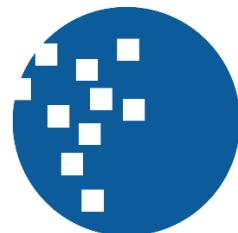


**PERAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN PROYEK
ANIMASI DLS DAN DMS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**ALEXANDER ADRIEL ADYWINATA
00000069869**

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

**PERAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN PROYEK
ANIMASI DLS DAN DMS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

ALEXANDER ADRIEL ADYWINATA

00000069869

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Adriel Adywinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069869

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN PROYEK

ANIMASI DLS DAN DMS

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.



Tangerang, 21 Nov 2025



Alexander Adriel Adywinata

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Adriel Adiwinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069869.

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Kumata Indonesia .

Alamat Perusahaan : Jl.PHH Mustofa no. 58 Bandung, 40124 Indonesia.

Email Perusahaan : contact@kumata-studio.com.

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 21 Nov 2025

Mengetahui
Menyatakan



Asep Rahmat Atmawidjaja

Alexander Adriel Adiwinata



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN PROYEK

ANIMASI DLS DAN DMS

Oleh

Nama Lengkap : Alexander Adriel Adywinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069869

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin 8 Desember, 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

R.R. Mega Iranti K, S.Sn., M.Ds.
6435758659230202

Penguji

Muhammad Cahya M.D, S.Sn., M.Ds.
9363756657137073

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

955876967023026

Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date:
2025.12.15
10:58:47 +07'00'

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Adriel Adywinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069869

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : Peran Animator Dalam
Pembuatan Proyek Animasi DLS dan
DMS

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

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
- Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
- Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 21 Nov 2025

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Alexander Adriel Adywinata

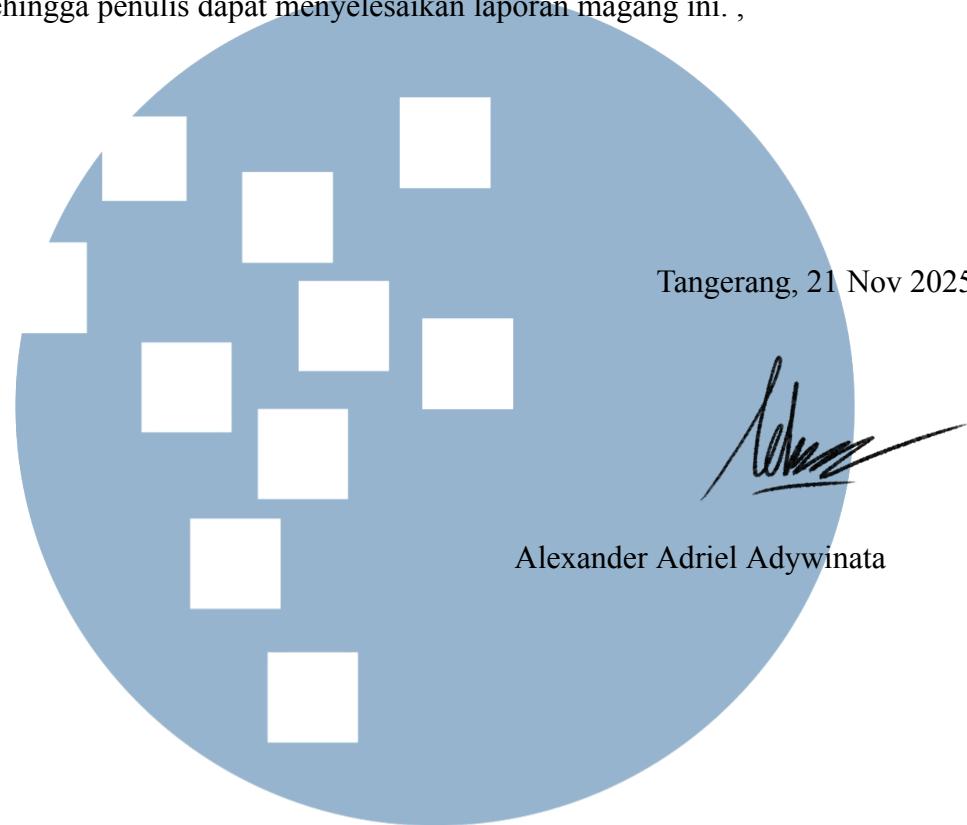
KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan karena laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban sekaligus pemenuhan tugas dalam kegiatan yang telah dilaksanakan. Melalui laporan ini, diharapkan agar dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi pembaca. Penyusunan laporan ini mungkin tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis bagi mahasiswa magang menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang tercantum.

Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
5. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. PT. Kumata Indonesia
7. Bapak Asep Rahmat Atmawidjaja, selaku Production Manager di Kumata Studio
8. Mas Muhammad Asa Kusmadani, Fery Abiel Makarim, Falah Hadi Perasetya, Lila Dahlia Selaku pembimbing PRAKERIN
9. Seluruh staf Animator dan Tim Kumata Studio, yang telah memberikan dukungan,kerja sama, serta pengalaman kerja yang memotivasi kami untuk terus berkembang.

10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral,
sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. ,



Alexander Adriel Adywinata



PERAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DLS DAN DMS

Alexander Adriel Adywinata

ABSTRAK

Dalam proses magang, Keputusan untuk memilih tempat magang tertuju pada salah satu studio animasi lokal yang dinilai sesuai dengan bidang yang diambil, yaitu sebagai *concept artist* dan *2D animator*. PT Kumata Indonesia adalah sebuah studio animasi yang berpusat di Bandung. Studio ini didirikan pada 20 Juni 2006. Tujuan lain dari kegiatan magang ini adalah memperoleh pengalaman baru mengenai teknik animasi yang dapat diimplementasikan langsung dalam proses produksi seperti cara menggambar dan penggunaan software. *Intern* di Kumata Studio memiliki peran penting sebagai pendukung utama dalam proses produksi animasi. Melalui keterlibatan ini, mahasiswa magang dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai alur kerja industri animasi, serta pentingnya koordinasi antar divisi dalam mencapai hasil yang optimal.

Kata kunci: Studio Kumata, animator 2D, magang



The Role of Animators in Creating DLS and DMS Animation

Projects

Alexander Adriel Adywinata

ABSTRACT

During the internship process, the decision to choose an internship location was focused on one of the local animation studios that was considered suitable for the chosen field, namely as a concept artist and 2D animator. PT Kumata Indonesia is an animation studio based in Bandung. This studio was founded on June 20, 2006. Another goal of this internship is to gain new experience regarding animation techniques that can be directly implemented in the production process such as how to draw and use software. Interns at Kumata Studio have an important role as the main support in the animation production process. Through this involvement, interns can gain deeper insight into the animation industry workflow, as well as the importance of coordination between divisions in achieving optimal results.

Keywords: Kumata Studio, 2D Animator, Internship



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	20
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	8
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	23
4.1 Simpulan	23
4.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	13

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	14
Lampiran Form Bimbingan 1	15
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	16
Lampiran MBKM 01	17
Lampiran MBKM 02	18
Lampiran MBKM 03	19
Lampiran MBKM 04	20

UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**