

PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM

PRODUCTION LAB



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Cheryl Claire

0000043161

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM

PRODUCTION LAB



LAPORAN MAGANG

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

Cheryl Claire

0000043161

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cheryl Claire

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041361

Program studi : Film

~~Skripsi Penciptaan/Pengkajian/~~ Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Mei 2024

UMMN 

(Cheryl Claire)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Cheryl Claire

NIM : 00000043161

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 saya yang berjudul:

PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 16 Mei 2024

Yang menyatakan,



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Cheryl Claire

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir 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. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc., selaku koordinator Virtuosity
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 16 Mei 2024



Cheryl Claire

PERAN 2D ANIMATOR DI VIRTUOSITY FILM

PRODUCTION LAB

Cheryl Claire

ABSTRAK

Animasi merupakan gambar yang diciptakan untuk membuat ilusi gerakan. Ilusi tersebut dipandang sebagai sesuatu yang menarik di mata manusia. Hingga kini animasi terus berkembang, baik teknik pembuatan maupun media yang digunakan. Salah satu teknik pembuatan animasi dua dimensi digital yaitu *puppet animation*. Teknik ini memiliki keunggulan dibanding teknik *frame-by-frame*, karakter tidak perlu digambar berulang-ulang namun hanya perlu dibuat sekali. Model karakter *puppet animation* disebut *rig*, dan proses pembuatannya disebut *rigging*. Virtuosity Film Production Lab merupakan *Center of Excellence* (CoE) dari program studi film di Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan untuk mengembangkan proyek berbasis animasi digital. Penulis melakukan kerja magang di Virtuosity Film Production Lab sebagai 2D Animator dengan dua tugas utama membuat *rig* tokoh serta menganimasikan tokoh tersebut. Pada pelaksanaan kerja magang ini penulis mendapat pengalaman baru dalam proses *rigging* karakter dua dimensi.

Kata kunci: Animasi, dua dimensi, *rigging*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2D ANIMATOR ROLE IN VIRTUOSITY

FILM PRODUCTION LAB

Cheryl Claire

ABSTRACT (English)

Animation is an art that creates illusion of movements. This illusion is considered interesting in human eyes. Animation technique and media keeps improving until today. One of 2D animation technique used for digital medium is puppet animation. This technique is more practical in some way than frame-by-frame technique because animator isn't required to draw the same character repeatedly to create illusion of movement. The character model in puppet animation is called rig. The process of making the model is called rigging. Virtuosity Film Production Lab is the Center of Excellence (CoE) of Universitas Multimedia Nusantara Film's Film study program. Virtuosity focused in creating digital based art and animation. Writer, as Virtuosity's intern, worked as 2D animator with two main jobs. Rigging characters and animating characters. During this internship, writer gained new experience in the process of rigging two-dimensional characters.

Keywords: *animation, 2D animation, rigging*

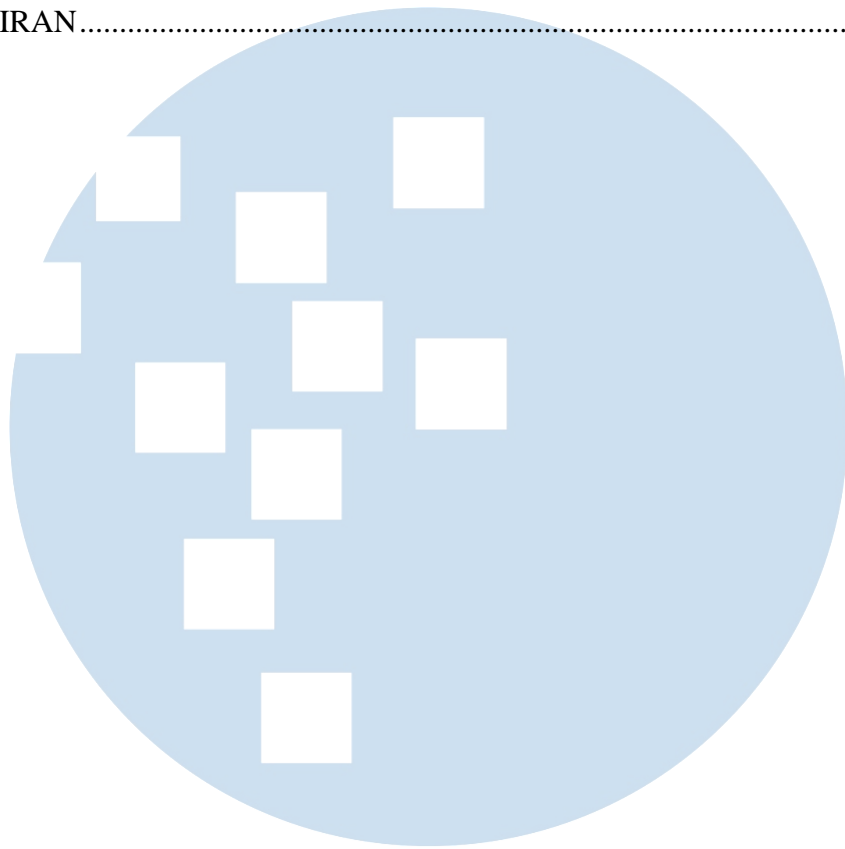
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1	1
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.....	4
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III	7
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.....	9
3.2.3. Kendala yang Ditemukan.....	13
3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan	14
BAB IV.....	15
SIMPULAN DAN SARAN	15
4.1. Simpulan.....	15
4.2. Saran.....	15

