

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



LAPORAN MBKM INDEPENDEN

You Mei Lim

00000069651

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

**PERAN *2D 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.)

You Mei Lim

00000069651

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : You Mei Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069651

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

Peran 2D 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



(You Mei Lim)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM INDEPENDEN dengan judul:

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

Oleh

Nama : You Mei Lim
NIM : 00000069651
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 16.30 s/d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



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

033471

Dominika Anggraeni P, S.Sn., M.Anim.

023981

Ketua Program Studi Film

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

025245

iii

Peran 2D Animator ..., You Mei Lim, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : You Mei Lim
NIM : 00000069651
Program Studi : Film
Fakultas : Seni & 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 *2D 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,



(You Mei Lim)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul: **Peran 2D 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 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 bermanfaat untuk para pembacanya

Tangerang, 5 Juni 2025



(You Mei Lim)

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

You Mei Lim

ABSTRAK

Laporan ini membahas peran 2D animator dalam produksi film animasi pendek *Ignite*, yang merupakan bagian dari program MBKM Proyek Independen di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis bergabung dalam tim Youth Rabbit dengan peran utama sebagai 2D animator, serta turut berkontribusi sebagai environment designer dan storyboard artist. Tanggung jawab yang diemban meliputi pembuatan animatic, keyframe, inbetween, pewarnaan cel shading, hingga ekspor file animasi dalam format PNG Sequences. Proyek dilaksanakan secara kolaboratif melalui sistem kerja daring dan luring, dengan bimbingan dari dosen pembimbing internal dan eksternal. Selama prosesnya, penulis menghadapi tantangan terkait manajemen waktu dan komunikasi administratif, yang diatasi melalui penerapan teknik Pomodoro, penyusunan jadwal kerja pribadi, dan komunikasi proaktif. Laporan ini menekankan pentingnya peran 2D animator dalam menyampaikan emosi melalui gerakan, sekaligus menunjukkan bahwa keberhasilan proyek kolaboratif juga bergantung pada keterampilan lunak seperti manajemen waktu dan komunikasi.

Kata kunci: 2D animator, Ignite, Animasi 2D, MBKM, Proyek Independen

***THE ROLE OF THE 2D ANIMATOR IN THE PRODUCTION OF THE
ANIMATED SHORT FILM IGNITE (2025)***

You Mei Lim

ABSTRACT

This report discusses the role of a 2D animator in the production of *Ignite*, a short animated film created as part of the MBKM Independent Project program at Universitas Multimedia Nusantara. The writer joined the Youth Rabbit team as the lead 2D animator, while also contributing as an environment designer and storyboard artist. Key responsibilities included creating the animatic, keyframes, inbetweens, cel-shading coloring, and exporting animation files in PNG Sequences format. The project was carried out collaboratively through a hybrid (online and offline) workflow, under the guidance of both internal and external academic supervisors. Throughout the process, the writer faced challenges in time management and administrative communication, which were addressed through the Pomodoro technique, personal scheduling, and proactive communication. This report highlights the crucial role of a 2D animator in conveying emotion and bringing characters to life, while also emphasizing the importance of soft skills such as time management and communication in collaborative projects.

Keywords: *2D animator, Ignite, 2D Animation, MBKM, 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
ABSTRACT	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 Klaster MBKM Proyek Independen	2
1.4 Waktu dan Prosedur	2
BAB II GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN	3
2.1 Deskripsi Lomba/Kompetisi	3
2.2 Alur Pendaftaran Lomba/Kompetisi	4
2.3 Portofolio Lomba/ Kompetisi	5
BAB III PELAKSANAAN KLUSTER MBKM PROYEK INDEPENDEN	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen	10
3.3.1 Proses Pelaksanaan	10
3.4 Kendala yang Ditemukan	15
3.4.1 Keterlambatan dari lini masa yang ditetapkan	15
3.4.2 Kesalahan komunikasi terkait administrasi dengan koordinator	15
3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16

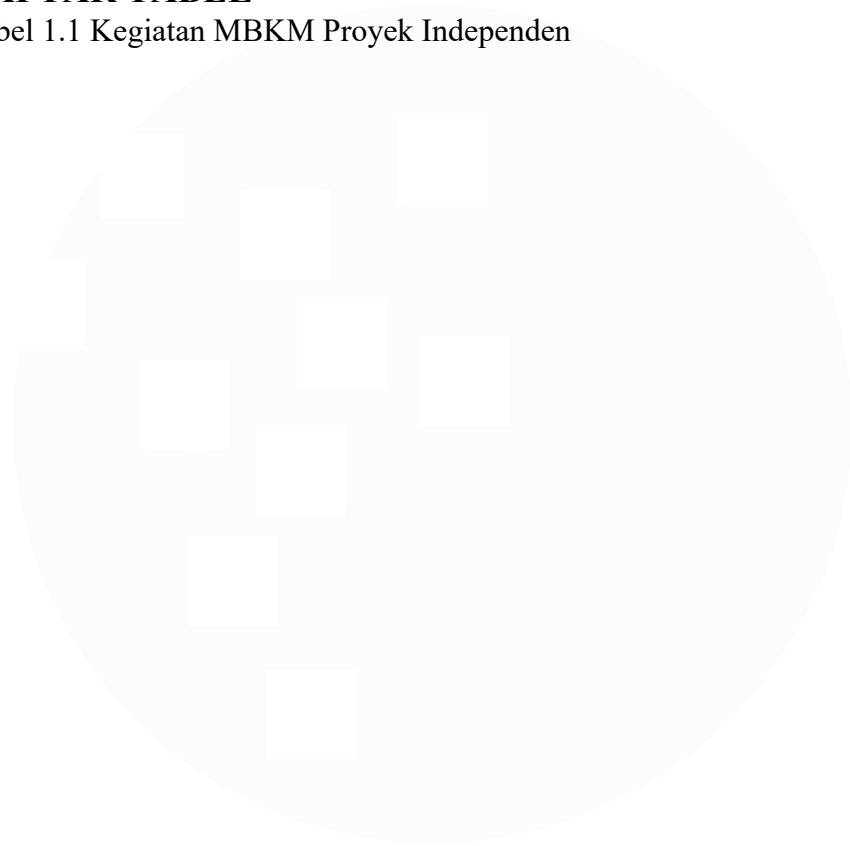
3.5.2 Kesalahan komunikasi terkait administrasi dengan koordinator	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kegiatan MBKM Proyek Independen

22



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Jakarta Independent Film Festival	16
Gambar 2.2 Lini masa JIFF 2025	17
Gambar 2.3 Pemenang “Best Short Animation” 2024	17
Gambar 2.4 Pemenang “Best Short Animation” 2023	18
Gambar 2.5 Pemenang “Best Short Animation” 2022	18
Gambar 2.6 Pemenang “Best Short Animation” 2021	18
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	22
<i>Gambar 3.2 Storyboard dan Animatic scene 3 shot 1</i>	24
Gambar 3.3 <i>Animatics</i> dan <i>Keyframe scene 1 shot 8</i>	25
Gambar 3.4 <i>Keyframe</i> dan <i>Inbetween scene 5 shot 9</i>	26
Gambar 3.4 <i>Coloring scene 5 shot 2</i>	27
Gambar 3.5 <i>Peninjauan warna scene 5 shot 2</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengantar MBKM	34
Kartu MBKM	35
Daily Task	36
Lembar Verifikasi Laporan MBKM	43
Surat Penerimaan MBKM (LoA)	44
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	45
Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM	46

