



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANAN 2D ANIMATOR PADA ANIMASI DI STUDIO UBUD**

## **Laporan Magang**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Yenni Hasan  
NIM : 13120210118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2018**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PERANAN 2D ANIMATOR PADA PRODUKSI DI STUDIO**  
**UBUD**

Oleh

Nama : Yenni Hasan  
NIM : 13120210118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

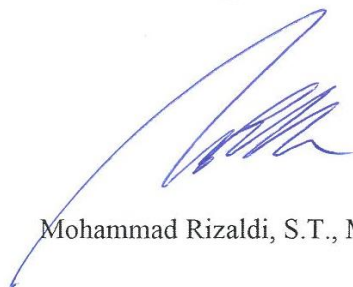
Tangerang, 18 Januari 2018

Pembimbing



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT  
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Yenni Hasan  
NIM : 13120210118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : PT Kreasi Ubud  
Divisi : 2D Animasi  
Alamat : Apartement Kebun Jeruk  
Periode Magang : 4 September – 24 November  
Pembimbing Lapangan : Ekky Ocktaviana

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Januari 2018



Yenni Hasan

## KATA PENGANTAR

Penulis memiliki ketertarikan pada 2D animasi maka dari itu studio yang dicari hampir semuanya memiliki bidang di 2D animasi, awalnya penulis memiliki ketertarikan pada animasi dalam bentuk vektor namun tidak ada yang menerima, hingga penulis menemukan studio 2D animasi dalam bidang Anime Jepang. Penulis langsung melamar karena tertarik dan ingin mengetahui bagaimana proses dalam pembuatan sebuah Anime.

Proses kerja magang yang dilaksanakan selama 4 bulan, 1 bulan training dan 3 bulan kerja magang. Proses kerja magang distudio ubud bertujuan untuk menambah pengalaman dalam kerja, terutama untuk mengetahui betapa disiplinnya pembuatan anime yang kejar tayang. Laporan ini dibuat untuk mahasiswa yang memiliki ketertarikan pada 2D animasi terutama pada Anime Jepang.

Pada saat proses kerja magang berlangsung penulis cukup sering mengalami kehilangan data yang dikerjakan, hal ini disebabkan jika ada 2 komputer atau lebih, yang membuka frame yang sama.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu pelaksanaan kerja magang.

1. PT. Kreasi Studio Ubud yang sudah menerima penulis untuk melakukan kerja magang.
2. Ekky Oktaviana selaku coordinator studio ubud yang sudah membantu dan memberikan saran pada penulis.
3. Ekky, Anna, Wahyu, Adli, Fitri, Chandra, Lutfi, Tori, Rangga, Jovan, Imam, selaku staff studio ubud yang sudah membantu dan memberi saran pada penulis
4. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing magang yang sudah memberikan saran dan dan masukan pada pembuatan laporan magang.
6. Lina, Natasya, Sherrina, Mega, Tessa, Adis, Aybi, selaku teman satu kampus yang telah banyak membantu penulis dalam pembuatan laporan.
7. Keluarga di rumah yang memberi dukungan dan nasehat dalam proses kerja magang.

Tangerang, 16 Januari 2018



Yenni Hasan



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Penulis melaksanakan kerja magang selain dengan tujuan kewajiban dari kampus namun juga untuk mendapatkan pengetahuan tentang dunia kerja. Penulis memilih Studio Ubud karena penulis sangat tertarik dengan 2d animasi, terutama pada bidang pembuatan anime yang cukup sulit untuk ditemukan di Jakarta. Kendala yang cukup besar pada studio ini adalah kurangnya fasilitas internet, karena internet cukup penting dalam mencari referensi gerakan. Sehingga penulis harus menggunakan internet handpone atau meminta izin untuk menggunakan komputer coordinator, atau menayakan pada senior. Banyak hal-hal yang di dapat oleh penulis yang tidak dipelajari pada saat dikampus, seperti software dan cara mengambar *in-between*.

Kata kunci : (2D animasi, Inbetween, Anime)



## DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG ..... III

KATA PENGANTAR..... IV

ABSTRAKSI..... VI

DAFTAR ISI..... VII

DAFTAR GAMBAR..... IX

DAFTAR TABEL ..... 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 ..... 3**

2.1. Deskripsi Perusahaan ..... 3

2.1.1. Sejarah Perusahaan..... 3

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan ..... 4

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan ..... 4

2.2. Daftar Klien Perusahaan ..... 7

**BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG ..... 8**

3.1. Kedudukan dan Koordinasi..... 8

3.2. Tugas yang Dilakukan..... 9

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang ..... 10

3.3.1. Proyek “Tales of Link” ..... 10



3.3.1.1. Praproduksi .....	10
3.3.1.2. Produksi .....	11
3.3.1.3. Pasca Produksi .....	14
3.3.1. Proyek “Mahoujin guruguru” .....	14
3.3.1.1. Praproduksi .....	14
3.3.1.2. Produksi .....	15
3.3.1.3. Pasca Produksi .....	18
3.3.2. Kendala yang Ditemukan .....	18
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan .....	19
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>20</b>
4.1. Kesimpulan .....	20
4.2. Saran .....	21
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Studio Ubud .....	5
Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
Gambar 3.1. Keyframe kartu untuk cell B dan A_sita.....	11
Gambar 3.2. Keyframe yang opacity diturunkan.....	11
Gambar 3.3. Shadow Mark Up .....	12
Gambar 3.4. Frame yang diberi nomor .....	13
Gambar 3.5. Kertas Cutorder .....	13
Gambar 3.6. Hasil Akhir .....	14
Gambar 3.7. Timesheet .....	14
Gambar 3.8. Perintah Inbetween.....	15
Gambar 3.9. Light table frame A3 dan A6.....	16
Gambar 3.10. Hasil frame A4 .....	16
Gambar 3.11. Retake mata A2 .....	17
Gambar 3.12. Retake mata A5 .....	17
Gambar 3.13. Hasil Akhir .....	18



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 9



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: PROYEK PENULIS .....</b>	<b>XI</b>
<b>LAMPIRAN B: SURAT PENGANTAR MAGANG .....</b>	<b>XI</b>
<b>LAMPIRAN C: SURAT PENERIMAAN MAGANG .....</b>	<b>IXI</b>
<b>LAMPIRAN D: KARTU KERJA MAGANG.....</b>	<b>XIV</b>
<b>LAMPIRAN E: KEHADIRAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>XI</b>
<b>LAMPIRAN F: FORMULIR RELASI KERJA MAGANG .....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN G: LEMBAR VERIVIKASI .....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN H: SURAT SELESAI MAGANG .....</b>	<b>XI</b>

