

**PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL ANIMASI TAMBO
DI RUANGLAMPU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

AURELLYA MARISS

00000068174

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

**PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL ANIMASI TAMBO
DI RUANGLAMPU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

AURELLYA MARISS

00000068174

**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 : Aurelly Mariss
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL ANIMASI TAMBO DI 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



(Aurelly Mariss)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aurelly Mariss
NIM : 00000068174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Seni Konseptual Animasi Tambo
Di RuangLampu Studio

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ sebagai berikut:

- ☐ 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) Mengakui 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,



(Aurelly Mariss)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aurelly Mariss

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068174

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, Kec. Pd. Gede, Kota Bks, Jawa Barat,
17411

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 melaksanakan kerja, 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



PT. RUANG KREASI BERSAMA

Direktur Utama PT. Ruang Kreasi Bersama

(Muhammad Farhan Adli)

Menyatakan



(Aurelly Mariss)

HALAMAN PENGESAHAN

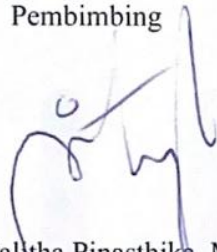
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL ANIMASI TAMBO
DI RUANGLAMPU STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Aurelly Mariss
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

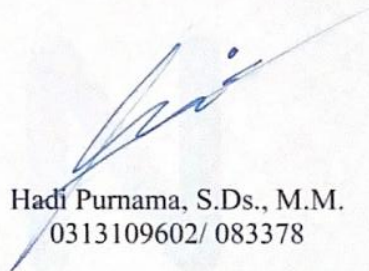
Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

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 : Aurelly Mariss
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL
ANIMASI TAMBO
DI RUANGLAMPU STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☐ 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


(Aurelly Mariss)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dihantarkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan program magang merdeka dan menyelesaikan laporan magang dengan baik dan tepat waktu. Selama magang berlangsung, penulis menerima masukan konstruktif dari pihak RuangLampu Studio terutama dalam menyesuaikan visual untuk target audiens anak-anak, melatih penggunaan komposisi agar terlihat harmonis, dan penggunaan warna yang harmonis.

Maka dari itu, 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. Lalitya Talitha Pinathiska, 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.

Semoga laporan magang ini dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk pembaca dalam memberikan informasi serta inspirasi proses perancangan konsep visual animasi dalam kegiatan magang di RuangLampu Studio.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Aurelly Mariss)

PERANCANGAN SENI KONSEPTUAL ANIMASI TAMBO DI RUANGLAMPU STUDIO

(Aurellyya Mariss)

ABSTRAK

PT. Ruang Kreasi Bersama atau dikenal dengan RuangLampu Studio merupakan perusahaan dengan fokus bidang animasi dan periklanan serta memiliki spesialisasi di bidang perancangan animasi, *video campaign* dan video dokumenter. RuangLampu Studio didirikan pada tahun 2017 dengan fokus awal sebagai penyelenggara acara pernikahan dan video promosi tempat wisata, mereka memutuskan untuk memperluas jangkauan pelayanan sebagai studio film and motion yang menawarkan pelayanan jasa iklan televisi, series film, *company profile*, dan *motion graphic*. RuangLampu Studio memiliki proyek animasi orisinal bernama Tambo yang berada di fase pengembangan awal, bekerja sama dengan perusahaan pengobatan herbal PT. JSR Sehat Bahagia untuk mengedukasi pentingnya menjaga kesehatan, mengambil inspirasi dari konsep wakaf dalam agama islam, animasi Tambo ditujukan kepada anak-anak dibawah umur 8 tahun. Penulis bertanggung jawab sebagai *Concept Artist* sekaligus *illustrator* dan membuat beberapa konsep untuk animasi Tambo meliputi desain pulau, vegetasi pulau Rote, desain karakter dan proyek ilustrasi lainnya. Dalam proses pembuatan konsep visual, penulis melalui tahap pembuatan sketsa, coloring, rendering dan detailing berdasarkan arahan dari pembimbing. Penulis melaksanakan magang secara WFH (*Work From Home*) untuk efisiensi kerja, penulis mendapatkan kesempatan untuk belajar memahami *brief* yang diberikan agar menghasilkan konsep yang memuaskan, melatih diri untuk mengatur waktu dengan baik, komposisi untuk menggambarkan suasana dan pembiasaan diri menggunakan gaya visual sesuai target audiens.

Kata kunci: seni konseptual, Tambo, animasi

TAMBO ANIMATION CONCEPT ART FOR RUANGLAMPU STUDIO

(Aurellyya Mariss)

ABSTRACT

PT. Ruang Kreasi Bersama or known as RuangLampu Studio is a company focusing on animation and advertising and specializes in animation design, video campaigns, and documentary videos. RuangLampu Studio was founded in 2017 with an initial focus on organizing wedding events and promotional videos for tourist attractions, they decided to expand their service reach as a film and motion studio that offers television advertising services, film series, company profiles, and motion graphics. RuangLampu Studio has an original animation project called Tambo which is in the early development phase, in collaboration with the herbal medicine company PT. JSR Sehat Bahagia to educate the importance of maintaining health, taking inspiration from the concept of waqf in Islam, Tambo animation is aimed at children under 8 years old. The author is responsible as a Concept Artist and creates several concepts for Tambo animation including island design, forest vegetation, character design, and other illustration projects. In the process of creating a visual concept, the author goes through the stages of sketching, colorblocking, and finalization based on the guidance of the supervisor. The author carried out an internship via WFH (Work From Home) for work efficiency, the author got the opportunity to learn to understand the brief given to produce a satisfactory concept, learning on how to manage time well, composition to depict the atmosphere and get used to using a visual style according to the target audience.

Keywords: concept art, Tambo, animation

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	17

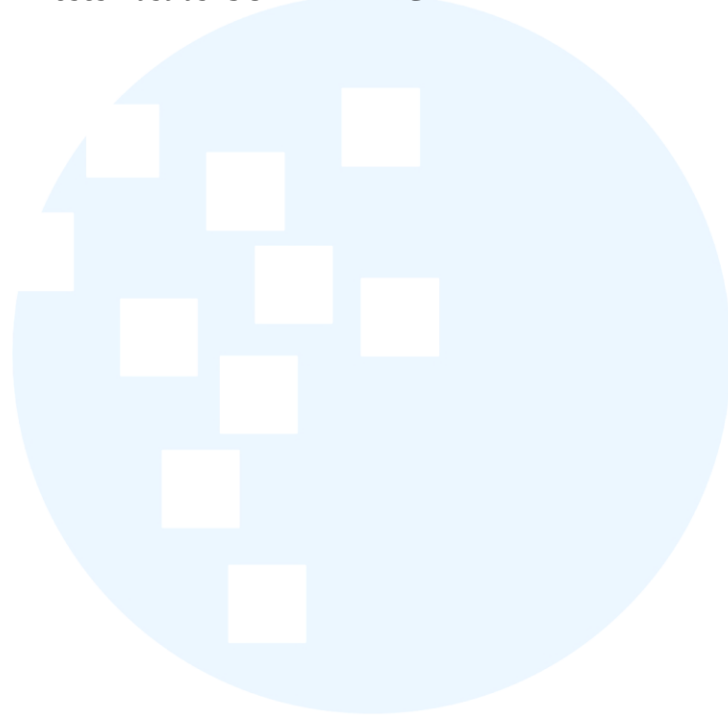
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	34
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	45
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja.....	45
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	46
BAB IV PENUTUP	47
4.1 Simpulan	47
4.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo RuangLampu Studio.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan RuangLampu Studio	9
Gambar 2.3 Documentary of Amji Attak - Brimob Polri	11
Gambar 2.4 Local Heroes - Polisi Inspiratif Documentary	12
Gambar 2.5 ESA THE SERIES BAB 3 - REJECTION IS PROTECTION	13
Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan kerja.....	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.3 Brief Konsep Pulau Rote.....	23
Gambar 3.4 Sketsa Konsep Pulau Rote	24
Gambar 3.5 Konsep Top Angle Pulau Rote	24
Gambar 3.6 Konsep Keadaan Pulau Rote	25
Gambar 3.7 Brief Vegetasi Pulau Rote	25
Gambar 3.8 Konsep Vegetasi Semak Dan Pohon Awal	26
Gambar 3.9 Perbaikan Dan Penambahan Konsep Vegetasi	26
Gambar 3.10 Perbaikan Variasi Konsep Pohon	27
Gambar 3.11 Brief Konsep Rumah Tambo	28
Gambar 3.12 Sketsa Konsep Rumah Tambo	28
Gambar 3.13 Sketsa Konsep Rumah Tambo 2	29
Gambar 3.14 Sketsa Konsep Rumah Tambo 3	29
Gambar 3.15 Perbaikan Konsep Rumah Tambo 3	29
Gambar 3.16 Brief Konsep Lingkungan Rumah Tambo	30
Gambar 3.17 Proses Konsep Lingkungan Rumah Tambo	30
Gambar 3.18 Proses Konsep Lingkungan Rumah Tambo 2	31
Gambar 3.19 Perbaikan Konsep Lingkungan Rumah Tambo 3	31
Gambar 3.20 Brief Desain Karakter Dr. Zaid	32
Gambar 3.21 Sketsa Desain Karakter Lola	32
Gambar 3.22 Sketsa Desain Karakter Dr. Zaid	33
Gambar 3.23 Perbaikan Sketsa Desain Karakter Dr. Zaid	33
Gambar 3.24 Perbaikan Sketsa Desain Karakter Dr. Zaid 2	34
Gambar 3.25 Perbaikan Sketsa Desain Karakter Dr. Zaid 3	34
Gambar 3.26 Brief Dan Referensi Sketsa Ilustrasi Gebyar PNFI	35
Gambar 3.27 Sketsa Kasar dan Bersih Ilustrasi Gebyar PNFI	36
Gambar 3.28 Brief Ilustrasi Background	36
Gambar 3.29 Proses Sketsa Scene Storyboard SH01, SH05, dan SH21	37
Gambar 3.30 Sketsa Keseluruhan Scene Storyboard	38
Gambar 3.31 Color Palette Ilustrasi Background	38
Gambar 3.32 Rendering Keseluruhan Scene Storyboard.....	39
Gambar 3.33 Perbaikan scene SH01, SH05, dan SH21	39
Gambar 3.34 Perbaikan scene SH03	40
Gambar 3.35 Brief dan Referensi Ilustrasi Bunda PAUD	41
Gambar 3.36 Sketsa Kasar dan Bersih Ilustrasi Bunda PAUD	41
Gambar 3.37 Koreksi dan Hasil Perbaikan Sketsa	41
Gambar 3.38 Koreksi Tone Warna	42
Gambar 3.39 Koreksi Tone Warna 2	42

Gambar 3.40 Hasil Vektorisasi Ilustrasi Bunda PAUD	43
Gambar 3.41 Brief dan Referensi Product Packaging SUPER MATCHA	43
Gambar 3.42 Sketsa Product Packaging SUPER MATCHA	44
Gambar 3.43 Opsi Penempatan Nama Brand.....	44
Gambar 3.44 Proses Ilustrasi SUPER MATCHA	45



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	17
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