DAFTAR PUSTAKA17
LAMPIRAN.....18

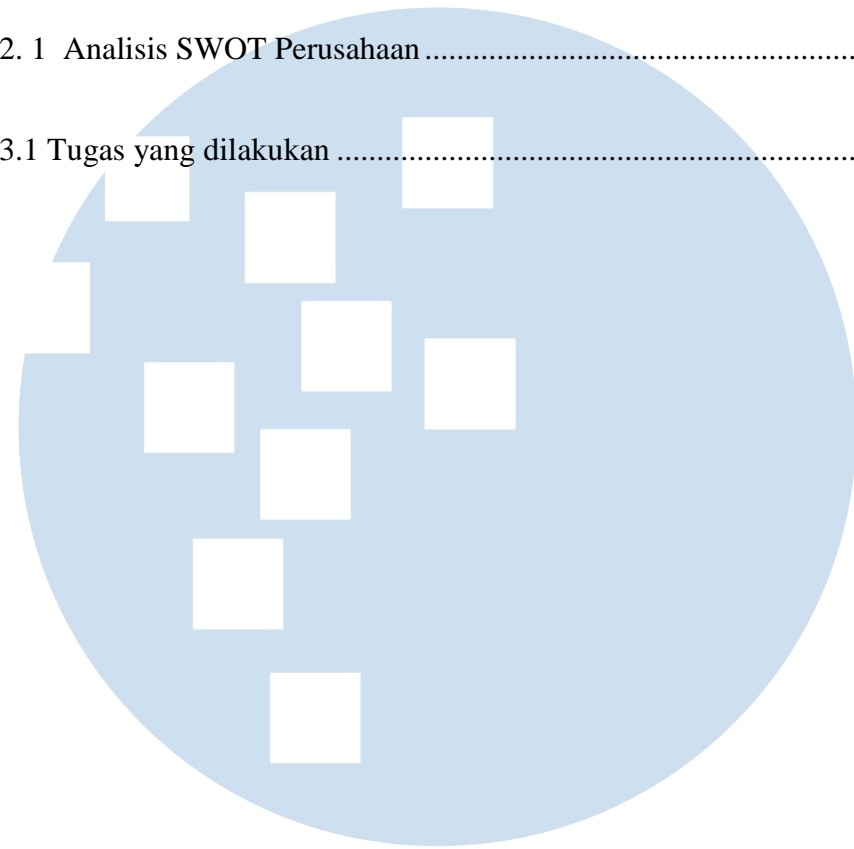


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT Perusahaan.....	5
Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan	8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Struktur Virtuosity Film Production Lab.....	6
Gambar 3. 1 Bagan Koordinasi Kerja Magang.....	7
Gambar 3. 2 Tampilan rig Karu pada Toon Boom Harmony	9
Gambar 3. 3 tampilan node view dari rig Karu.....	10
Gambar 3. 4 delapan angle dari tokoh Karu	10
Gambar 3. 5 tampilan rig Mun Mun pada Toon Boom Harmony	11
Gambar 3. 6 tampilan node view dari rig Mun Mun.....	12
Gambar 3. 7 delapan angle dari tokoh Mun Mun	12
Gambar 3. 8 interface pembuatan animasi Mun Mun dan Karu di Toon Boom Harmony.....	13

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	18
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	19
Lampiran C Daily Task MBKM 03	20
Lampiran D Lembar verifikasi laporan MBKM 04.....	26
Lampiran E Pengecekan hasil Turnitin (maksimal 20%)	26
Lampiran F Dokumentasi magang	28
Lampiran G Surat keterangan pembekalan magang	29



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA