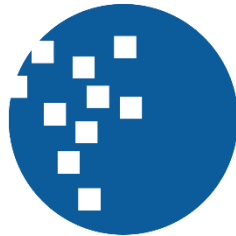


**PERAN *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM
ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION
STUDIO**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

ABIYYA FAIRUZ BARIQI

0000051930

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

2024

PERAN *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM

ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION

STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

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

ABIYYA FAIRUZ BARIQI

0000051930

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : **Abiyya Fairuz Bariqi**

Nomor Induk Mahasiswa : **00000051930**

Program studi : **Film**

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION 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

Tangerang, 03 Mei 2024



(Abiyya Fairuz Bariqi)

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

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

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

Nama : Abiyya Fairuz Bariqi

NIM : 00000051930

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

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 *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION 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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 03 Mei 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Abiyya Fairuz Bariqi)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION STUDIO” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn). Jurusan Animasi 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Perusahaan RUS Animation Studio.
7. Bapak Rheza Dassa Agusta, S.TI., selaku Supervisi RUS Animation Studio yang telah membimbing penulis selama magang.
8. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 03 Mei 2024


(Abiyya Fairuz Bariqi)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *COMPOSITOR ARTIST* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL NYLA DI RUS ANIMATION STUDIO

Abiyya Fairuz Bariqi

ABSTRAK

Animasi 2D dalam era digital menjadi landasan kreatif yang terus berevolusi, menggabungkan tradisi seni animasi dengan kemajuan teknologi. Era digital mengalami perkembangan yang signifikan, menggabungkan animasi tradisional *frame by frame* dengan kemudahan dan fleksibilitas teknologi digital. *Compositing* adalah proses menggabungkan beberapa elemen *visual background* dan *foreground* yang terpisah menjadi satu *scene*. Dalam Industri film dan animasi *compositing* melalui pasca-produksi setelah pembuatan animasi selesai. Metode atau teori yang digunakan pada laporan penelitian magang ini dirancang dengan metode *Composition theory* atau Teori *Compositing* untuk mengatur posisi elemen *foreground* dan *background* untuk mencapai visual yang diinginkan. Animasi 2D merupakan bentuk seni dan teknik yang menggunakan gambar dua dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses *compositing* dalam animasi 2D menggabungkan elemen-elemen visual seperti *background*, *foreground*, dan *visual effect* menjadi satu komposisi yang seimbang sesuai dengan *storyboard*. *Compositing* meningkatkan kualitas visual dan memberikan kontrol lebih besar kepada animator. RUS Animation Studio, sebuah perusahaan kreatif, memainkan peran penting dalam industri animasi dengan memberikan pelatihan dan fasilitas yang memadai. Film Nyla sebuah proyek studio RUS Animation Studio mengisahkan kehidupan seorang perempuan yang bercita-cita menjadi pemain sepakbola, dengan perancangannya melibatkan kolaborasi antara produser dan tim produksi untuk menghasilkan karya yang berkualitas.

Kata kunci: *Compositor*, 2D animasi, Visual,

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

***THE ROLE OF THE ARTIST COMPOSITOR IN THE MAKING
OF THE 2D ANIMATED FILM TITLE NYLA AT RUS
ANIMATION STUDIO***

Abiyya Fairuz Bariqi

ABSTRACT (English)

2D animation in the digital era serves as a creative foundation that continues to evolve, blending the traditional art of animation with technological advancements. The digital age has witnessed significant development, merging traditional frame-by-frame animation with the ease and flexibility of digital technology. Compositing involves the process of combining separate visual elements of background and foreground into one scene. In the film and animation industry, compositing occurs during post-production after the animation is completed. The method or theory used in this internship research report is designed with the Composition theory method to arrange the position of foreground and background elements to achieve the desired visuals. 2D animation is an art form and technique that utilizes two-dimensional images to create the illusion of movement. The compositing process in 2D animation combines visual elements such as background, foreground, and visual effects into a balanced composition according to the storyboard. Compositing enhances visual quality and provides greater control to animators. RUS Animation Studio, a creative company, plays a significant role in the animation industry by providing adequate training and facilities. The film Nyla, a project of RUS Animation Studio, depicts the life of a woman aspiring to become a soccer player, with its design involving collaboration between the producer and production team to produce high-quality work.

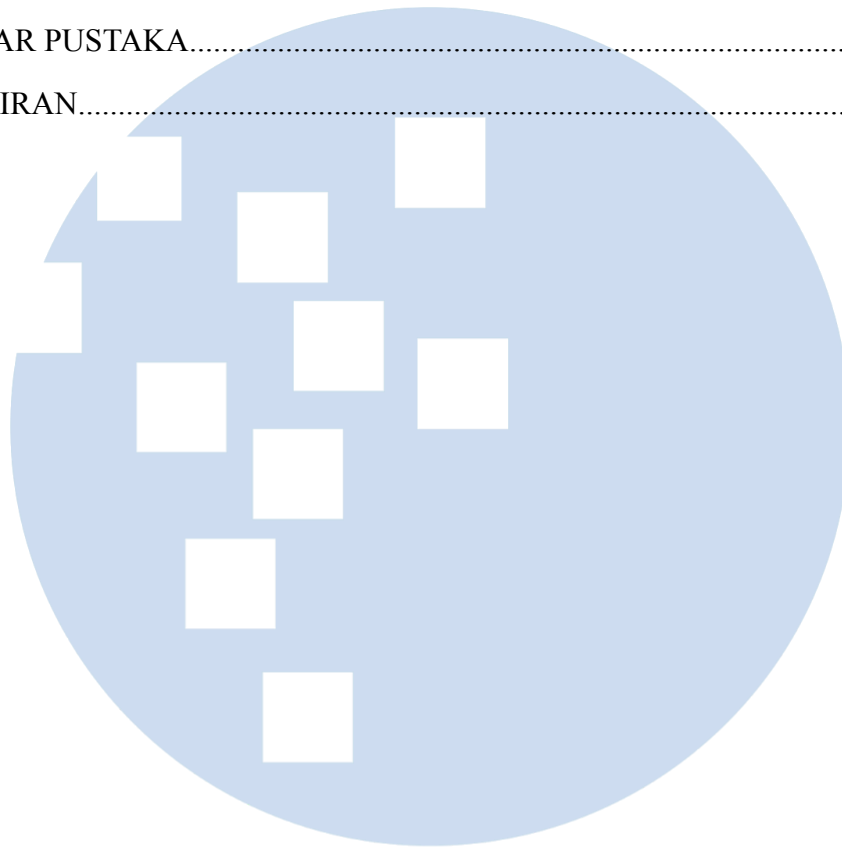
Keywords: *Compositor, 2D Animation, Visual*

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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT (English).....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.1 Tugas yang dilakukan selama magang.....	15
3.3 Uraian Kerja Magang.....	19
3.4 Kendala yang Ditemukan.....	27
3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	29
4.1 Simpulan.....	29

4.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	33

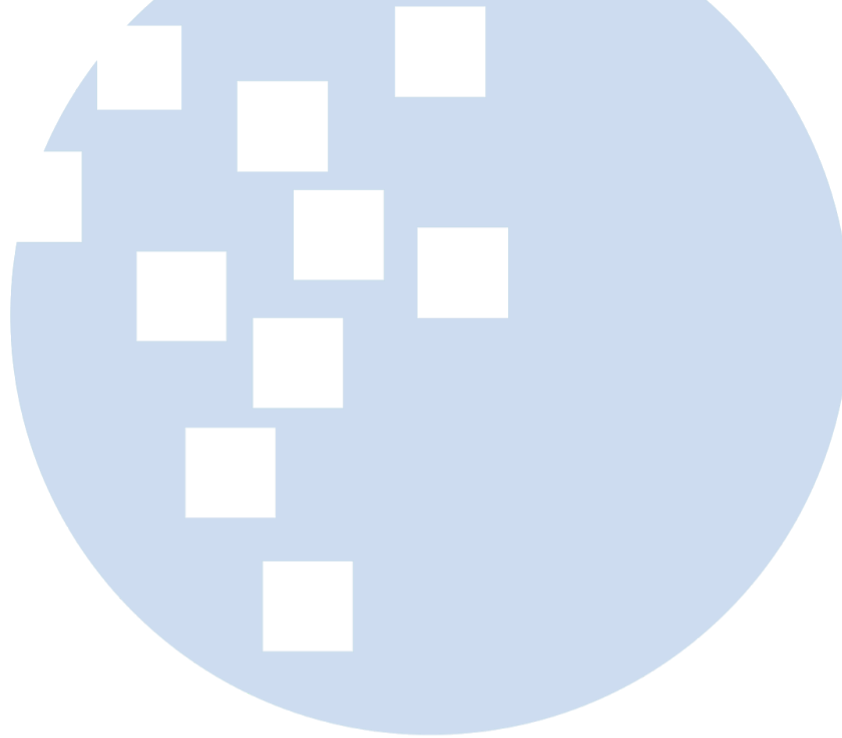


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Animation Studio	8
Tabel 3.2 Rincian Tugas	15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo RUS ANIMATION STUDIO (Lama)	7
Gambar 2.1 Logo RUS ANIMATION STUDIO (Baru)	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi RUS ANIMATION	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Sumber	13
Gambar 3.2 Animasi dari karakter Nyla	22
Gambar 3.3 <i>Background</i> dari <i>shot</i> Film Nyla	23
Gambar 3.4 <i>Background</i> dari <i>shot</i> Film Nyla	24
Gambar 3.5 <i>Background layering</i> dari <i>shot</i> Film Nyla	25
Gambar 3.6 <i>Background</i> secara <i>layering</i> dari <i>shot</i> Film Nyla	25
Gambar 3.7 <i>Background</i> secara <i>layering</i> dari <i>shot</i> Film Nyla	26
Gambar 3.8 <i>Layering</i> dan <i>Group</i> dalam proses komposisi	27
Gambar 3.9 <i>Render shot</i>	28

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	33
Lampiran B. Kartu MBKM 02	34
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	35
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	38
Lampiran E. Hasil Turnitin	39
Lampiran F. Dokumentasi Magang	40



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA