Tabel 2.1. SWOT Analisis PT. Mune Kreasi Purnama .....	8
Tabel 3.1. Pekerjaan Penulis Sesuai Dengan Kontrak Awal Pada PT. Mune Kreasi Purnama .....	15
Tabel 3.2. Detail Proyek yang Dikerjakan Pada PT. Mune Kreasi Purnama .....	17



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan .....	7
Gambar 2.2. Portofolio <i>Art</i> Perusahaan .....	9
Gambar 2.3. Portofolio Desain Perusahaan .....	10
Gambar 2.4. Portofolio <i>Animation</i> Perusahaan .....	10
Gambar 2.5. Contoh Struktur Perusahaan .....	11
Gambar 3.1. Struktur Kedudukan penulis di Studio Munē .....	13
Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja di Studio Mune .....	14
Gambar 3.3. Pelaksanaan <i>Brainstorming</i> Pada <i>Miro</i> .....	18
Gambar 3.4. Sketsa Revisi dan Final Untuk <i>CNY Posting</i> .....	19
Gambar 3.5. Final <i>CNY Posting</i> .....	20
Gambar 3.6. Pembuatan <i>In-between</i> di Aplikasi <i>Procreate</i> .....	21
Gambar 3.7. <i>Still-Frame</i> dari Animasi Akhir .....	22
Gambar 3.8. Sketsa dan <i>Color</i> Awal .....	23
Gambar 3.9. Aset-aset Animasi .....	23
Gambar 3.10. <i>Still-Frame</i> dari <i>Layout</i> Final .....	24
Gambar 3.11. <i>Workspace After Effects</i> .....	25
Gambar 3.12. <i>Still-frame Shot Smart Drainage System</i> .....	26
Gambar 3.13. <i>Still-frame Transisi 2 Shot</i> .....	26
Gambar 3.14. <i>Approval</i> Final Oleh Supervisor Animasi di <i>Discord</i> .....	27
Gambar 3.15. Pembuatan Bola Dunia dalam <i>Blender</i> .....	28
Gambar 3.16. <i>Still-frame</i> Dari Shot Akhir .....	29
Gambar 3.17. Sketsa Awal Karakter dan Pembagian <i>Rig</i> .....	30
Gambar 3.18. Karakter Badang <i>Colored</i> .....	31
Gambar 3.19. <i>Stills</i> Shot 03 Sampai Dengan Shot 10 .....	32

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 .....	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	14
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	17



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA