

**PERAN ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO
PENDEK DI KANAL YOUTUBE *KOK BISA***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

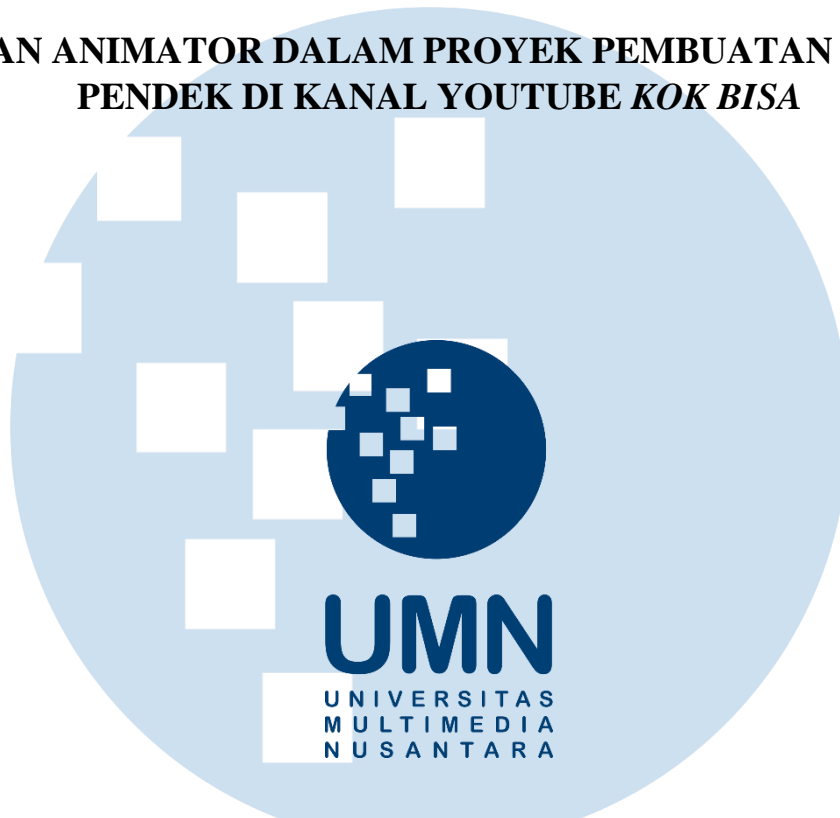
BRANDON SEAN TANUJAYA

00000045632

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

2024

**PERAN ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO
PENDEK DI KANAL YOUTUBE *KOK BISA***



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

BRANDON SEAN TANUJAYA

00000045632

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Brandon Sean Tanujaya
NIM : 00000045632
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO PENDEK DI KANAL YOUTUBE *KOK BISA* 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.

Bogor, 12 Desember 2024.



(Brandon Sean Tanujaya)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Brandon Sean Tanujaya

NIM : 00000045632

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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 ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO PENDEK DI KANAL YOUTUBE *KOK BISA*

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.

Bogor, 12 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Brandon Sean Tanujaya)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO PENDEK DI KANAL YOUTUBE KOK BISA” 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, 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Pimpinan Perusahaan *Kok Bisa* Bapak Ketut Yoga Yudistira sebagai *Managing Director* sekaligus *Co-Founder* perusahaan.
7. Bapak Enrico Jonathan sebagai *Art Director* dan ketua tim kreatif atas segala bimbingannya.
8. Bapak Helmi Pratama Firdaus atas *mentorship* yang disediakan serta arahan selama saya mengerjakan setiap pekerjaan.
9. Semua atasan saya baik di tim kreatif maupun tim yang lain. Sambutan yang hangat serta banyaknya kegiatan *bonding* di luar jam kerja membuat saya merasa dekat dengan seluruh tim *Kok Bisa*.
10. Semua rekan karyawan magang di *Kok Bisa* yang mewarnai setiap harinya bekerja secara *offline*. Walaupun saya harus melewati banyak rintangan *commute* demi sampai ke kantor, rasanya tidak sebanding dengan bertemu dan tertawa bersama dan bekerja di satu meja.
11. Orang Tua, kakak-kakak, dan anggota keluarga yang lain 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.

Bogor, 12 Desember 2024.



(Brandon Sean Tanujaya)

PERAN ANIMATOR DALAM PROYEK PEMBUATAN VIDEO PENDEK DI KANAL YOUTUBE *KOK BISA*

Brandon Sean Tanujaya

ABSTRAK

Industri animasi Indonesia ketika dibandingkan dengan industri film belum maju dalam proses pengembangannya. Karena itu, pentinglah upaya untuk memajukan kualitas animasi dalam kanal media yang populer agar menaikkan minat penonton dan memajukan industri animasi di Indonesia. Kanal YouTube *Kok Bisa?* merupakan media konten edukatif yang popularitasnya mampu memajukan industri animasi. Aspek itu yang mendorong penulis untuk menjadi karyawan magang di kantor *Kok Bisa?*. Selama bekerja sebagai Animator Intern di *Kok Bisa?*, penulis diajarkan lika-liku industri animasi termasuk *workflow* dan sistem pembuatan bermacam-macam media termasuk Instagram Post dan YouTube Video. Lebih fokus lagi yang dibahas oleh penulis adalah dalam pembuatan YouTube Shorts. Tidak hanya dalam *skill* animasi dan kecakapan penggunaan perangkat lunak produksi animasi (Adobe After Effects, Premiere Pro, Illustrator, dan Photoshop), tetapi penulis juga belajar tentang cara bekerja sama dalam satu tim dan berkomunikasi antar-tim dalam satu perusahaan. Kualitas setiap video yang dihasilkan penulis diusahakan sebaik mungkin dari setiap bagian produksinya, termasuk *storyboarding*, *illustrating*, *animating*, dan *mixing*. Penulis mempelajari proses *quality checking* dan pentingnya peran *supervisor* dalam memberikan komen dan saran untuk mendorong kualitas yang maksimal. Pada akhirnya, penulis bersyukur bisa diterima dan mengikuti seluruh proses menjadi karyawan magang, dan setelah ini penulis akan mengimplementasikan semua yang sudah dipelajari di perusahaan *Kok Bisa?* dalam karir penulis seterusnya.

Kata kunci: Animator Intern, industri animasi, kanal YouTube, *quality checking*

U M N
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 ANIMATOR'S ROLE IN CREATING SHORTS ON THE YOUTUBE CHANNEL KOK BISA

Brandon Sean Tanujaya

ABSTRACT

The Indonesian animation industry when compared to the film industry, is not quite as advanced in their development process. So, it is essential for there to be an effort to improve the quality of animations in popular media channels so that it can boost audience's interest in animation and improve the animation industry in Indonesia. The Kok Bisa? YouTube Channel is a media which provides educational content that has the popularity that could boost the animation industry. This particular aspect is what prompted this paper's writer to work as an intern at Kok Bisa?. While working as an Animator Intern at Kok Bisa?, the writer was taught the intricacies of the animation industry including the workflow and creating process of all sorts of media such as Instagram Posts and YouTube Videos. And the focus of the writer in particular is the process of creating YouTube Shorts. Not only in animation skills and software proficiency (Adobe After Effects, Premiere Pro, Illustrator, and Photoshop), but the writer also learns to work together in one team and communicate between teams. The quality of each video produced is greatly accounted for by the writer, including every step of the production process, such as storyboarding, illustrating, animating, and mixing. The writer also learned the process of quality checking and the importance of the supervisor's role in giving comments and suggestions to further push forward the quality to its maximum. In the end, the writer is very grateful to have been accepted and to have followed the entire process of being an intern. After everything, the writer hopes to implement all that has been learned from Kok Bisa? in the writer's next career step.

Keywords: Animator Intern, animation industry, YouTube Channel, quality checking

UMN

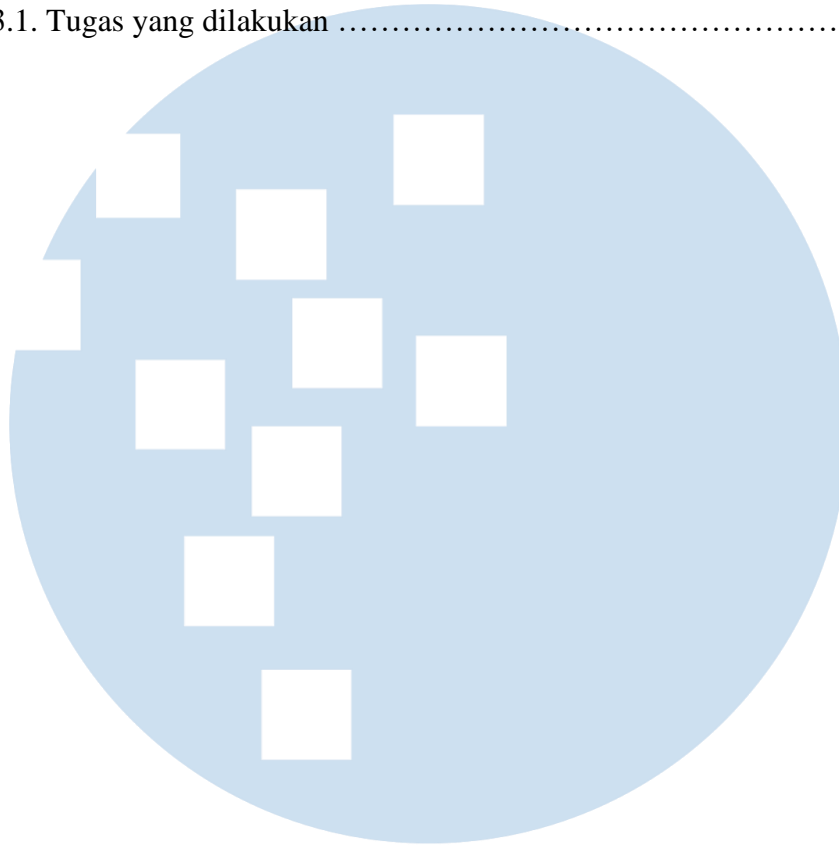
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	25
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	27
4.1 Simpulan	27
4.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan 12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi <i>Kok Bisa</i>	6
Gambar 3.1 Struktur Organisasi <i>Kok Bisa</i> (Divisi Kreatif)	8
Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja	12
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> YouTube Shorts	17
Gambar 3.4 <i>Ayatar Kok Bisa</i>	19
Gambar 3.5 <i>Still</i> Hasil Animasi YouTube Shorts	21
Gambar 3.6 <i>Still</i> Hasil Animasi YouTube Video	24
Gambar 3.7 Hasil Ilustrasi Instagram Post	24



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	30
Lampiran B. Kartu MBKM 02	31
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	32
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	46
Lampiran E. Hasil Turnitin	47
Lampiran F. Dokumentasi Magang	48

