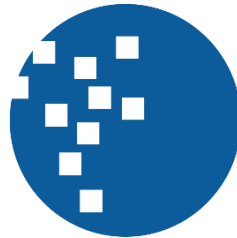


**PERAN 2D FX ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
PENDEK *IGNITE***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM INDEPENDEN

Darrell Aydin Bahy

00000068161

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

PERAN 2D FX ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI

PENDEK *IGNITE*



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM INDEPENDEN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Darrell Aydin Bahy

00000068161

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darrell Aydin Bahy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068161

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

Peran 2D FX Animator dalam Pembuatan Film Animasi Pendek *IGNITE* 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 MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Juni 2025



Darrell Aydin Bahy

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM INDEPENDEN dengan judul

Peran 2D FX Animator dalam Pembuatan Film Animasi Pendek *IGNITE*

Oleh

Nama : Darrell Aydin Bahy

NIM : 00000068161

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

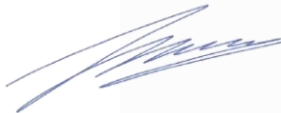
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 14:30 s/d 15:00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
033471

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
0252245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Darrell Aydin Bahy
NIM : 00000068161
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan MBKM Proyek Independen

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 FX Animator dalam Pembuatan Film Animasi Pendek *IGNITE*

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Juni 2025

Yang menyatakan,



Darrell Aydin Bahy

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul Peran 2D FX Animator dalam Pembuatan Film Animasi Pendek IGNITE dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk dinyatakan lulus pada Klaster MBKM Proyek Independen pada 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir 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.D.S., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bima Wicaksana Krisbyant, sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini..

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk para pembacanya

Tangerang, 5 Juni 2025



Darrell Aydin Bahy

Peran 2D FX Animator dalam Pembuatan Film Animasi Pendek IGNITE

(Darrell Aydin Bahy)

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman penulis selama mengikuti program MBKM Proyek Independen dalam produksi film animasi berjudul Ignite. Penulis menjabat sebagai FX Animator Supervisor, FX Animator, dan Character Designer, dengan fokus utama pada pembuatan animasi efek visual (FX) api untuk karakter roh api. Proses pengerjaan meliputi eksplorasi gaya visual, pembuatan rough animation, clean-up, pewarnaan. Selama proses produksi, penulis menghadapi beberapa kendala, seperti kesulitan menemukan gaya visual yang sesuai dengan visi sutradara, kurangnya pengalaman dalam pembuatan VFX, dan lamanya waktu produksi FX. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penulis melakukan eksplorasi visual, memilih gaya animasi yang efisien, serta belajar mengurangi sikap perfeksionis demi menjaga kelancaran produksi. Melalui proyek ini, penulis memperoleh wawasan mendalam mengenai proses produksi FX animasi, pentingnya kolaborasi tim, serta keterampilan dalam manajemen waktu dan adaptasi kerja. Proyek Ignite menjadi pengalaman yang memperkaya kesiapan penulis untuk terjun ke industri animasi profesional.

Kata kunci: Animasi, efek visual, FX, roh api, MBKM, Toon Boom Harmony, Blender, proyek independen

The Role of 2D FX Animator in Making the Short Animation Film IGNITE

(Darrell Aydin Bahy)

ABSTRACT (English)

This report discusses the author's experience during the MBKM Independent Project program in the production of an animated film titled Ignite. The author served as the FX Animator Supervisor, FX Animator, and Character Designer, with a main focus on creating fire visual effects (FX) animation for the fire spirit character. During the production process, the author encountered several challenges, such as difficulty in finding a visual style that matched the director's vision, lack of experience in creating complex VFX, and the lengthy time required for FX production. To overcome these challenges, the author explored various visual approaches, selected a more efficient animation style, and learned to reduce perfectionism in order to maintain production flow. Through this project, the author gained deep insights into the FX animation production process, the importance of team collaboration, and skills in time management and work adaptation. Ignite became a valuable experience that enhanced the author's readiness to enter the professional animation industry.

Keywords: *animation, visual effects, FX, fire spirit, MBKM, Toon Boom Harmony, Blender, independent project*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Manfaat	2
1.5. Waktu dan Prosedur	3
BAB II GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN	4
2.1. Deskripsi Mitra/Perusahaan	4
2.1.1. Visi Misi	4
2.2. Struktur Organisasi Mitra/Perusahaan	5
2.3. Portofolio Organisasi Mitra/Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2. Tugas dan Uraian Kerja	10
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja	11
3.3.1. Proses Pelaksanaan	11
3.4. Kendala yang Ditemukan	19
3.5. Solusi atas Kendala yang Ditemukan	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	21
4.1. Simpulan	21

4.2. Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	25



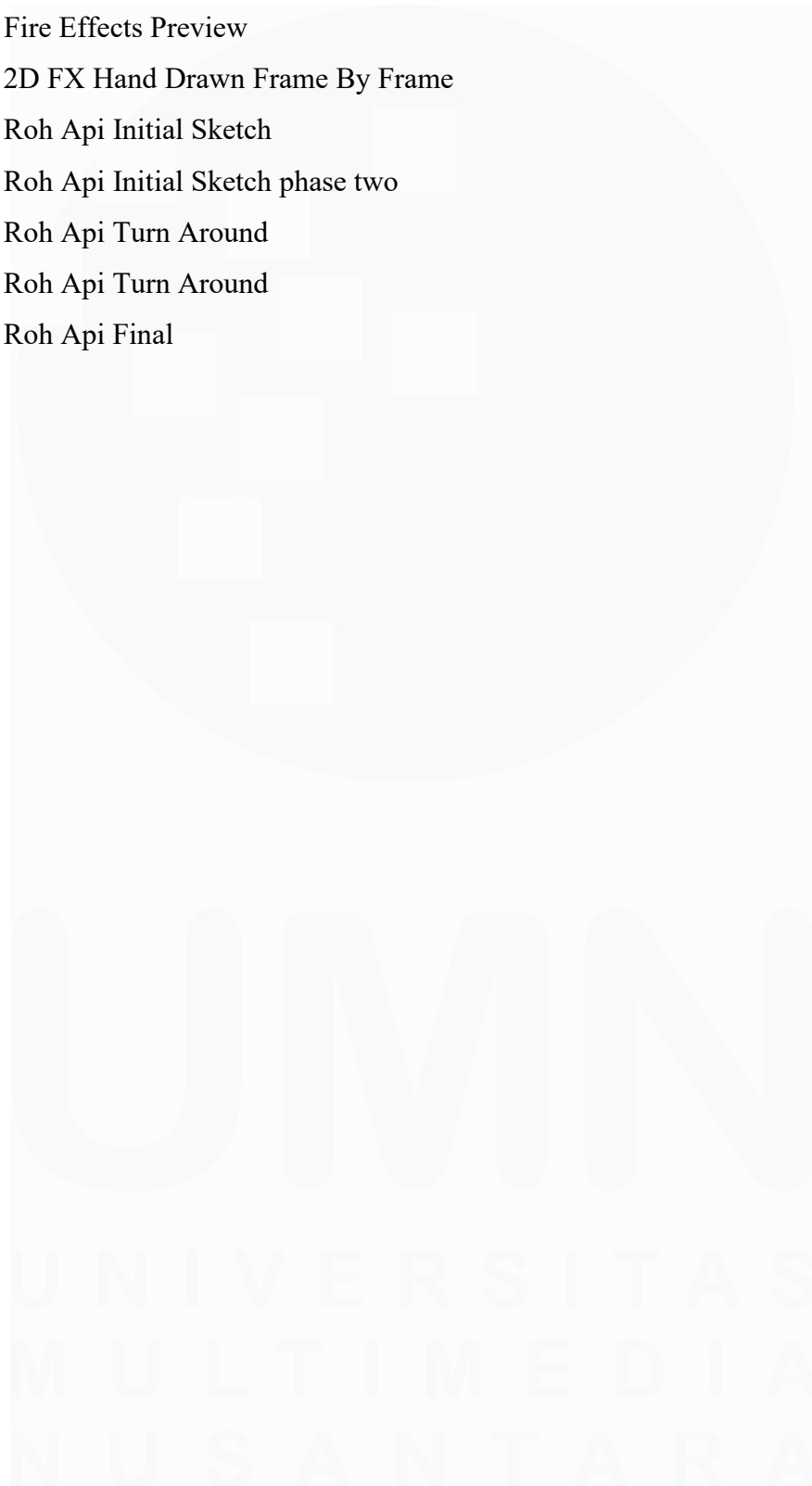
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang dilakukan dalam Klaster MBKM Proyek Independen 10



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur kerja 2D FX Animation (pipeline)	9
Gambar 3.2 Fire Effects Preview	12
Gambar 3.3 2D FX Hand Drawn Frame By Frame	13
Gambar 3.4 Roh Api Initial Sketch	14
Gambar 3.5 Roh Api Initial Sketch phase two	15
Gambar 3.6 Roh Api Turn Around	16
Gambar 3.7 Roh Api Turn Around	17
Gambar 3.8 Roh Api Final	18



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengantar MBKM	24
Kartu MBKM	25
Daily Task Kewirausahaan	26
Lembar verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan	103
Surat Penerimaan MBKM (LoA)	104
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	105
Semua Hasil Karya Tugas Yang Dilakukan	106

