



**Produksi Animasi Dengan Genre Horor Komedi Untuk Konten
Riplay Studio Serta Konten Kreatif Lainnya**



Laporan Kerja Praktik

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Muhammad Rakan Saputra

22420100035

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

Produksi Animasi Dengan Genre Horor Komedi Untuk Konten

Riplay Studio Serta Konten Kreatif Lainnya

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Rakan Saputra

NIM : 22420100035

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Coba Terus Sampe Bisa”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan kerja praktik ini saya persembahkan kepada pihak - pihak yang terlibat atau support dalam penyusunan laporan ataupun pelaksanaan kerja praktik

LEMBAR PENGESAHAN



PROPOSAL KERJA PRAKTIK
PT. RIPLAY KREATIF STUDIO

Jl. Taman Jambangan Indah 2 No. 20, Surabaya, Jawa Timur

LEMBAR PENGESAHAN


**PRODUKSI ANIMASI DENGAN GENRE HOROR KOMEDI UNTUK
KONTEN RIPLAY STUDIO SERTA KONTEN KREATIF LAINNYA**

Diajukan sebagai syarat untuk mengerjakan Kerja Praktik


Surabaya, Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Penyelia,


Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN : 0720028701


Andi Said Tandio

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS
Dinamika

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN : 0720028701

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR BUKTI KEIKUTSERTAAN INTERNSHIP



LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhammad Rakan Saputra
NIM : 22420100035
Program studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : **PRODUKSI ANIMASI DENGAN GENRE HOROR
KOMEDI UNTUK KONTEN RIPLAY STUDIO SERTA
KONTEN KREATIF LAINNYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/Sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (*Database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik Sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, dan pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah hanya sebagai referensi yang dicantumkan pada daftar pustaka dibawah.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang diberikan kepada saya.

Surabaya, 13 Juli 2025



Muhammad Rakan Saputra

22420100035

ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi membuat tontonan semakin bervariasi, mulai dari program televisi maupun kanal daring seperti Netflix, Youtube, Prime dan sebagainya. Beberapa media melansir data pengguna bahwa pengguna salah satu kanal daring yaitu Youtube mencapai 2,748 miliar pengguna. Di momen seperti inilah mulai bermunculan variasi tontonan khususnya Youtube. Tontonan yang tersegmentasi mulai merebak seperti konten edukasi, animasi, maupun gaming. Di salah satu kategori yaitu animasi, kanal Rizky Riplay yang mengangkat cerita genre horor komedi serta kehidupan masyarakat dan dibawakan melalui animasi berhasil menjadi salah satu kanal terbesar dengan jumlah subscriber sebanyak 12 juta.

Untuk bisa menyalurkan pengetahuan dalam proses pembuatan konten animasi, Riplay memiliki program internship untuk siswa maupun mahasiswa yang memiliki kemauan dan skill di bidang yang serupa. Di dalam program internship, pemegang diberikan kesempatan untuk membuat animasi mereka sendiri dengan harapan dikemudian hari dapat mengimplementasikan ide melalui animasi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas kehendak Allah S.W.T yang memberikan berkat-Nya terhadap hamba-Nya sehingga laporan kerja praktik dengan judul “Produksi animasi dengan genre horor komedi untuk konten Riplay Studio serta konten kreatif lainnya” ini terselesaikan dengan lancar. Beserta menambah wawasan dan juga menambah relasi dengan menjalankan program magang ini.

Alhamdulillah dan terima kasih kepada Universitas Dinamika, telah menyelenggarakan program Dinamika Industrial Internship untuk memberikan para mahasiswa nya untuk merasakan langsung bagaimana rasanya dunia kerja. Dalam proses pengerjaan laporan tentu mengalami beberapa hambatan dan kesulitan maka dari itu saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA, selaku kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing.
3. Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku staf pusat layanan karir dan alumni.
4. Pak Andi Said Tandio, Pak Rizky Adidharma dan semua tim di Riplay Kreatif Studio

Karena telah bersedia menerima dan membimbing dalam proses magang. Sekian dan mohon maaf jika ada kesalahan dalam penulisan ataupun kata - kata yang kurang berkenan dalam laporan ini.

Surabaya.....2025

Muhammad Rakan Saputra

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	2
LEMBAR PERSEMBAHAN	3
LEMBAR PENGESAHAN	4
LEMBAR BUKTI KEIKUTSERTAAN INTERNSHIP	5
LEMBAR PERNYATAAN	6
ABSTRAK	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	9
Daftar Tabel	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Kerja Praktik	3
1.5 Manfaat	3
BAB II	5
GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Sejarah Perusahaan	5
2.3 Visi, Misi , Value	6
2.5 Struktur Organisasi	7
2.6 Jadwal Kerja	8
BAB III	9
LANDASAN TEORI	9
3.1 Animasi	9
3.2 Teknik Sinematografi	11
3.3 Youtube	12
3.4 Skema Warna Dalam Film	13
3.5 Video Editing	13
BAB IV	14
DESKRIPSI PEKERJAAN	14
4.1 Penjelasan Pekerjaan	14
4.2 Posisi Pekerjaan	14
4.3 Metodologi Pengerjaan Tugas	15

1. Storyboard	15
2. Aset	16
3. Bone dan Rigging	18
Gambar 4.5 File rig tiap scene	18
4. Editing	19
4.4 Software Yang Digunakan	21
4.5 Hasil Pencapaian Magang	21
Bab V	24
PENUTUP	24
5.1 Kesimpulan	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	25



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Youtube Rizky Riplay	6
Gambar 2.2 Logo Perusahaan	7
Gambar 2.3 Struktur Jabatan	7
Gambar 4.1 Sketsa storyboard	16
Gambar 4.2 Model karakter	17
Gambar 4.3 Background	17
Gambar 4.4 Preview rigging	18
Gambar 4.5 File rig tiap scene	19
Gambar 4.6 Proses editing	20
Gambar 4.7 Website penyedia aset suara	20
Gambar 4.8 Website penyedia aset suara efek	21
Gambar 4.9 Ilustrasi spesial lebaran Idul Fitri 2025	22
Gambar 4.10 Alternatif desain business card	23
Gambar 4.11 Preview animasi Harvest of the Damned	23
Gambar 4.12 Preview animasi Whispering Wall	24

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Jadwal Kerja

8



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Penerimaan dari Pihak Mitra	26
Lampiran. 2 Form KP 5 Acuan Kerja	27
Lampiran. 3 Form KP 5 (Halaman 2) dan Logbook	27
Lampiran. 4 Form KP 6 Rekap Kehadiran Internship	44
Lampiran. 5 Form KP 7 Rekap Kehadiran Internship	47
Lampiran. 6 Kartu Bimbingan Dosen	51
Lampiran. 7 Biodata Penulis	52



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digitalisasi saat ini, variasi tontonan sebagai hiburan semakin melimpah. Platform seperti Netflix dan YouTube menawarkan konten menarik dengan model bisnis yang berbeda, seperti langganan bulanan di Netflix atau basis kanal kreator di YouTube.

Salah satu jenis tontonan yang sangat populer, terutama di Indonesia dan khususnya di platform YouTube, adalah animasi. Minat terhadap animasi di Indonesia cukup tinggi, terbukti dari kesuksesan kanal seperti Rizky Riplay (12 juta subscriber), Animasi Sinopal (11 juta subscriber), dan Nussa Official Channel (11 juta subscriber). Tingginya jumlah subscriber pada kanal-kanal ini menunjukkan bahwa animasi memiliki peluang besar untuk berkontribusi dalam dunia industri.

Fenomena ini sejalan dengan teori bahwa animasi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga medium bercerita yang efektif dan dinamis. Menurut Paul Wells dalam bukunya *Understanding Animation* (2001), animasi memiliki kemampuan unik untuk mengkonstruksi realitas melalui gerak dan imajinasi, memungkinkan penciptaan dunia serta karakter yang melampaui batasan fisik. Kemampuan ini menjadikan animasi sangat relevan dalam menyampaikan narasi kompleks, termasuk genre horor komedi yang digarap Riplay Studio. Lebih lanjut, Scott McCloud dalam *Understanding Comics* (1993) – meskipun berfokus pada komik, prinsipnya relevan – menekankan bagaimana visual dan narasi dapat berpadu untuk menciptakan pengalaman imersif dan emosional, di mana "kekuatan visual terletak pada kemampuannya untuk menggerakkan imajinasi penonton." Hal ini menjelaskan mengapa animasi, dengan kombinasi visual dan audio, mampu menarik perhatian jutaan penonton di platform digital.

Selain itu, dalam konteks ekonomi kreatif, keberhasilan animasi di YouTube juga dapat dikaitkan dengan Teori Long Tail yang diperkenalkan oleh

Chris Anderson dalam bukunya *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More* (2006). Teori ini menjelaskan bahwa di era digital, pasar tidak lagi didominasi oleh produk-produk mainstream saja, melainkan juga oleh ceruk (niche) produk yang memiliki permintaan rendah namun akumulasi permintaannya dapat melebihi produk mainstream. Kanal-kanal animasi di YouTube, yang seringkali menawarkan gaya dan genre yang spesifik (seperti horor komedi), adalah contoh sempurna dari niche content yang berhasil menarik jutaan subscriber. Ini menunjukkan bahwa platform digital seperti YouTube memungkinkan konten dengan audiens spesifik untuk menemukan penontonnya secara massal, membuka peluang ekonomi yang sebelumnya tidak ada.

Melihat potensi ini, Universitas Dinamika mengadakan program DII (Dinamika Industrial Internship) untuk memberikan mahasiswa kesempatan merasakan dunia industri. Beberapa perusahaan telah menjalin kemitraan, salah satunya Riplay Studio, yang berfokus pada pembuatan konten animasi horor komedi untuk YouTube. Posisi yang ditawarkan antara lain penulis, ilustrator, dan animator.

Oleh karena itu, bagi seorang ilustrator, mengambil kesempatan magang ini adalah langkah yang sangat berharga. Ini bukan hanya tentang menambah wawasan dalam dunia industri animasi, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berkreasi dalam konteks produksi yang nyata, sekaligus berkontribusi pada industri yang terus berkembang dan diminati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat adalah: Bagaimana proses produksi animasi dengan genre horor komedi untuk konten Riplay Studio serta konten kreatif lainnya

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan laporan ini terdapat beberapa batasan masalah untuk membatasi bahasan. Berikut ini merupakan batasan masalah :

1. Teknik - teknik kamera yang umum digunakan pada pengambilan scene pada film
2. Merancang storyboard scene animasi dengan teori tiga babak dan komposisi.

