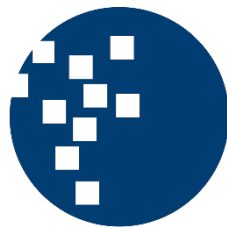


**PERAN 2D ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK
DIGITAL LEARNING PENABUR DI STUDIO ARKALA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

NATASHA INDRAWINATA

00000059960

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERAN 2D ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK
DIGITAL LEARNING PENABUR DI STUDIO ARKALA**



LAPORAN MAGANG

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

NATASHA INDRAWINATA

00000059960

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Natasha Indrawinata

NIM : 00000059960

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 ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK DIGITAL
LEARNING PENABUR DI STUDIO ARKALA

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, 18 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Natasha Indrawinata)

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 PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasha Indrawinata
NIM : 00000059960
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK DIGITAL LEARNING PENABUR DI STUDIO ARKALA 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, 16 Desember 2024.



(Natasha Indrawinata)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK DIGITAL LEARNING PENABUR DI STUDIO” ARKALAPenulisan 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. Bpk. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bpk. Muhammad Cahya Mulya Daular, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bpk. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bpk. Muhammad Cahya Mulya Daular, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Arkala Studio, Bapak Yulio Darmawan dan Ibu Maria Nonita.
7. Orang Tua, teman dan keluarga 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.

Tangerang, 18 Desember 2024.



(Natasha Indrawinata)

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

PERAN 2D ANIMATOR DAN RIGGER DALAM PROYEK DIGITAL LEARNING PENABUR DI STUDIO ARKALA

Natasha Indrawinata

ABSTRAK

Pelaksanaan magang dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman dan pemahaman mengenai proses kerja animasi dalam industri secara langsung. Perusahaan tempat magang dijalani dipilih atas peluang pengalaman pekerjaan yang ditawarkan oleh perusahaan. Perusahaan yang dipilih juga memiliki kecocokan dengan minat yang dipelajari selama masa perkuliahan sebelumnya. Selama magang, pengalaman kerja meliputi terlibat dalam proses produksi karya animasi berupa iklan, pengembangan karya orisinal, maupun video pembelajaran sekolah. Pengalaman ini dijalani secara langsung melalui peran sebagai 2D animator dan rigger. Laporan ini mencakup proses magang di bidang animasi terutama bagaimana pengalaman bekerja dalam proyek yang memiliki alur cepat dan meliputi banyak anggota tim sehingga dibutuhkan fleksibilitas dan efisiensi dalam bekerja. Pembahasan ini dapat memberikan mahasiswa sebuah gambaran mengenai bagaimana penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diasah selama masa perkuliahan dapat diaplikasikan secara langsung. Pengalaman magang juga memberikan ilmu penting mengenai bagaimana bersosialisasi dengan anggota tim lainnya untuk meminimalisir kendala dalam proyek. Dengan ini, laporan menceritakan dengan lengkap pengalaman magang dalam bidang animasi 2D yang hanya bisa didapatkan dengan pengalaman dalam industri secara langsung.

Kata kunci: magang, animasi 2D, rigging, industri animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 2D ANIMATOR AND RIGGER IN THE PRODUCTION
OF PENABUR DIGITAL LEARNING PROJECT AT ARKALA STUDIO**

Natasha Indrawinata

ABSTRACT

This internship was done with the intention of giving a direct experience and understanding regarding the work process in the animation industry. The company where the internship is done was chosen based on the work experience that it offers, along with its compatibility with what has been thought during previous university classes. During this internship, various experiences that have been done include being involved in the process of animation production with outputs such as commercials, original works, and school digital learning videos. This was experienced firsthand through the role of a 2D animator and rigger. This report contains the process of interning in the animation industry, especially regarding working in a fast-paced project that involves a large amount of team members that require flexibility and efficiency in working. This discussion can provide students with a portrayal of how the knowledge and skills that they have acquired can be applied directly outside of university. This internship experience also offers an important lesson on how to communicate with team members to avoid any misunderstandings in a project. In conclusion, this report discusses how an internship experience in 2D animation can offer knowledge that is exclusive to working in the industry directly.

Keywords: internship, 2D animation, rigging, animation industry

UMN

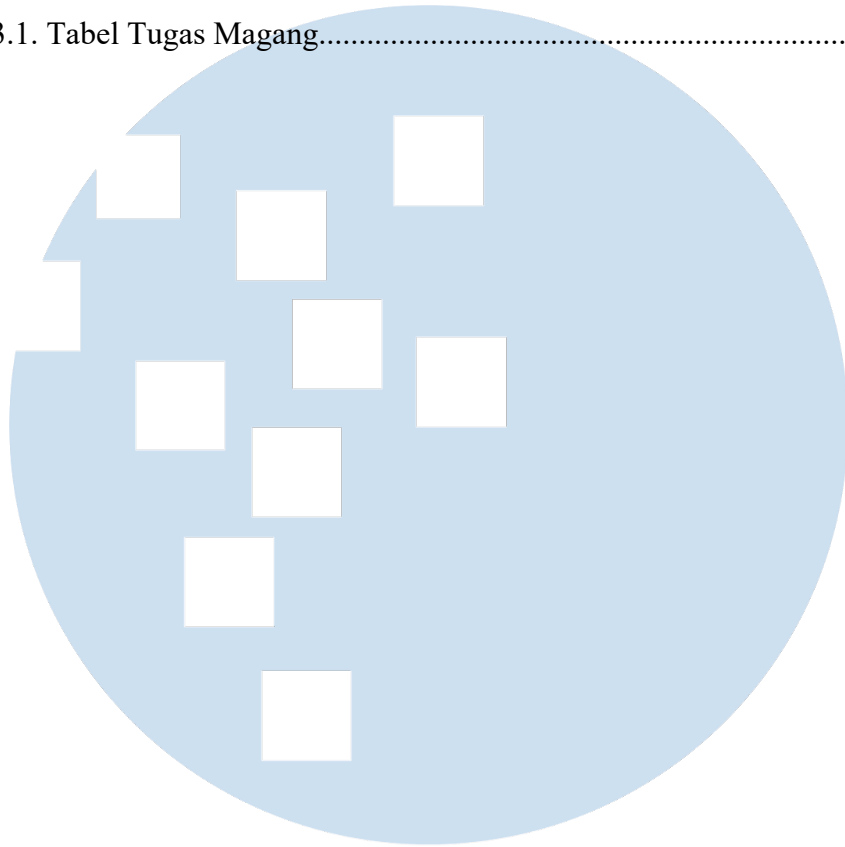
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
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	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Tugas Magang.....4



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan Arkala.....	3
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Studio Arkala.....	4
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja	5
Gambar 3.2 Tampilan Layar Proses Animasi Karakter Cut-out.....	12
Gambar 3.3 Rig Tokoh Benjamin dengan Opsi Handles.....	14
Gambar 3.4 Tokoh Sharon yang Sedang Memegang Prop Es Krim.....	15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA