

**PERAN 2D *MOTION DESIGNER* DALAM PRODUKSI
ANIMASI DI ARAS DESIGN & MOTION**



LAPORAN MAGANG

JESLLYN

00000055103

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERAN *2D MOTION DESIGNER* DALAM PRODUKSI
ANIMASI DI ARAS DESIGN & MOTION**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

JESLLYN

00000055103

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jesllyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055103
Program studi : Film

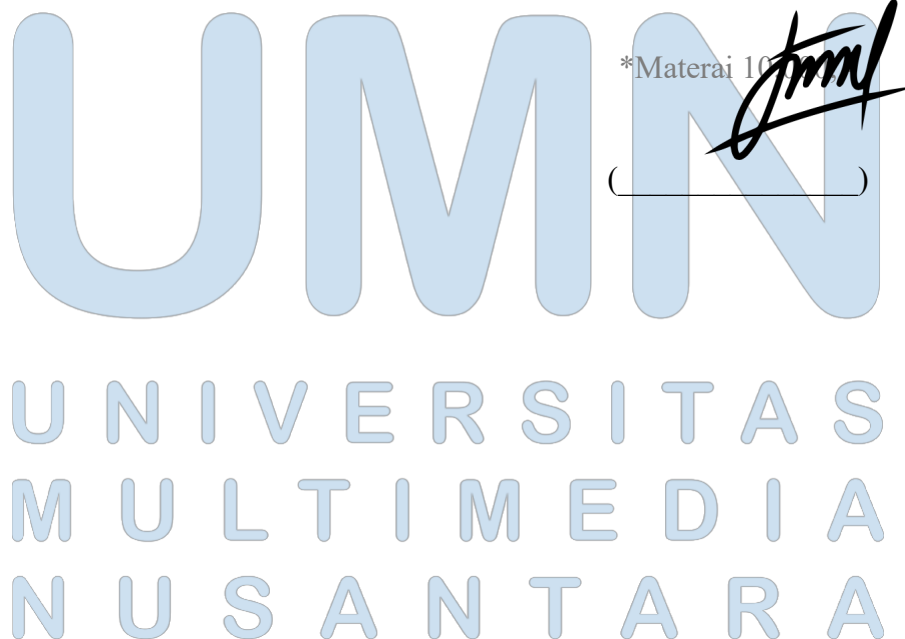
Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 2D MOTION DESIGNER DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARAS
DESIGN & MOTION**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Juni 2025.



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN *2D MOTION DESIGNER* DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARAS

DESIGN & MOTION

Oleh

Nama Lengkap : Jesllyn

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055103

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds

9546770671230263

Levinthius Herlyanto, M.Sn.

6860773674130222

Ketua Program Studi Film

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

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jesllyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055103
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *2D MOTION DESIGNER* DALAM
PRODUKSI ANIMASI DI ARAS DESIGN
& MOTION

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Jesllyn)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *2D MOTION DESIGNER* DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARAS DESIGN & MOTION” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan 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. Andrey Andoko 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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Musyafa Adli, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Aras Design & Motion yang telah memberi saya kesempatan untuk menjadi *2D Motion Design Intern* dan mendapat pengalaman dalam industri kreatif.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 Juni 2025.

(Jesllyn)

PERAN *2D MOTION DESIGNER* DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARAS DESIGN & MOTION

(Jesllyn)

ABSTRAK

Program kerja magang ini bertujuan untuk memahami proses pembuatan animasi dalam lingkungan profesional serta mengasah kemampuan penulis terkait animasi dan *motion design* 2D. Pemilihan perusahaan PT. Arda Kreatif Teknologi, atau studio animasi Aras Design & Motion, didasarkan oleh portfolio perusahaan yang berkualitas dan proses kreatif yang cenderung mengutamakan narasi yang kuat. Ruang lingkup program kerja magang mencakup pengamatan terhadap kinerja perusahaan dan proses produksi animasi dalam sebuah proyek profesional. Dalam produksi animasi di Aras Design & Motion, penulis ikut serta dalam tahap pra produksi dan produksi, mendorong penulis untuk mengasah kemampuan secara teknis dan *soft skills* seperti *creative-thinking*. Temuan yang diungkap oleh penulis dalam laporan ini meliputi pentingnya kolaborasi antara divisi perusahaan, proses kreatif yang dilalui untuk merancang animasi dengan narasi yang kuat, serta strategi dalam pengerjaan sebuah animasi untuk menghasilkan karya yang memuaskan secara efektif. Diskusi terkait program kerja magang ini dapat menjadi arahan bagi mahasiswa lainnya yang ingin terjun ke dalam industri kreatif, khususnya pada peran *2D Motion Designer*. Dengan demikian, laporan ini memaparkan pengalaman penulis selama mengembangkan kemampuannya di lingkup profesional dan pemahaman penulis terkait proses produksi animasi dalam sebuah studio animasi.

Kata kunci: *2D motion designer*, produksi animasi, industri kreatif

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF A 2D MOTION DESIGNER IN ANIMATION PRODUCTIONS AT ARAS DESIGN & MOTION

(Jesllyn)

ABSTRACT

This internship program aims to understand the process of animation production in a professional environment while honing the writer's skills in animation and 2D motion design. The selection of the company PT. Arda Kreatif Teknologi, or the animation studio Aras Design & Motion, was based on the company's quality portfolio and its creative process, which tends to prioritize strong narratives. The scope of the internship program includes observing the company's performance and the animation production process in a professional project. In the animation production at Aras Design & Motion, the writer participated in the pre-production and production stages, encouraging the writer to hone both technical skills and soft skills, such as creative thinking. The findings revealed by the writer in this report include the importance of collaboration between company divisions, the creative process involved in designing animations with strong narratives, and strategies for effectively producing satisfying animation works. Discussions related to this internship program can serve as guidance for other students who wish to enter the creative industry, particularly in the role of a 2D Motion Designer. Thus, this report outlines the writer's experience in developing skills in a professional environment and their understanding of the animation production process within an animation studio.

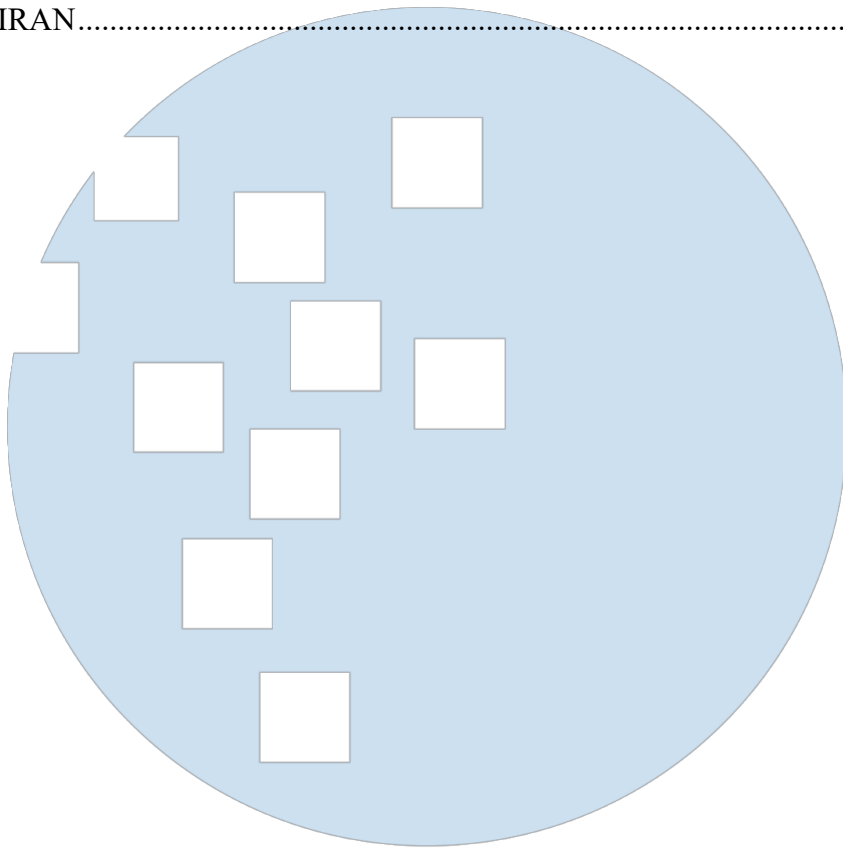
Keywords: 2D motion designer, animation production, creative industry



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portfolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	27
4.1 Simpulan.....	27
4.2 Saran.....	27

DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informasi program kerja magang yang dijalankan oleh penulis	3
Tabel 1.2 Prosedur pendaftaran magang dalam kampus	4
Tabel 1.3 Prosedur pendaftaran magang di luar kampus (perusahaan)	5
Tabel 3.1 Rincian proyek yang dikerjakan penulis di Aras Design & Motion	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aras Design & Motion	7
Gambar 2.2 Struktur organisasi Aras Design & Motion	8
Gambar 2.3 Diamond Dust.....	9
Gambar 2.4 Nightmares & Daydreams	10
Gambar 2.5 Watch to Grow.....	10
Gambar 3.1 Alur koordinasi di Aras Design & Motion	12
Gambar 3.2 Perancangan konsep untuk <i>Lebaran Initiative Project</i> di Miro ..	15
Gambar 3.3 <i>Expression sheet</i> untuk tokoh Adik, Ibu dan Ayah	16
Gambar 3.4 <i>Rough keyframe</i> tokoh Ayah, Ibu, Kakak dan Adik.....	17
Gambar 3.5 Pembuatan <i>inbetween frame</i> untuk tokoh Kakak dan Adik	18
Gambar 3.6 Beberapa hasil <i>inbetween frame</i> untuk tokoh Kakak dan Adik ..	18
Gambar 3.7 Perancangan konsep untuk <i>logo bumper</i> Forka Films di Miro ...	20
Gambar 3.8 Beberapa <i>frame</i> dalam satu <i>shot motion test</i> Forka Films.....	20
Gambar 3.9 Pembuatan animasi untuk objek tangan	21
Gambar 3.10 Pembuatan animasi untuk objek sulur berwarna	22
Gambar 3.11 <i>Frame</i> dari <i>Final Delivery</i> untuk <i>logo bumper</i> Forka Films	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	32
Lampiran Surat Penerimaan Magang	34
Lampiran MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	35
Lampiran MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	36
Lampiran MBKM 03 Daily Task	37
Lampiran MBKM 04 Verification Form of Internship Report	39
Lampiran Dokumentasi Magang	40

