

**PERAN *2D CHARACTER ANIMATOR* DALAM PEMBUATAN
ANIMASI PENDEK BERJUDUL *IGNITE* (2025)**



LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

00000068443

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

**PERAN *2D CHARACTER ANIMATOR* DALAM PEMBUATAN
ANIMASI PENDEK BERJUDUL *IGNITE* (2025)**



LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

00000068443

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

Nomor Induk Mahasiswa 00000068443

Program studi : Film

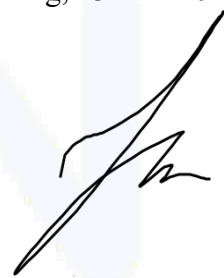
Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

**PERAN *2D CHARACTER ANIMATOR* DALAM PEMBUATAN
ANIMASI PENDEK BERJUDUL *IGNITE (2025)***

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



Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM INDEPENDEN dengan judul
PERAN *2D CHARACTER ANIMATOR* DALAM PEMBUATAN ANIMASI
PENDEK BERJUDUL *IGNITE (2025)*

Oleh

Nama : Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

NIM : 00000068443

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 15.30 s/d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

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

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.,
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

NIM 00000068443

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : 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 CHARACTER ANIMATOR DALAM PEMBUATAN

ANIMASI PENDEK BERJUDUL *IGNITE* (2025)

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,



Mumtaz Alkhwarizmi Sabri

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul: **Peran 2D Character Animator dalam Pembuatan Animasi Pendek Berjudul Ignite (2025)** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk dinyatakan lulus pada Klaster MBKM Proyek Independen pada jurusan Film 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.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. 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 mencapai target yang diinginkan dan menjadi bermanfaat bagi orang lain.

Tangerang, 5 Juni 2025



Mumtaz Alkharizmi Sabri

PERAN *2D CHARACTER ANIMATOR* DALAM PEMBUATAN

ANIMASI PENDEK BERJUDUL *IGNITE* (2025)

(Mumtaz Alkhwarizmi Sabri)

ABSTRAK

MBKM adalah program pemerintah yang memiliki tujuan agar mahasiswa dapat memilih mata kuliah sendiri. Salah satu program MBKM yang dijalankan UMN adalah Proyek Independen yang mengharuskan mahasiswa film untuk berkelompok dan membuat karya film animasi pendek untuk kemudian dilombakan pada festival-festival film. Pada kesempatan ini penulis bersama kelompok Youthrabbit membuat film pendek animasi berjudul *Ignite* yang akan didaftarkan ke festival-festival salah satunya adalah Festival Film Indonesia. Hal ini dikarenakan Festival Film Indonesia merupakan ajang yang melibatkan sineas Indonesia yang sudah berjalan sejak 1973 dan sudah diresmikan oleh Menteri Penerangan Republik Indonesia. Terdapat beberapa kendala selama pengerjaan Proyek Independen ini, seperti kendala waktu yang dapat diatasi dengan manajemen waktu, kendala animasi yang diatasi dengan mencari referensi, dan kendala komunikasi dapat diatasi dengan selalu berkomunikasi pada kelompok sehingga meski terdapat kendala, proyek dapat tetap terlaksana, selesai, bermanfaat bagi kelompok ataupun orang lain serta dapat memberikan hasil terbaik sesuai tujuan dan target yang ingin dicapai.

Kata kunci: Film Pendek Animasi, 2D Character Animator, *Ignite*, Animator, Proyek Independen

THE ROLE OF 2D CHARACTER ANIMATOR IN THE PRODUCTION OF SHORT ANIMATION TITLED IGNITE (2025)

(Mumtaz Alkhwarizmi Sabri)

ABSTRACT (English)

MBKM is a government program that has a purpose to allow student to choose their own courses. One of the MBKM program that run by UMN is Independent Project that requires film student to be in a group to make a short animated film that will be competed in film festivals. On this occasion, the author and the group Youthrabbit made a short animated film titled Ignite that will be submitted to festivals, one of it is Festival Film Indonesia. Festival Film Indonesia is an event that engage Indonesian filmmaker since 1973 and has been inaugurated by Menteri Penerangan Republik Indonesia. There are several issues during the making of this Independent Project, such as time limitation that can be overcome with time management, animation issue can be resolved looking for references, and communication problem can be resolved by maintaining constant communication with the group so that even though there are several issues, the projects can still be proceed, done, beneficial for the group or others and can deliver the best result aligned with intended objectives and targets.

Keywords: Short Animated Film, 2D Character Animator, Ignite, Animator, Independent Project

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</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. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Manfaat	3
1.5. Waktu dan Prosedur	3
BAB II GAMBARAN UMUM LOMBA/KOMPETISI	5
2.1 Deskripsi Lomba/Kompetisi	5
2.1.1 Visi Misi	6
2.2 Alur Pendaftaran Lomba/Kompetisi	6
2.3 Portofolio Lomba/Kompetisi	7
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.4 Kendala yang Ditemukan	23
3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26

4.1	Simpulan	26
4.2	Saran	26
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN		29



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Tugas dan Uraian Kerja

13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Festival Film Indonesia	5
Gambar 2.2 Linimasa Festival Film Indonesia 2024	7
Gambar 2.3 Pemenang Piala Citra	8
Gambar 2.4 Pemenang Piala Citra	8
Gambar 2.5 Pemenang Piala Citra	9
Gambar 2.6 Pemenang Piala Citra	9
Gambar 2.7 Pemenang Piala Citra	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.2 Screenshot Animatic Scene 1 Shot 4	16
Gambar 3.3 Screenshot Animatic Scene 1 Shot 18	16
Gambar 3.4 Screenshot Animation Scene 1 Shot 14	17
Gambar 3.5 Screenshot The Sorcerer's Apprentice, Fantasia (1940)	17
Gambar 3.6 Screenshot Lilo & Stitch (2002)	18
Gambar 3.7 Screenshot Monsters, Inc (2001)	19
Gambar 3.8 Screenshot Little Witch Academia (2017)	19
Gambar 3.9 Screenshot Cloudy with a Chance of Meatballs (2009)	20
Gambar 3.10 Screenshot Moana (2016)	20
Gambar 3.11 Screenshot Scene 2 Shot 1	21
Gambar 3.12 Screenshot Keyframe Scene 1 Shot 7	21
Gambar 3.13 Screenshot Xsheet Toonboom	22
Gambar 3.14 Label Timeline Animasi Scene 1 Shot 13	22
Gambar 3.15 Screenshot Keyframe, Inbetween, Cleanup Scene 1 Shot 4	23
Gambar 3.16 Screenshot Colored Scene 1 Shot 4	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM (MBKM01)	29
Lampiran B Kartu MBKM (MBKM02)	30
Lampiran C Daily Task	31
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM (MBKM04)	51
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LoA)	52
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	53
Lampiran G Semua Hasil Karya Tugas yang Dilakukan Selama MBKM	54
Lampiran H Bukti Pengerjaan	55

