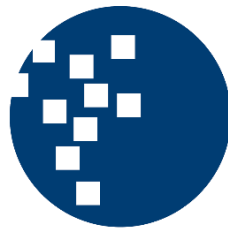


**PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG
MEMBUAT PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET'S
START PRODUCTION**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

SEVERINUS BENEDICT THEJA

0000055384

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG
MEMBUAT PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET'S
START PRODUCTION**



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

**SEVERINUS BENEDICT THEJA
0000055384**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Severinus Benedict Theja
NIM 00000055384
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG MEMBUAT
PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET'S START PRODUCTION**

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, 21 Mei 2024.



(Severinus Benedict Theja)

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 : Severinus Benedict Theja

NIM 00000055384

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 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG MEMBUAT PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET'S START PRODUCTION

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, 21 Mei 2024

Yang menyatakan,



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Severinus Benedict Theja)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG MEMBUAT PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET’S START PRODUCTION”** 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., M.Sn., 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. Levinthius H, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Let’s Start Production Bapak Bayu Porsea Yudha
7. Kepada Supervisor Perusahaan Let’s Start Production Bapak Nico Faboa Marpaung
8. Kepada Supervisor Perusahaan Let’s Start Production Bapak Deny Pangestu Gunawan

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

Tangerang, 21 Mei 2024



(Severinus Benedict Theja)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN 2D ARTIST DALAM PROSES KERJA MAGANG MEMBUAT PROYEK GO & MODO DI STUDIO LET'S START PRODUCTION

Severinus Benedict Theja

ABSTRAK

Animasi diperlukan *storyboard* serta aset ilustrasi agar bisa di animasikan. Dalam ilustrasi adalah sebuah informasi dalam bentuk visual dari informasi yang berikan. *Storyboard* adalah sebuah ilustrasi oleh karena itu ilustrasi dalam *storyboard* harus jelas dan bisa dipahami. *2D artist* juga harus memahami *color theory* sehingga bisa memberikan mood yang benar dalam sebuah ilustrasi. Dalam abstrak ini, penulis mempelajari hal yang lebih dalam mengenai pembuatan *storyboard* serta aset ilustrasi untuk proyek Go & Modo. Penulis mengalami beberapa halangan dalam proses pembuatan aset ilustrasi dan *storyboard* namun semua itu ada solusinya. Cara efektif pembuatan *lineart* aset ilustrasi dalam software Adobe Photoshop, sehingga penulis dapat menyelesaikan aset tersebut dengan cepat. Proses pembuatan aset, penulis belajar untuk mengambil warna yang di khususkan untuk anak-anak yaitu warna yang vibran atau warna yang terang. Penulis mengeksplorasi fitur fitur yang berada di *software* Adobe Photoshop sehingga Penulis tidak teracu membuat ilustrasi dengan satu cara.

Kata kunci: *2D artist*, Aset, Go & Modo, Ilustrasi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF THE 2D ARTIST IN THE WORK PROCESS OF
THE INTERNSHIP CREATING THE GO & MODO PROJECT AT
THE LET'S START PRODUCTION STUDIO***

Severinus Benedict Theja

ABSTRACT

Animation requires storyboards and illustration assets so that it can be animated. In illustration, it is information in the visual form of the information provided. A storyboard is an illustration, therefore the illustrations in the storyboard must be clear and understandable. 2D artists must also understand color theory so they can provide the right mood in an illustration. In this abstract, the author learns more about creating storyboards and illustration assets for the Go & Modo project. The author experienced several obstacles in the process of creating illustration assets and storyboards, but there were solutions for all of them. An effective way to create linear illustration assets in Adobe Photoshop software, so that authors can complete these assets quickly. In the process of making assets, the author learned to choose colors specifically for children, namely vibrant colors or bright colors. The author explores the features in Adobe Photoshop software so that the author is not forced to create illustrations in one way.

Keywords: 2D artist, Assets, Go & Modo, Illustration.

UMMN

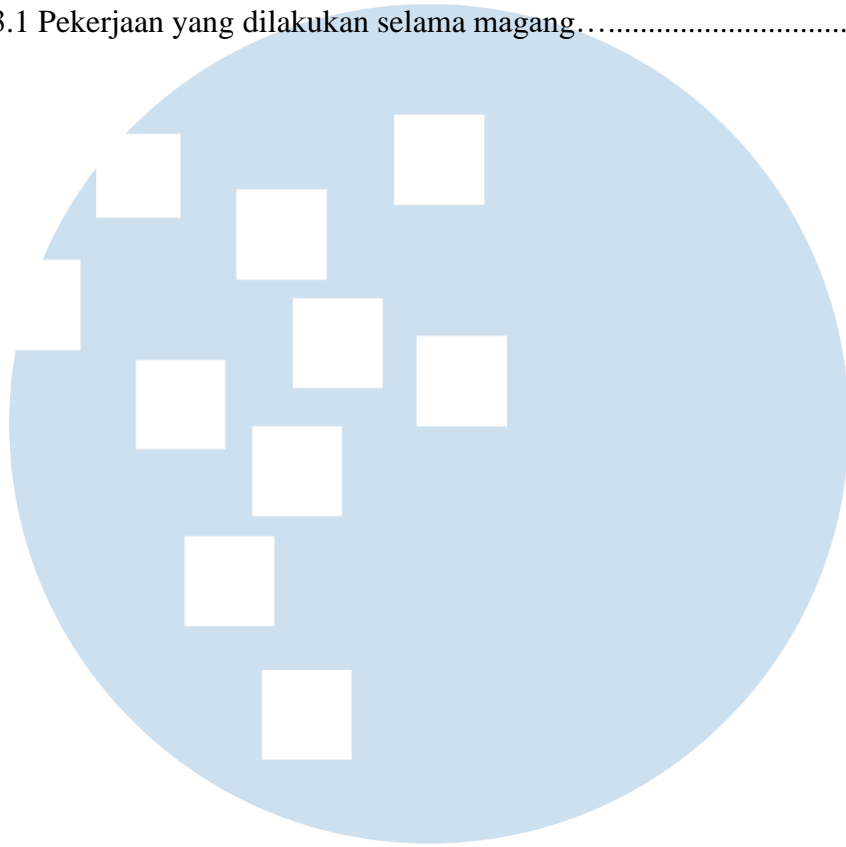
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan selama magang.....9



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Let's Start Production	3
Gambar 2.2 Servis yang ditawarkan Let's Start.....	4
Gambar 2.3 Portfolio Let's Start Production.....	4
Gambar 2.4 Gambar Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
Gambar 3.1 Bagan alur kerja Let's Start Production.....	7
Gambar 3.2 Karakter Go & Modo.....	10
Gambar 3.3 Perincian naskah Wheel on the Bus.....	10
Gambar 3.4 Perincian naskah Wheel on the Bus halaman kedua	11
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Go & Modo	11
Gambar 3.6 Revisi storyboard Go & Modo	12
Gambar 3.7 <i>Lineart storyboard</i> Go & Modo	13
Gambar 3.8 Aset pohon Go & Modo	13
Gambar 3.9 Revisi aset pohon Go & Modo	14
Gambar 3.10 Aset rumah Go & Modo.....	15
Gambar 3.11 Aset bus depan dan belakang Go & Modo.....	15
Gambar 3.12 Aset bus samping Go & Modo.....	16

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	30
Lampiran E. Hasil Turnitin	31
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	32



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA