

**PERAN *ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST* DALAM
PEMBUATAN ANIMASI PROYEK INDEPENDEN MBKM
*“IGNITE”***



LAPORAN MBKM INDEPENDEN

**JASON FERDIASEN
00000068967**

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

**PERAN *ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST* DALAM
PEMBUATAN ANIMASI PROYEK INDEPENDEN MBKM**

“IGNITE”



LAPORAN MBKM INDEPENDEN

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

JASON FERDIASEN

00000068967

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jason Ferdiasen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068967

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

Peran *Environment Concept Artist* dalam Pembuatan Animasi Proyek Independen Mbkm “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



*materai Rp 10.000,00

Jason Ferdiasen

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM INDEPENDEN dengan judul
Peran *Environment Concept Artist* dalam Pembuatan Animasi

Proyek Independen Mbkm “Ignite”

Oleh
Nama : Jason Ferdiasen
NIM : 00000068967
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada Senin, 23 Juni 2025
Pukul 16.00 s/d 16.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


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

Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.
023981

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 : Jason Ferdiasen

NIM : 00000068967

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan MBKM

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 *Environment Concept Artist* dalam Pembuatan Animasi

Proyek Independen Mbkm “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,



Jason Ferdiasen

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan MKBM Proyek Independen ini dengan judul: “Peran *Environment Concept Artist* dalam Pembuatan Animasi Proyek Independen Mbkm “*Ignite*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk lulus dalam Klaster MBKM Proyek Independen pada Jurusan Film & Animasi Pada 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 Krisbyanti, 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 laporan ini memiliki dampak serta manfaat positif bagi para pembacanya.

Tangerang, 5 Juni 2025



Jason Ferdiasen

PERAN *ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST* DALAM PEMBUATAN ANIMASI PROYEK INDEPENDEN MBKM “*IGNITE*”

Jason Ferdiasen

ABSTRAK

Dalam program MKBM Proyek Independen, Penulis berperan sebagai *Environment Concept Artis*, 3D Modeling Artist, dan Texturing Artist bersama dengan tim *Youthrabbit* dalam menciptakan animasi pendek *Ignite*. Dalam kegiatannya, penulis memiliki tugas dalam penciptaan desain kota sihir dan properti rumah. Dalam proses pembuatannya, penulis menemukan tantangan dalam menciptakan desain lingkungan dengan visual imajinatif yang dimiliki oleh anak-anak. Penulis mendapatkan solusi yang dapat diterapkan dari tantangan tersebut, yakni pendekatan berpikir dalam sudut pandang imajinasi anak-anak, serta pemanfaatan referensi dari media kartun, histori, serta unsur magis yang lebih tepat. Selama proyek MBKM Proyek Independen, penulis dapat meningkatkan lebih lanjut kemampuan teknis dalam penggunaan perangkat lunak seperti Clip Studio Paint dan Blender, kemampuan kerja komunikasi yang baik dengan tim.

Kata kunci: *Animasi Pendek, Environment Concept Artist, MBKM Proyek Independen, Visual Imajinatif.*



THE ROLE OF ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST IN THE CREATION OF ANIMATION FOR INDEPENDENT MBKM

“IGNITE” PROJECT

Jason Ferdiasen

ABSTRACT (English)

In the Independent Project MKBM program, the Author acts as an Environment Concept Artist, 3D Modeling Artist, and Texturing Artist together with the Youthrabbit team in creating the short animation Ignite. In his activities, the author has the task of creating the design of a magic city and house properties. In the process of making it, the author found challenges in creating environmental designs with imaginative visuals owned by children. The author gets solutions that can be applied from these challenges, namely the approach of thinking from the perspective of children's imagination, as well as the use of references from cartoon media, history, and more appropriate magical elements. During the Independent Project MBKM project, the author can further improve technical skills in using software such as Clip Studio Paint and Blender, good communication skills with the team.

Keywords: *Short Animation, Environment Concept Artist, MBKM Independent Project, Imaginative Visual.*

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 Klaster MBKM Proyek Idenpenden	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 MITRA/PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Lomba/Kompetisi	5
2.1.1 Visi Misi	6
2.2 Alur Pendaftaran Lomba/Kompetisi	6
2.3 Portofolio Mitra/Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan	13
3.3.1.1 Pencarian referensi, riset, dan Brainstorming mengenai Environment	13
3.3.1.2 Konsep awal kota Sihir	14
3.3.1.3 Revisi dan Finalisasi Kota sihir	16

3.3.1.4	Konsep kendaraan pada kota sihir	17
3.3.1.5	Konsep properti mainan pada rumah sihir Ayesha	18
3.3.2	Hasil Final Perancangan	20
3.4	Kendala yang Ditemukan	21
3.5	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	21
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		22
4.1	Simpulan	22
4.2	Saran	22
DAFTAR PUSTAKA		24
LAMPIRAN		25

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Penulis lakukan pada klister MKBM Proyek Independen.

11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Film Festival Cannes	5
Gambar 2.2 Poster “27”	7
Gambar 2.3 Poster “Waves '98”	8
Gambar 2.4 Thumbnail “Dalam Pandang”	8
Gambar 3.1 Bagan Alur kerja	10
Gambar 3.2 Little Alley by Mengxuan Li	14
Gambar 3.3 Pengumpulan Moodboard Visual Reference	14
Gambar 3.4 Konsep Awal Desa Sihir	15
Gambar 3.5 Sketsa Desain dari Kota Sihir	16
Gambar 3.6 Finalisasi Desain awal konsep Kota Sihir	16
Gambar 3.7 Desain bangunan untuk kota sihir	17
Gambar 3.8 Desain awal konsep kendaraan	17
Gambar 3.9 Desain final konsep kendaraan	18
Gambar 3.10 Desain properti di rumah Ayesha dan Ayahnya	18
Gambar 3.11 Desain properti kotak dan tongkat sihir Ayesha	18
Gambar 3.12 Desain sigil sihir pada meja Ayah Ayesha	19
Gambar 3.13 Konsep Desain Rumah Ayesha terbakar	19
Gambar 3.14 Konsep Finalisasi Desain Rumah Ayesha terbakar	19
Gambar 3.15 Hasil Final perancangan dalam projek Film	20

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengantar MBKM	26
Kartu MBKM	27
Daily Task	28
Lembar Verifikasi Laporan MBKM	60
Surat Penerimaan MBKM (LoA)	61
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	62
Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM	64
Bukti Pengerjaan	65

