

**PERAN 2D RIGGING ARTIST PADA PROYEK MUNIVERSE
DI VIRTUOSITY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Crisansyah Achmadi

0000061475

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

**PERAN 2D RIGGING ARTIST PADA PROYEK MUNIVERSE
DI VIRTUOSITY**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Crisansyah Achmadi

0000061475

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Crisansyah Achmadi
NIM : 00000061475
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D RIGGING ARTIST PADA PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY

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, 14 Desember 2024



(Crisansyah Achmadi)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

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

Nama : Crisansyah Achmadi

NIM : 00000061475

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 RIGGING ARTIST PADA PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY

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, 14 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Crisansyah Achmadi)

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 2D *RIGGING ARTIST* PADA PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY” 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Koordinator Virtuosity Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
7. Orang Tua, keluarga beserta teman-teman 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, 14 Desember 2024.



(Crisansyah Achmadi)

PERAN 2D RIGGING ARTIST PADA PROYEK MUNIVERSE DI VIRTUOSITY

Crisansyah Achmadi

ABSTRAK

Penulis melakukan kerja magang di Virtuosity sebagai 2D *rigging artist* dan animator pada proyek Muniverse. Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony. Penulis bertanggung jawab atas pembuatan *rigging* tokoh dan mengerjakan animasi pendek berbasis *digital cut-out animation*. Selama magang, penulis berperan dalam merevisi *rig* tokoh Mun-mun dan Karu, serta mengembangkan *rig* baru untuk tokoh tambahan, yaitu Boba dan Pea. Selain itu, penulis juga membuat animasi pendek, menambahkan ekspresi baru melalui *drawing substitution*, dan menyusun hasil animasi menggunakan Adobe Premiere Pro. Beberapa kendala yang dihadapi meliputi akses ke GreenServer yang sering terganggu dan kesulitan teknis dalam pembuatan *rig*. Solusi yang diterapkan adalah menggunakan Google Drive sebagai *cloud* alternatif serta mencari referensi *rigging* dari internet. Kerja magang ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis penulis dalam *rigging* dan animasi, serta memperkuat kemampuan non-teknis seperti pemecahan masalah dan koordinasi tim. Pengalaman ini memberikan penulis wawasan mendalam tentang standar produksi animasi dan mempersiapkan penulis untuk karier di industri animasi.

Kata kunci: Muniverse, 2D *rigging artist*, Virtuosity

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 2D RIGGING ARTIST IN THE MUNIVERSE PROJECT
AT VIRTUOSITY**

Crisansyah Achmadi

ABSTRACT

The author completed an internship at Virtuosity as a 2D rigging artist and animator for the Muniverse project. The purpose of this internship was to fulfill the graduation requirement from Universitas Multimedia Nusantara and to develop technical skills in 2D animation production using Toon Boom Harmony software. The author was responsible for character rigging and creating short animations based on digital cut-out animation. During the internship, the author revised the rigs of the characters Mun-mun and Karu, and developed new rigs for additional characters, Boba and Pea. Additionally, the author created short animations, added new expressions through drawing substitution, and compiled the animation using Adobe Premiere Pro. Challenges encountered included frequent issues accessing GreenServer and technical difficulties in rigging. The solutions applied were using Google Drive as an alternative cloud storage and seeking rigging references from the internet. This internship successfully enhanced the author's technical skills in rigging and animation, as well as improved non-technical skills such as problem-solving and team coordination. This experience provided the author with in-depth insight into animation production standards and prepared them for a career in the animation industry.

Keywords: Muniverse, 2D rigging artist, Virtuosity

UMMN

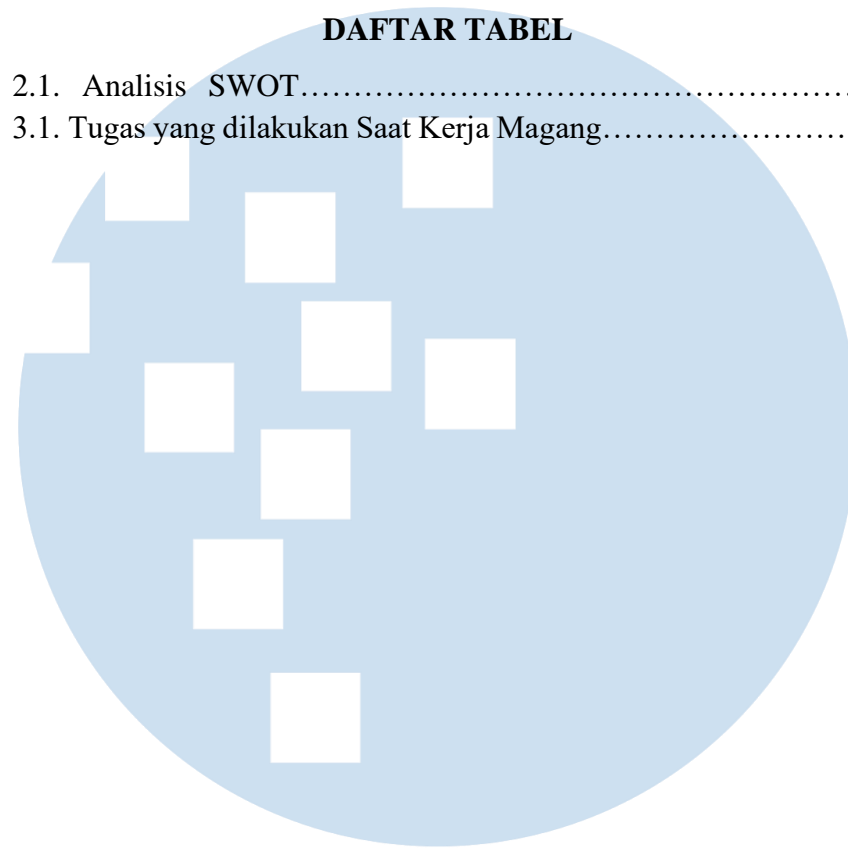
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	14
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	15
4.1 Simpulan.....	15
4.2 Saran	15
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT.....	5
Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan Saat Kerja Magang.....	8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo UMN dan Prodi Film.....	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity.....	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Virtuosity.....	7
Gambar 3.2 Tampilan <i>rig</i> Karu pada Toon Boom Harmony	9
Gambar 3.3 Tampilan <i>rig</i> Mun-mun pada Toon Boom Harmony	9
Gambar 3.4 Tampilan <i>node view</i> Mun-mun sebelum dan sesudah direvisi	10
Gambar 3.5 Tampilan <i>node view</i> Karu sebelum dan sesudah direvisi	10
Gambar 3.6 Tampilan <i>rig</i> Pea pada Toon Boom Harmony	11
Gambar 3.7 Tampilan <i>rig</i> Boba pada Toon Boom Harmony	11
Gambar 3.8 Tampilan proses pembuatan animasi Muniverse	12
Gambar 3.9 Tampilan proses <i>composit</i> animasi Muniverse	13

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	18
Lampiran B. Kartu MBKM 02	19
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	20
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	21
Lampiran E. Hasil Turnitin	32
Lampiran F. Dokumentasi Magang	33