1.4 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dalam kerja praktik ini mempelajari bagaimana alur produksi animasi dengan genre horor komedi untuk konten riplay studio serta konten kreatif lainnya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Belajar menerapkan gambar pada media animasi
2. Belajar software animasi Moho Pro
3. Memahami alur produksi pembuatan animasi Riplay Studio
4. Belajar dalam manajemen waktu dan tim
5. Memahami bagaimana cara membagi waktu dalam mengatur jam tayang platform youtube
6. Menambah relasi dengan pihak studio

1.5.2 Bagi Instansi

1. Membantu dalam proses produksi konten animasi (aset, background, dan sebagainya)
2. Membantu dari segi sumber daya
3. Menjalin kemitraan dengan universitas

1.5.3 Bagi Akademik

1. Menjalin kemitraan dengan studio
2. Hasil internship bisa dijadikan bahan portofolio yang digunakan saat terjun didunia kerja
3. Dapat mengimplementasi ilmu animasi dengan software Moho Pro



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Riply Studio merupakan studio animasi dan konten video di Surabaya yang menaungi Youtube Rizky Riply dengan jumlah subscriber 12 juta. Rizky Riply sendiri merupakan salah satu top creator di Youtube dan dan top 5 kanal Animasi di Indonesia dengan subscriber terbanyak.

Riply Studio didirikan sejak 2019 oleh dua animator bernama Rizky Adidharma dan Andy Said Tandio yang kemudian merangkul beberapa tim kreatif lainnya dalam membuat konten-konten video animasi horor original yang saat ini mencapai lebih dari 150 video animasi pendek.

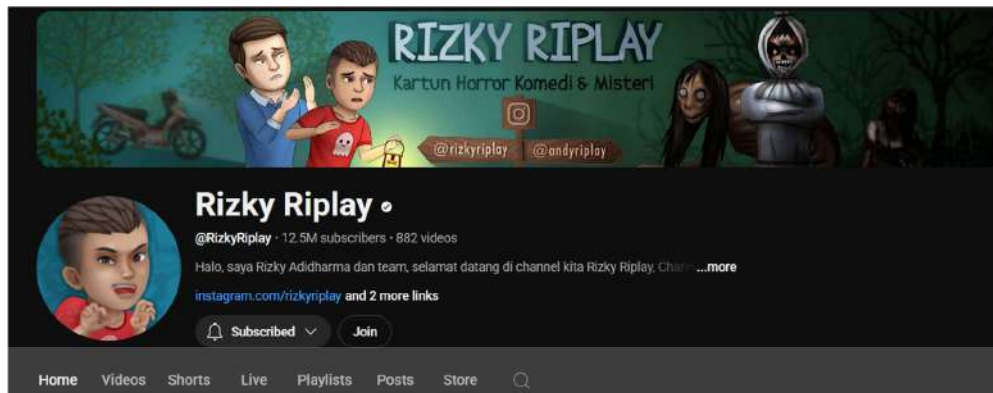
Riply Studio menaungi dua kanal YouTube yaitu kanal Rizky Riply dan kanal Riply Gaming. Rizky Riply sebagai kanal utama menayangkan video animasi yang berfokus mengangkat hantu-hantu Indonesia, kepercayaan daerah tertentu, hingga mitos-mitos yang sering beredar dikalangan masyarakat Indonesia. Sehingga penonton bisa menikmati sekaligus mendapatkan informasi mengenai cerita-cerita daerah yang mungkin belum banyak diketahui. Adapun kanal Riply Gaming dikelola oleh dua anggota tim Riply yaitu Billy Riply dan Ratri Riply yang menayangkan streaming game dan konten berbagai game terutama game Horor.

2.2 Profil Perusahaan

Riply Studio merupakan studio animasi dan konten kreasi yang berlokasi di Surabaya. Riply Studio sendiri berdiri pada tahun 2019 dan sudah tergabung Asosiasi Animasi Indonesia (AINAKI). Dengan konten utama animasi horor komedi yang mengangkat hantu indonesia, kepercayaan daerah tertentu dan mitos yang beredar di kalangan masyarakat indonesia. Riply Studio merupakan studio

yang menaungi kanal Rizky Riplay di Youtube yang merupakan salah satu kanal animasi terbesar di Indonesia.

Dengan lingkup kerja yang diawali dengan penulisan naskah cerita, pembuatan aset, pengisian suara karakter, proses animasi dan terakhir proses pra produksi editing (efek suara, backsound, dan sebagainya).



Gambar 2.1 Youtube Rizky Riplay

(Sumber : <https://www.youtube.com/@RizkyRiplay>)

2.3 Visi, Misi , Value

1. Visi

Rizky Riplay telah bergabung dengan asosiasi animasi Indonesia (AINAKI) yang bertujuan untuk mengembangkan ekonomi kreatif Indonesia, khususnya dalam bidang animasi.

2. Misi

- A. Membangun studio animasi sebagai sarana animator yang memerlukan wadah untuk berkarya.
- B. Tempat magang dan pembelajaran bagi pelajar SMK dan mahasiswa.

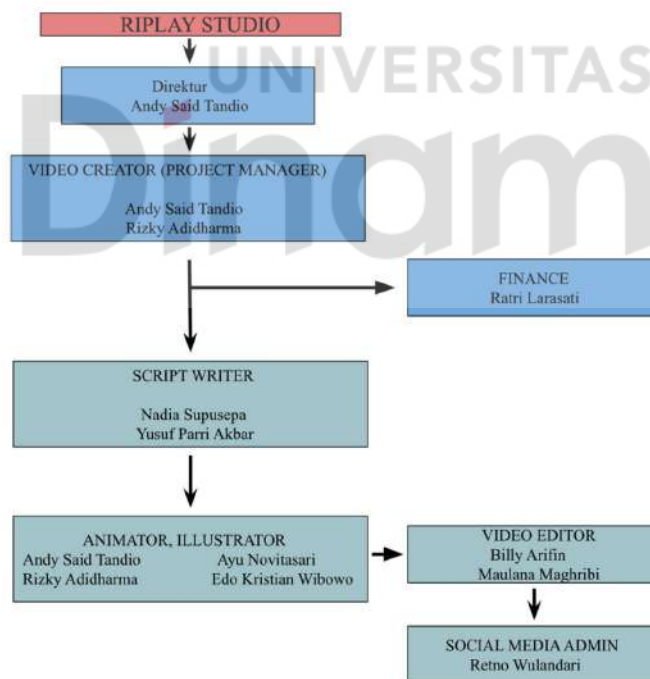
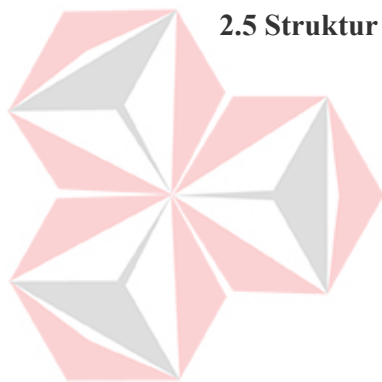
2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo Perusahaan

(Sumber : Onedrive Riplay Studio)

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Jabatan

(Sumber : Informasi Internal 2025)

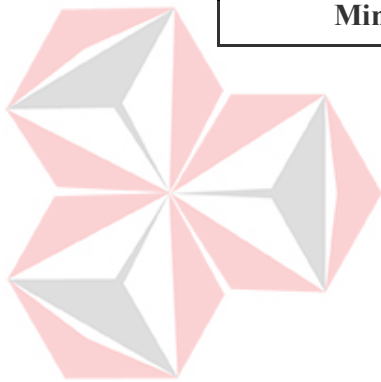
2.6 Jadwal Kerja

Program internship Riplay studio dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2025 hingga 10 Agustus 2025 dengan rincian berikut :

Hari	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09:00	17:00
Selasa	09:00	17:00
Rabu	09:00	17:00
Kamis	09:00	17:00
Jumat	WFH	WFH
Sabtu	Libur	Libur
Minggu	Libur	Libur

Tabel 2.1 Jadwal Kerja

(Sumber : Olahan Penulis 2025)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Animasi

Animasi adalah metode memotret gambar, model, atau bahkan boneka secara berurutan, untuk menciptakan ilusi gerakan secara berurutan. ketika beberapa gambar muncul secara berurutan, manusia melihat seperti memadukannya menjadi satu gambar bergerak. Dalam animasi tradisional, gambar digambar atau dilukis pada lembaran seluloid transparan untuk difoto.

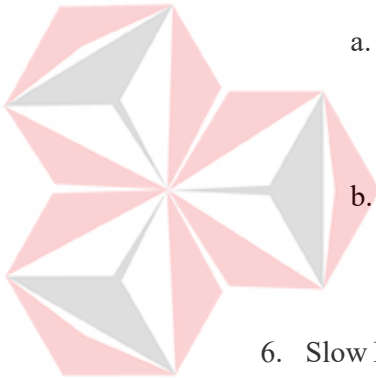
Tetapi saat ini, sebagian besar film animasi dibuat dengan citra yang dihasilkan komputer atau CGI. Untuk menciptakan tampilan gerakan halus dari gambar yang digambar, dilukis, atau dihasilkan komputer, kecepatan bingkai, atau jumlah gambar berurutan yang ditampilkan setiap detik, dipertimbangkan. Karakter bergerak biasanya diambil “on two” yang berarti satu gambar ditampilkan untuk dua frame, dengan total 12 gambar per detik. (Alyssa Maio 2025)

Meskipun animasi modern saat ini sudah dibantu dengan banyaknya teknologi namun, prinsip dasar animasi tetap berlaku seperti :

1. Squash and Stretch (Lentur dan Mampat) Prinsip ini memberikan ilusi bobot, massa, volume, dan fleksibilitas pada objek atau karakter. Objek akan memanjang (stretch) saat bergerak cepat dan memipih (squash) saat terkena gaya atau berhenti mendadak. Contoh paling umum adalah bola yang memantul.
2. Anticipation (Antisipasi) Ini adalah gerakan persiapan sebelum aksi utama dilakukan. Antisipasi berfungsi untuk memberi sinyal kepada penonton tentang apa yang akan terjadi selanjutnya, sehingga aksi utama menjadi lebih jelas dan kuat. Contoh: seorang pegolf mengayunkan tongkatnya ke belakang sebelum memukul bola.
3. Staging (Penataan Gerak) Prinsip ini berkaitan dengan penyajian sebuah ide atau aksi agar dapat dipahami dengan jelas oleh penonton. Ini mencakup

penempatan karakter, latar belakang, properti, dan sudut kamera untuk mengarahkan fokus penonton ke bagian terpenting dari adegan.

4. Straight Ahead Action and Pose to Pose (Gerakan Langsung dan Pose ke Pose) Ini adalah dua pendekatan berbeda dalam membuat animasi:
 - a. Straight Ahead: Animator menggambar setiap frame secara berurutan dari awal hingga akhir. Cocok untuk gerakan yang tidak dapat diprediksi seperti api atau air.
 - b. Pose to Pose: Animator merencanakan pose-pose kunci (keyframe) terlebih dahulu, kemudian mengisi gambar-gambar di antaranya (in-between). Pendekatan ini memberikan kontrol lebih besar terhadap aksi dan emosi karakter.
5. Follow Through and Overlapping Action (Gerakan Lanjutan dan Tumpang Tindih)
 - a. Follow Through: Bagian tubuh tertentu akan tetap bergerak sesaat setelah karakter berhenti bergerak. Contoh: rambut atau jubah karakter akan terus terayun ke depan setelah ia berhenti berlari.
 - b. Overlapping Action: Bagian tubuh yang berbeda akan bergerak dengan kecepatan yang berbeda pula. Contoh: saat berjalan, lengan dan kaki bergerak dalam ritme yang berbeda dengan kepala.
6. Slow In and Slow Out (Perlambatan dan Percepatan) Prinsip ini menyatakan bahwa gerakan organik jarang sekali dimulai dan diakhiri secara tiba-tiba. Gerakan akan dimulai secara perlahan (slow out), kemudian berakselerasi, dan melambat kembali sebelum berhenti (slow in). Ini membuat gerakan terasa lebih alami dan tidak mekanis.
7. Arcs (Lengkungan) Hampir semua gerakan alami di dunia nyata mengikuti sebuah jalur melengkung (arc). Menerapkan prinsip ini pada gerakan karakter, seperti ayunan lengan atau gerakan kepala, akan membuatnya terlihat lebih realistis dan tidak kaku seperti robot.
8. Secondary Action (Aksi Sekunder) Ini adalah aksi tambahan yang mendukung aksi utama untuk memperkaya adegan dan memberikan kedalaman pada kepribadian karakter. Contoh: saat karakter berjalan (aksi utama), ia mungkin sambil bersiul atau menggaruk kepala (aksi sekunder).



9. Timing (Pengaturan Waktu) Prinsip ini menentukan kecepatan sebuah aksi dengan mengatur jumlah gambar (frame) yang digunakan. Timing yang cepat (sedikit gambar) memberikan kesan gesit dan ringan, sementara timing yang lambat (banyak gambar) memberikan kesan berat, besar, atau penuh emosi.
10. Exaggeration (Penegasan/Melebih-lebihkan) Animasi adalah medium yang memungkinkan realitas untuk dilebih-lebihkan demi mencapai efek komedi atau dramatis yang lebih kuat. Exaggeration tidak berarti membuat gerakan menjadi tidak realistis, tetapi memperkuat esensi dari sebuah aksi atau emosi agar lebih menarik bagi penonton.
11. Solid Drawing (Gambar yang Solid) Prinsip ini menekankan pentingnya kemampuan menggambar yang baik. Animator harus memahami dasar-dasar anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, dan pencahayaan untuk menciptakan karakter yang terasa memiliki volume dan berada dalam ruang tiga dimensi.
12. Appeal (Daya Tarik) Karakter animasi harus memiliki daya tarik, tidak peduli apakah ia seorang pahlawan atau penjahat. Appeal berarti karakter tersebut memiliki karisma dan mudah dikenali oleh penonton. Ini bisa dicapai melalui desain yang unik, gerakan yang khas, atau kepribadian yang kuat.

3.2 Teknik Sinematografi

Kata sinematografi sendiri memiliki arti ilmu terapan tentang teknik menangkap gambar guna untuk menyampaikan cerita kepada penonton. (Ningtyas Dewanasari Kinasih, 2022).

Sinematografi memiliki beberapa teknik yang dapat diterapkan meliputi:

1. Medium Shot umumnya digunakan disaat memperlihatkan adegan atau ingin memperlihatkan lokasi baru didalam film. Medium shot juga bisa digunakan untuk memberikan informasi seperti berdialog antar tokoh.

2. Bird Eye Shot merupakan teknik yang menggunakan angle view yang tinggi layaknya burung. Teknik ini bisa digunakan saat ingin memperkenalkan atau permulaan film.
3. Long Shot Merupakan teknik yang memperlihatkan semua view yang ada di adegan. Biasanya teknik ini digunakan untuk memperlihatkan hal yang spesifik.
4. Close Up Shot teknik ini umum digunakan untuk memperlihatkan emosi dari suatu karakter dari jarak dekat.
5. Extreme Close Up Shot teknik ini mirip dengan close up diatas namun teknik ini lebih menyorot hal yang lebih kecil misal nya mata dari aktor.
6. Over the Shoulder Shot teknik ini menggunakan bidikan kamera yang diatas bahu .
7. Point of View merupakan teknik yang memperlihatkan adegan yang dilihat pemeran kepada penonton agar dapat merasakan apa yang terjadi di film.



3.3 Youtube

Youtube merupakan platform video digital yang menyediakan pengguna untuk hanya sekedar menonton ataupun menjadi kreator di platform tersebut. Dan jangan lupa bahwa untuk mengakses konten di youtube itu gratis. Dan untuk sisi kreator bisa mendapatkan iklan melalui konten yang di buat pada platform Youtube.

<https://www.arimetrics.com/en/digital-glossary/youtube> (diakses pada tanggal 07 Juli 2025)

3.4 Skema Warna Dalam Film

Penggunaan warna dalam film dapat memengaruhi psikologis penonton saat menonton, seperti adegan mencekam yang di balut warna merah dan sebagainya.

<https://www.dafideff.com/2017/06/cara-menggunakan-warna-dalam-film-dan-video.html> (Diakses pada tanggal 7 Juli 2025)

Berikut merupakan beberapa skema yang dapat digunakan didalam film:

1. Skema monokromatik merupakan skema yang berasal dari satu warna beserta turunannya. Monokromatik dapat memberikan kesan harmonis terhadap scene.
2. Skema komplementer merupakan warna yang memiliki posisi yang saling berlawanan dalam color wheel. Warna komplementer sering dikaitkan kedalam adegan yang sedang mengalami konflik.
3. Skema warna analog merupakan skema warna yang memiliki posisi yang saling terkait dalam color wheel. Di skema analog, warna utama biasanya memiliki porsi yang jauh lebih banyak ketimbang warna pendukungnya.
4. Skema triadik menggunakan tiga titik warna dalam color wheel sehingga menciptakan segitiga warna. Skema triadik memiliki kesan kontras yang tinggi meskipun warna tidak terlalu gonjreng.

3.5 Video Editing

Mengedit video termasuk manipulasi, memotong, mengurutkan dan mengkombinasi sebuah potongan aset video dengan efek suara agar dapat menyampaikan cerita kepada penonton. Dengan cara inilah sebuah video yang bagus dalam penyampaian cerita dan juga harmonisasi antar elemen dibuat. Video editing juga berpengaruh terhadap tujuan dari diciptakannya video tersebut

<https://www.coursera.org/articles/what-is-video-editing> (diakses pada tanggal 7 Juli 2025)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Secara umum, magang sebagai ilustrator di Riplay Studio diberi tugas berupa mengilustrasikan dan menganimasi skrip yang sudah diberi menjadi video yang utuh. Sembari berprogres mengerjakan skrip yang diberi, pemegang di Riplay

Studio diharuskan untuk membantu proses produksi animasi. Berikut rincian pekerjaan utama yang dilakukan:

1. Membantu dalam proses produksi (meliputi aset, voice, ilustrasi) untuk Riplay Studio.
2. Membuat animasi berdasarkan skrip yang diberi oleh studio

4.2 Posisi Pekerjaan

Secara garis besar posisi ilustrator selama magang di Riplay Studio, tugas utama adalah membuat animasi berdasarkan skrip yang telah diberikan. Sembari mengerjakan animasi pemagang juga diberikan tugas lain seperti membuat aset animasi, ilustrasi, voice sebagai asisten.

Diawal magang, posisi ilustrator diberikan tugas untuk belajar Moho Pro terlebih dahulu. Setelah memahami Moho Pro barulah diberi skrip untuk dianimasikan. Saat diberi skrip pemagang dibagi tugas, ada yang menjadi lead dan asisten. Lead disini berperan mengatur asistennya dan juga yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan. Proses pengerjaan tiap skrip dipegang oleh lead yang berbeda namun, jobdesk yang ditanggung tidak jauh berbeda. Berikut rincian proses pengerjaan pada animasi Harvest of the Damned:

1. Lead akan diberikan skrip dan akan mengerjakan semua story board.
2. Lead mengerjakan karakter utama dan dibantu asisten untuk karakter sampingan.
3. Setelah story board, lead akan mengerjakan semua aset seperti background, objek pendukung dan sebagainya.
4. Lead memberikan tugas rigging karakter kepada asisten.
5. Setelah aset dan rig selesai, lead akan menyusun semua scene di software Moho Pro dan menganimasikan secara keseluruhan.
6. Setelah proses di Moho Pro selesai dan dirender, lead akan memberikan hasil mentah kepada editor studio.

7. Jika editor menginginkan revisi, lead akan bertanggung jawab atas revisi tersebut hingga tuntas.
8. Sembari di edit oleh editor dari studio, (lead) pemegang diberi tugas untuk mengedit sendiri hasil Moho Pro tersebut dan akan dibandingkan untuk pembelajaran.

4.3 Metodologi Pengerjaan Tugas

Pembuatan animasi dibagi menjadi lead dan asisten. Lead mengurus storyboard, karakter, keseluruhan aset. Posisi lead disini dibuat berotasi guna pemegang bisa merasakan posisi lead dalam proses pembuatan animasi.

Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah metode animasi dua dimensi yang menggunakan software Moho Pro. Keunggulan dari metode ini adalah animator tidak perlu menggambar tiap frame, hanya mengandalkan file psd yang siap diberi bone dan proses rigging.

Proses animasi software 2 dimensi melewati beberapa tahapan berikut:

1. Storyboard

Pada tahap awal, posisi lead akan membuat storyboard untuk skrip yang telah diberikan dari penulis. Metode dalam pembuatan storyboard, menggunakan metode tiga babak untuk menjelaskan pengenalan, perkembangan konflik, dan klimaks beserta penyelesaian cerita. Di dalam storyboard juga harus terdapat informasi teknis seperti pengambilan kamera maupun komposisi dalam scene agar saat proses animasi tidak mengalami kendala informasi adegan dan juga sebagai gambaran awal penyampaian cerita.

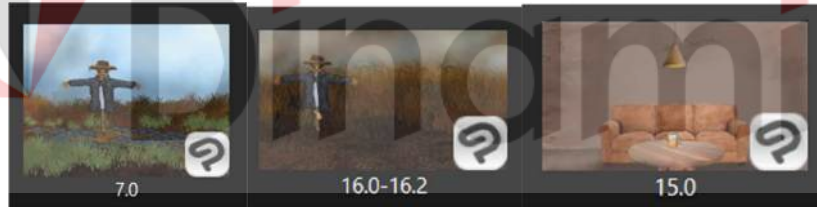
saturasi rendah, atau sifat karakter yang emosian akan digambarkan melalui wajah yang tua dan berkeriput. Proses pembuatan aset dibikin melalui software Clip Studio Paint.



Gambar 4.2 Model karakter

(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan aset model dari karakter skrip Harvest of the Damned. Dimulai dari paling kiri yaitu Hank, Jason, Sofia dan Jason (alternatif baju).



