

**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D
ANIMASI TAMBO RUANGLAMPU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Ramadava Ardiyanto

00000067822

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

**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D
ANIMASI TAMBO RUANGLAMPU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Ramadava Ardiyanto
00000067822

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ramadava Ardiyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067822
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D ANIMASI TAMBO RUANGLAMPU STUDIO

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Ramadava Ardiyanto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ramadava Ardiyanto
NIM : 00000067822
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D ANIMASI
TAMBO RUANGLAMPU STUDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Ramadava Ardiyanto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ramadava Ardiyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067822

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Ruanglampu Studio

Alamat Perusahaan : Jalan.H.Nawin Raya No 5 RT.008/RW.22
Jaticempaka Pd. Gede, Kota Bekasi, Jawa Barat

Email Perusahaan : hello@ruanglampu.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, 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 di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Tangerang, 8 Desember 2025

Mengetahui

Direktur Utama PT. Ruang Kreasi Bersama



PT. RUANG KREASI BERSAMA

(Muhammad Farhan Adli)

Menyatakan



(Ramadava Ardiyanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D ANIMASI TAMBO RUANGLAMPU STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Ramadava Ardiyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067822
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

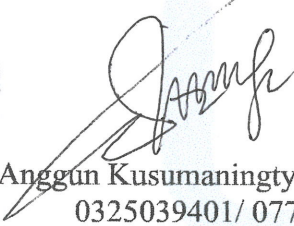
Pukul 14.00 s.d. 14.20 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

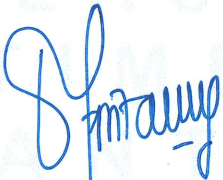
Pembimbing

Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ramadava Ardiyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067822
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI
ASET 2D ANIMASI TAMBO
RUANGLAMPU STUDIO

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, 8 Desember 2025


(Ramadava Ardiyanto)

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur tidak lupa dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa melaksanakan Career Acceleration Program dan menyelesaikan laporan dengan baik dan tepat waktu.

Selama proses Career Acceleration Program, tentunya penulis tidak hanya sendiri melainkan juga ada orang-orang yang mendukung penulis dalam melaksanakan Career Acceleration Program yang berlangsung dari 4 Agustus hingga 5 Desember 2025.

Sehingga penulis ingin 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ruanglampu Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Wisnu Anggara, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

harapannya semoga laporan magang ini bisa menjadi inspirasi bagi adik-adik yang akan melaksanakan magang dan bisa berguna secara akademis untuk Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Ramadava Ardiyanto)

PERANCANGAN ILUSTRASI ASET 2D ANIMASI TAMBO RUANGLAMPU STUDIO

(Ramadava Ardiyanto)

ABSTRAK

Ruenglampu Studio, atau PT Ruang Kreasi Bersama adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *media production*. Ruenglampu Studio berfokus di bidang animasi, periklanan, video kampanye, hingga video dokumentasi. Perusahaan ini didirikan di tahun 2017 dengan awal fokus sebagai dokumentasi pernikahan serta promosi tempat wisata, hingga pada akhirnya mereka melakukan ekspansi ke ranah animasi, periklanan, dan video kampanye. Saat ini, Ruenglampu Studio sudah memiliki berbagai IP orisinal seperti “Bantala” yaitu serial Webtoon yang bekerjasama dengan pihak BMKG untuk mengajarkan dampak polusi kepada generasi muda melalui cerita naratif futuristik. Kemudian, Ruenglampu Studio juga memiliki IP animasi 2D “Tambo” yang saat ini sedang dalam proses pengembangan awal. animasi ini bekerjasama dengan PT. JSR Sehat Bahagia milik ustad Zaidul Akbar yang mengajarkan pentingnya menjaga kesehatan dari sudut pandang agama Islam. Saat ini penulis bekerja magang untuk RuangLampu Studio sebagai ilustrator aset 2D untuk IP animasi “Tambo”, aset 2D yang dikerjakan meliputi background, ekspresi karakter, hingga properti atau objek yang akan digunakan dalam animasi cerita “Tambo”. Dalam pelaksanaannya, Penulis bekerja secara WFH atau *Work From Home*. Selama magang berlangsung, penulis belajar cara mengatur waktu, memahami *brief*, hingga teknik ilustrasi yang digunakan dalam produksi animasi.

Kata kunci: Ilustrator, Aset 2D, Animasi

2D ASSET ILLUSTRATION DEVELOPMENT FOR THE ANIMATION TAMBO BY RUANGLAMPU STUDIO

(Ramadava Ardiyanto)

ABSTRACT

RuangLampu Studio or PT Ruang Kreasi Bersama is a media production company. RuangLampu Studio focuses on animation, TV commercial, campaign video, and documentary video. This company was founded in 2017 where their early focus on wedding documentation and travel and tourism promotion, untill finally they decided to do an expansion to animation, TV commercial, and campaign video. As of today, RuangLampu Studio have many original IP like “Bantala” a Webtoon serial that are developed with the government organization BMKG that were made to teach the young generations about the effect of air pollution through a futuristic narrative story. Ruanglampu Studio also have another IP which is a 2D animation called “Tambo” that are still under early development process. This animation were made as a collaboration with PT. JSR Sehat Bahagia owned by Dr Zaidul Akbar in order to teach the importance of maintain your health through the views of Islamic beliefs. Right now the writer works as an intern for RuangLampu Studio as a 2D asset illustrator for the original IP animation “Tambo”, the 2D assets that were developed by the writer includes background, character expression sheet, and property or objects that were used for the animation “Tambo”. On the process, the writer Works From Home for the duration of the Internship, the writer then learns to managa time, understanding the brief, and illustration techniques that were used for the animation process.

Keywords: *Illustrator, 2D Assets, Animation*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	11
2.3 Portofolio Perusahaan	13
BAB III PELAKSANAAN KERJA	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	16
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17
3.2 Tugas yang Dilakukan	18

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	30
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	40
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	40
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	41
BAB IV PENUTUP	42
4.1 Simpulan	42
4.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	7
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Ruanglampu Studio.....	11
Gambar 2.3 Documentary of Amji Attak – Brimob Polri.....	13
Gambar 2.4 Petualangan Nino dan Bantala di Neotavia Eps 1	14
Gambar 2.5 Official Teaser “Esa The Series Bab 3 - Rejection Is Protection” ...	15
Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan kerja.....	16
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	17
Gambar 3.3 Uraian Proses Kerja.....	22
Gambar 3.4 <i>Brief</i> pekerjaan Utama.....	24
Gambar 3.5 Naskah Dan <i>Storyboard</i>	25
Gambar 3.6 <i>Character Sheets</i>	25
Gambar 3.7 Sketsa <i>Reject</i> Karakter dan Perspektif	26
Gambar 3.8 Sketsa Komprehensif “Tambo Hikmah Hujan”	26
Gambar 3.9 Asistensi melalui Discord.....	27
Gambar 3.10 Sketsa Revisi	28
Gambar 3.11 Proses Pewarnaan Animasi Pendek “Hikmah Hujan”	29
Gambar 3.12 Pembagian <i>layer</i> dan Hasil <i>Final</i>	29
Gambar 3.13 <i>Upload</i> Drive dan <i>Upload</i> Sosial Media	30
Gambar 3.14 <i>Brief E-Flayer</i>	31
Gambar 3.15 Referensi dan <i>Template E-Flayer</i>	31
Gambar 3.16 Pencarian <i>Referensi E-Flayer</i>	32
Gambar 3.17 Proses <i>Layouting</i> melalui Photoshop	32
Gambar 3.18 Hasil <i>Final E-Flayer</i> Kelas Kisah.....	33
Gambar 3.19 <i>Brief</i> dan Pertanyaan <i>Expression Sheets</i> Tambo	34
Gambar 3.20 Proses Pewarnaan Stiker Tambo	35
Gambar 3.21 <i>Final</i> Pewarnaan Ekspresi dan Pembuatan Stiker Tambo	35
Gambar 3.22 <i>Brief</i> Referensi Pewarnaan <i>Key Visual</i>	36
Gambar 3.23 Proses pewarnaan	36
Gambar 3.24 Sketsa dan Hasil Pewarnaan.....	37
Gambar 3.25 <i>Brief</i> dan <i>Key Visual</i> Baru Gebyar PNFI	38
Gambar 3.26 Sketsa Penulis (kiri) dan Sketsa <i>Concept Artist</i> (kanan).....	38
Gambar 3.27 Analisis Palet Warna <i>Key Visual</i>	39
Gambar 3.28 <i>Before</i> (kiri) dan <i>After</i> (kanan) Aset Ilustrasi.....	39
Gambar 3.29 Hasil Akhir Aset Gebyar PNFI	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	19
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xx
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv
Lampiran 9 Transkrip Wawancara.....	xxxvii

