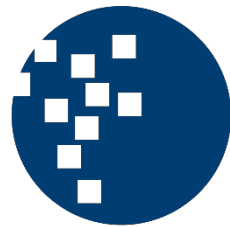


**PERAN 2D ANIMATOR DALAM PROYEK FILM ANIMASI  
PENDEK “KABAR BURUNG” DAN “MIMPI DI ATAS MEJA”  
DI LANTING ANIMATION**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

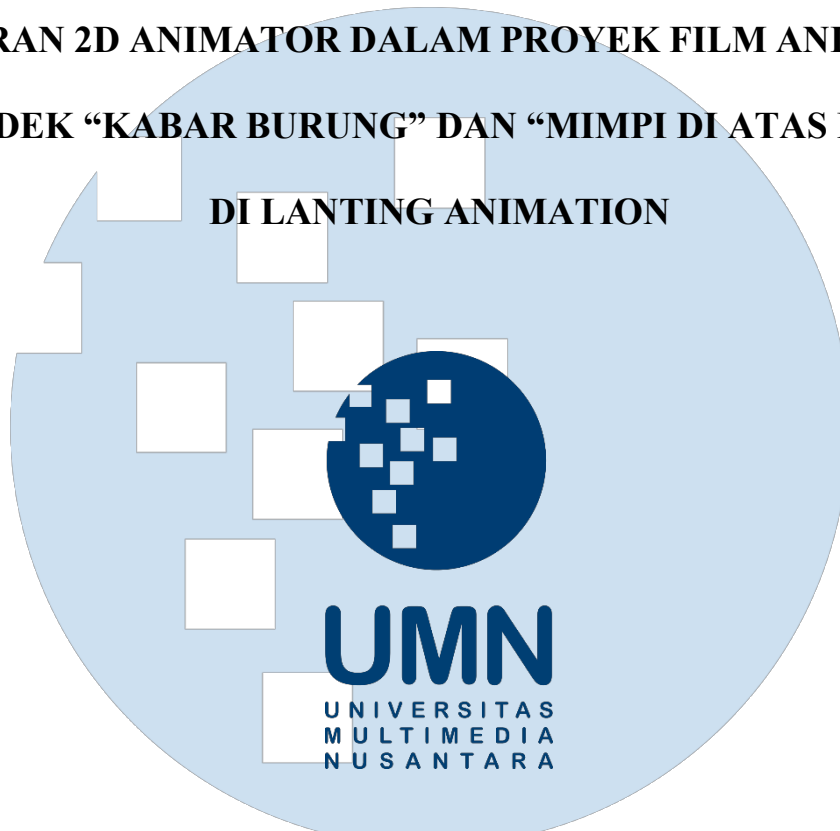
**BENHARD ABRAHAM**

**00000060897**

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

**PERAN 2D ANIMATOR DALAM PROYEK FILM ANIMASI  
PENDEK “KABAR BURUNG” DAN “MIMPI DI ATAS MEJA”**

**DI LANTING ANIMATION**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

**BENHARD ABRAHAM**

**0000060897**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Benhard Abraham  
NIM : 00000060897  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN 2D ANIMATOR DALAM PROYEK ANIMASI PENDEK “KABAR BURUNG” dan “MIMPI DI ATAS MEJA” DI LANTING ANIMATION**

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, 13 Desember 2024.



(Benhard Abraham)

# 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 dalam Proyek Animasi Pendek “Kabar Burung” dan “Mimpi di Atas Meja” di Lanting Animation”

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., 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. Rr. Mega Iranti Kusumawardhani M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Lanting Animation Firman Widyasmara
7. Orang Tua, dan keluarga saya 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, 13 Desember 2024.



Benhard Abraham

U M 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

**PERAN 2D ANIMATOR DALAM PROYEK FILM ANIMASI PENDEK  
“KABAR BURUNG” DAN “MIMPI DI ATAS MEJA” DI LANTING  
ANIMATION**

Benhard Abraham

**ABSTRAK**

Laporan magang ini mendokumentasikan pengalaman penulis di Lanting Animation, sebuah studio kecil di Indonesia yang, tidak seperti mayoritas studio animasi lokal lainnya yang bekerja dengan animasi 3D, dikenal dengan fokusnya pada animasi 2D dan stop-motion. Penulis memutuskan untuk magang di Lanting Animation karena preferensi terhadap animasi 2D yang selaras dengan perusahaan. Di sana, penulis diberi kesempatan untuk memimpin proyek IP tertentu dari Lanting Animation, yaitu “Kabar Burung” dan “Mimpi di Atas Meja,” serta tugas-tugas kreatif tambahan yang diberikan kepada para mahasiswa magang. Perusahaan tersebut memanfaatkan berbagai alat-alat komunikasi seperti Google Drive, Notion, dan Discord, untuk menentukan jadwal serta kolaborasi antar anggota tim kreatif. Meskipun ukuran perusahaan terbatas, prosedur awal produksi seperti *brainstorming* dan pengambilan keputusan menjadi lebih efisien dan personal antar anggota Lanting Animation.

