

# PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Karina Theresia Tandella**

**00000046818**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO



## LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Karina Theresia Tandella**

**00000046818**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Karina Theresia Tandella  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046818  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024



Karina Theresia Tandella

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO**

Oleh

Nama : Karina Theresia Tandella  
NIM : 00000046818  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024  
Pukul 16.00 s.d 16.30 dan dinyatakan  
LULUS

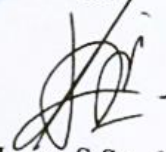
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



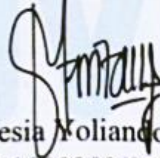
Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/083675

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Noliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karina Theresia Tandella  
NIM : 00000046818  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 7 Juni 2024

Yang menyatakan,



Karina Theresia Tandella

## KATA PENGANTAR

Dalam perjalanan kehidupan yang dinamis, setiap individu perlu mengalami proses perkembangan untuk memperkaya dirinya. Proses ini bisa dicapai melalui pendidikan formal disertai dengan pengalaman langsung dalam kehidupan. Setelah melalui 3 tahun pendidikan sebagai seorang mahasiswi Desain Komunikasi Visual, penulis telah mendapatkan berbagai pendidikan dan teori yang dibutuhkan untuk menjadi bekal dari persiapan karir yang ingin dituju oleh penulis. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengalami sendiri bagaimana proses kreatif tersebut berjalan secara profesional di sebuah studio.

Selama proses magang, penulis mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan *concepting*, *storyboarding*, *graphic design* serta proses produksi dalam animasi dan komik digital. Bimbingan dan bantuan dari profesional yang sudah berpengalaman dalam industri kreatif ini merupakan sesuatu yang sangat berguna bagi penulis untuk meningkatkan pemahaman mengenai cara kerja dan profesionalitas yang dibutuhkan dalam produksi animasi dan komik digital.

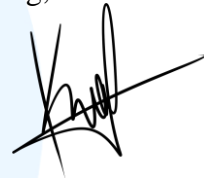
Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu penulis untuk menjalani proses magang dan penyelesaian laporan magang ini:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Kolam Susu Studio, selaku tempat penulis melakukan magang.

7. Ismi Ulfah, selaku supervisor yang telah membimbing dan membantu kelancaran magang penulis.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan referensi bagi pembaca.

Tangerang, 31 Mei 2024



Karina Theresia Tandella



# PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI KOLAM SUSU STUDIO

Karina Theresia Tandella

## ABSTRAK

Kolam Susu Studio adalah sebuah *multidisciplinary studio* yang membawakan berbagai ide, karya, dan kreasi dengan *storytelling* disertai dengan proses yang jujur, inovatif, dan media yang relevan. Penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan kerja magang di Kolam Susu Studio karena minat yang mendalam dalam ilustrasi bercerita, terutama dalam konteks promosi dan pemberian informasi karena mampu memberikan kesan yang lebih menarik dan berbeda dari konten lainnya. Selama melakukan kerja magang di Kolam Susu, penulis melakukan berbagai jenis proyek untuk animasi, *motion*, hingga komik. Dalam menjalankan proyek-proyek tersebut, penulis menghadapi berbagai kendala yang tidak dapat dihindari, seperti kesulitan untuk melakukan komunikasi dengan tim secara *online* dan manajemen waktu. Namun, penulis menemukan solusi berupa pembuatan *visual guideline* yang lebih lengkap dan jelas supaya proses *feedback* tidak terjadi terlalu sering dan meningkatkan kemampuan untuk mengelola waktu. Setelah melakukan kerja magang, penulis menyadari pentingnya proses *pre-production* ke dalam suatu pengerjaan karya kreatif, utamanya jika proyek tersebut melibatkan sebuah tim.

**Kata kunci:** Kolam Susu Studio, video animasi, periklanan





## **ANIMATION VIDEO CREATION IN KOLAM SUSU STUDIO**

Karina Theresia Tandella

### ***ABSTRACT (English)***

*Kolam Susu Studio is a multidisciplinary studio that brings various ideas, works, and creations with storytelling accompanied by honest, innovative processes and relevant media. The author has an interest in doing an internship at Kolam Susu Studio because of a deep interest in illustration storytelling, especially in the context of promotion and providing information because it is able to give a more interesting and different impression from other content. During the internship at Kolam Susu, the author did various types of projects for animation, motion, and comics. In carrying out these projects, the author faced various unavoidable obstacles, such as difficulties in communicating with the team online and time management. However, the author found a solution in the form of creating a more complete and clear visual guideline so that the feedback process does not occur too often and improve the ability to manage time. After doing the internship, the author realized the importance of the pre-production process in a creative work, especially if the project involves a team.*

***Keywords:*** *Kolam Susu Studio, animation video, advertising*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	4
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
2.3 Portfolio Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	13
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	28
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	29
BAB IV PENUTUP .....	30
4.1 Kesimpulan .....	30
4.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 11



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kolam Susu Studio .....	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kolam Susu .....	5
Gambar 2.3 Darlie "Zesty Fresh" .....	6
Gambar 2.4 Cory Wong "Bluebird" .....	7
Gambar 2.5 Ichi Ocha "Segernya Plus Plus!" .....	7
Gambar 2.6 BPOM "E-Meso" .....	8
Gambar 2.7 Kartika Toast "Marchies" .....	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi .....	11
Gambar 3.2 Logo Kejepang Online .....	13
Gambar 3.3 Referensi Kejepangonline .....	14
Gambar 3.4 Desain Karakter Video Animasi Kejepang Online .....	14
Gambar 3.5 Key Visual Video Animasi Kejepang Online .....	15
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Video Animasi Kejepang Online .....	15
Gambar 3.7 Aset Video Animasi Kejepang Online .....	16
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Video Animasi Kejepang Online di <i>After Effects</i> .....	17
Gambar 3.9 <i>Preview</i> Video Final .....	17
Gambar 3.10 Referensi untuk Stiker Izzi .....	18
Gambar 3.11 Sketsa Stiker Izzi .....	18
Gambar 3.12 Pewarnaan Sketsa Stiker Izzi .....	19
Gambar 3.13 Finalisasi Stiker Izzi .....	20
Gambar 3.14 Referensi untuk Desain Karakter .....	21
Gambar 3.15 Eksplorasi Hewan Kapibara dan Bebek Mandarin .....	21
Gambar 3.16 Eksplorasi Kembali Karakter Kapibara .....	22
Gambar 3.17 Eksplorasi Karakter Rubah Kutub .....	22
Gambar 3.18 Finalisasi <i>Turn Around</i> Kapibara dan Rubah Kutub .....	23
Gambar 3.19 Finalisasi <i>Turn Around</i> Bunglon, Binturong, dan Buaya Caiman ..	24
Gambar 3.20 Hasil <i>Brainstorming</i> Video BNI Agen46 .....	25
Gambar 3.21 Finalisasi <i>Key Visual</i> untuk Video BNI Agen46 .....	26
Gambar 3.22 <i>Thumbnail</i> dan <i>Storyboard Personal Project</i> .....	27
Gambar 3.23 Proses <i>Line Art Personal Project</i> .....	27
Gambar 3.24 Finalisasi <i>Personal Project</i> .....	28
Gambar 3.25 Sosial Media Kolam Susu .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxiv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxvi
Lampiran G Hasil Karya Tugas Kerja Magang .....	xxvii