Kata kunci: magang, 2D Animator, intelektual properti, industri animasi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 2D ANIMATOR IN THE SHORT ANIMATION FILMS  
“KABAR BURUNG” AND “DREAMS ATOP A TABLE” AT LANTING  
ANIMATION**

Benhard Abraham

**ABSTRACT**

*This internship report documents the writer’s experiences at Lanting Animation, a small Indonesian studio that, unlike most local animation studios that work on commercial projects with 3D animation, is known for its focus on 2D and stop-motion animation. The writer chose to intern in Lanting Animation as their preferences with 2D animation aligned with the company. There, the writer was given the opportunity to lead certain IP projects of Lanting Animation, such as “Kabar Burung” and “Mimpi di Atas Meja,” as well as additional creative tasks given to the interns in the company. The company utilized tools like Google Drive, Notion, and Discord for scheduling and communication between creative staff members of the company. Despite the limited size of the company, procedures such as decision making were more efficient and personal within the members of Lanting Animation.*

*Keywords: internship, 2D Animator, intellectual property, animation industry*

UMMN

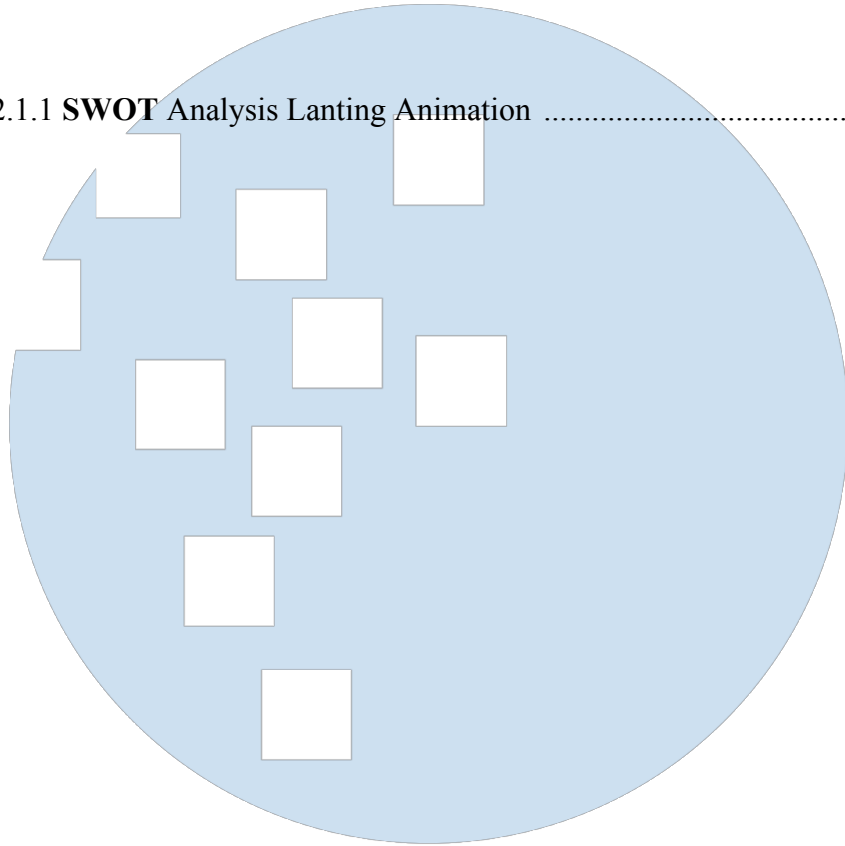
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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 .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	14
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	26
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	27
4.1 Simpulan .....	27
4.2 Saran .....	28
DAFTAR PUSTAKA .....	29
LAMPIRAN .....	30

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1.1 **SWOT** Analysis Lanting Animation .....5



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lanting Animation (2024).....	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Lanting Animation.....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja proyek “Kabar Burung”.....	9
Gambar 3.2 Uraian Kerja Magang.....	9
Gambar 3.2.1 Production Pipeline untuk proyek “Kabar Burung”.....	10
Gambar 3.2.2 Logbook Magang Penulis.....	11
Gambar 3.2.2 Uraian Kerja Magang dalam.....	14
Gambar 3.2.a Desain Karakter Pip & Pib.....	15
Gambar 3.2.b Desain Karakter Si Gondrong.....	16
Gambar 3.2.c Storyboard Pilot Episode “Kabar Burung”.....	17
Gambar 3.2.b Draft Storyboard “Mimpi di Atas Meja”.....	20
Gambar 3.2.c Final Storyboard “Mimpi di Atas Meja”.....	22
Gambar 3.2.d Aset Background Shot 13 dari “Mimpi di Atas Meja”.....	23
Gambar 3.2.e Aset Background Shot 14 dari “Mimpi di Atas Meja”.....	23
Gambar 3.2.f Shot 3 “Mimpi di Atas Meja”.....	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 .....	42
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	43
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	45