Gambar 4.3 Background

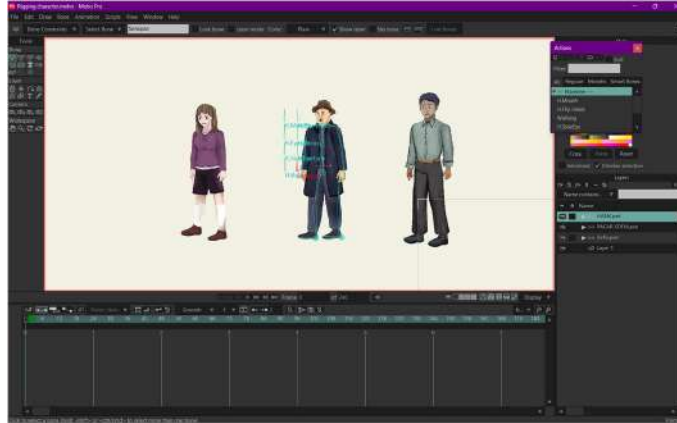
(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan salah satu background dari skrip Harvest of the Damned. Background yang menggambarkan suasana sebagai pendukung karakter saat masuk screen time.

3. Bone dan Rigging

Tahap ini merupakan tahap yang bisa dibilang krusial karena fleksibelnya pergerakan animasi akan dipengaruhi dengan bone yang diberikan. Pemasangan

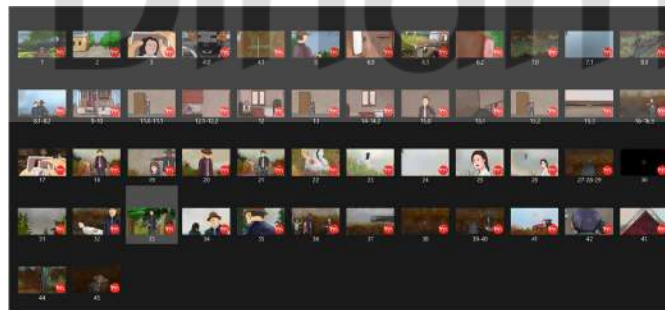
bone dan rigging melalui software Moho Pro ini agak tricky karena terkadang software mengalami bug seperti bone tiba tiba lepas dari bind layer atau preview tidak mau berjalan.



Gambar 4.4 Preview rigging

(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar tersebut merupakan salah satu tahapan dalam proses rigging yaitu memberikan smart action yang diindikasikan dengan switch bone di samping karakter hank agar tidak perlu mengulang keyframe per aksi.



Gambar 4.5 File rig tiap scene

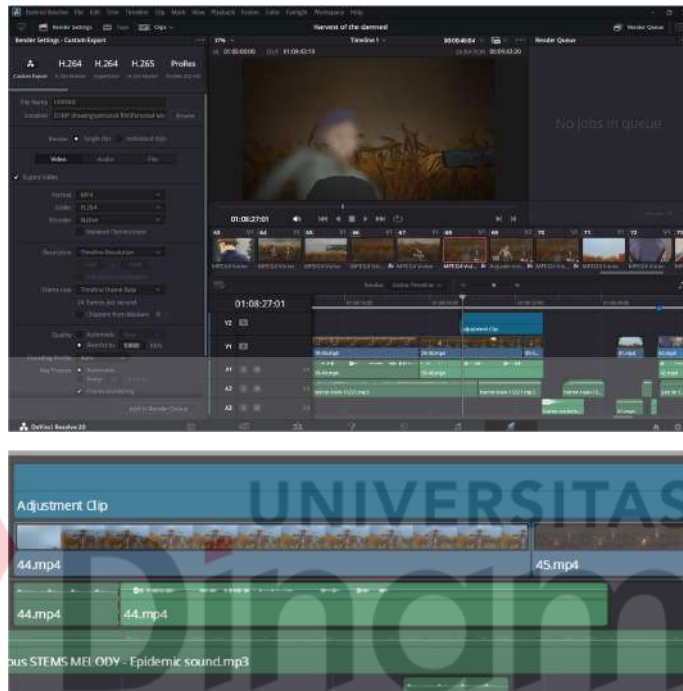
(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan hasil dari rig software Moho Pro. Setelah selesai dengan masing masing potongan scene langkah selanjutnya adalah editing.

4. Editing

Proses editing sebenarnya akan dilakukan oleh editor studio langsung namun, pemegang tetap diberikan kesempatan untuk mengedit sendiri sebagai

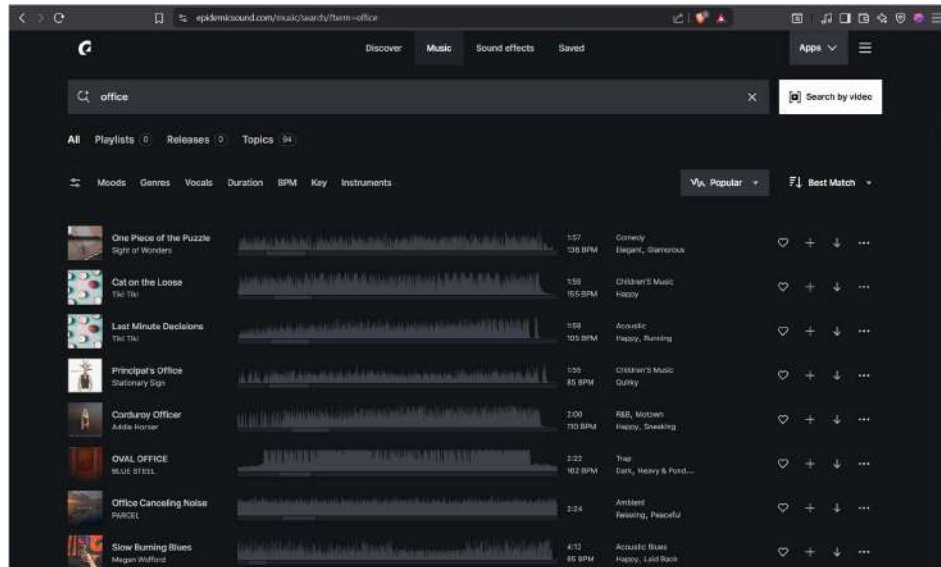
bahan perbandingan dan juga belajar. Ditahap ini cenderung akan mengalami revisi dari penambahan scene ataupun segi editing. Editing dilakukan dengan software Davinci Resolve dan pengambilan aset suara melalui website Pixabay dan Epidemic Sounds.



Gambar 4.6 Proses editing

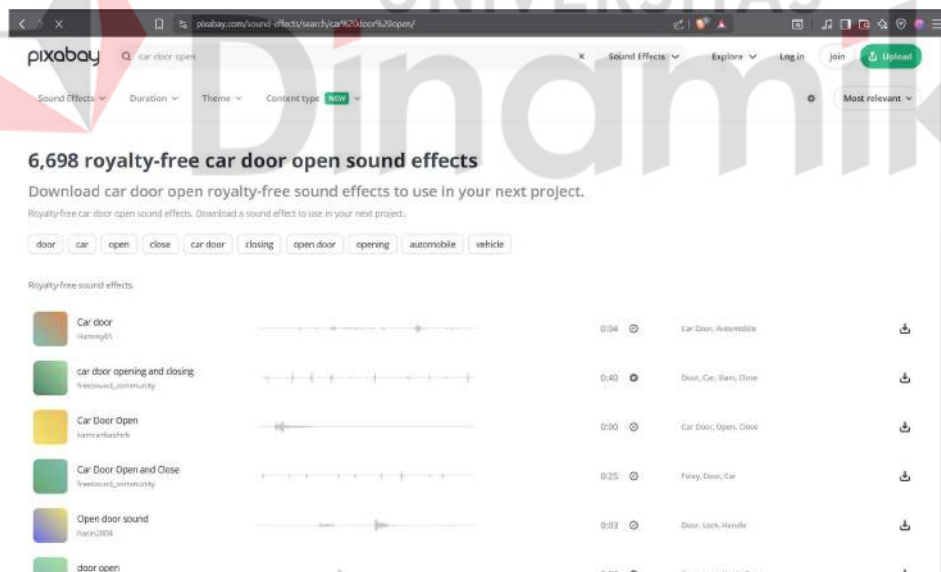
(Sumber: Draft penulis, 2025)

Dalam gambar diatas, proses editting dilakukan dengan software Davinci Resolve. Terlihat potongan scene hasil dari rig Moho Pro diatas dan juga adjusment clip yang merupakan sebagai layer filter agar gambar seperti memiliki efek gelap disisi pinggir.



Gambar 4.7 Website penyedia aset suara

(Sumber: https://www.epidemicsound.com/music/featured/?override_referrer=https%3A%2F%2Fsearch.brave.com%2F)



Gambar 4.8 Website penyedia aset suara efek

(Sumber: <https://pixabay.com/>)

Gambar diatas merupakan website Epidemic Sounds dan juga Pixabay yang merupakan website penyedia efek suara untuk kebutuhan editing.

4.4 Software Yang Digunakan

Software yang digunakan disaat melakukan pengerjaan adalah Clip Studio Paint, Photoshop, Moho Pro, Audacity dan Davinci Resolve. Disaat proses pembuatan aset, pengerjaan akan dilakukan dengan software Clip Studio Paint dan Photoshop tinggal dikondisikan jika perlu adjustment dari pewarnaan tinggal gunakan photoshop jika adjustment mengenai bentuk aset dan sebagainya pakai Clip Studio Paint. Software Moho Pro untuk rigging dan animasi. Audacity untuk cutting suara atau adjust suara dan Davinci untuk editing video.

4.5 Hasil Pencapaian Magang

1. Ilustrasi Idul Fitri 2025

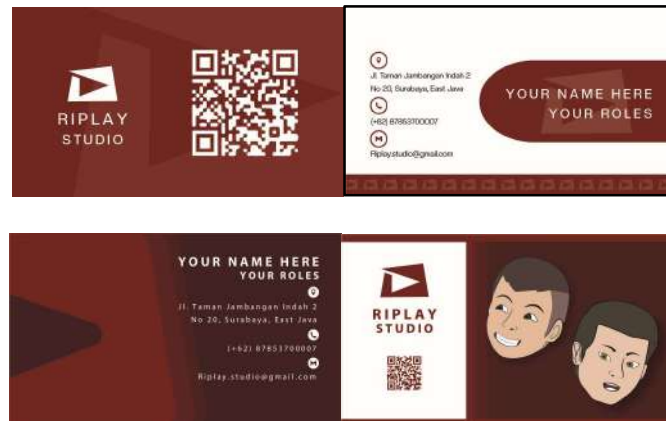


Gambar 4.9 Ilustrasi spesial lebaran Idul Fitri 2025

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/DHvR4ECvnp7/>)

Ilustrasi diatas merupakan ilustrasi spesial Idul Fitri 2025 yang dikerjakan menggunakan software Clip Studio Paint. Ilustrasi tersebut digunakan untuk postingan komunitas Rizky Riplay.

2. Business Card Riplay

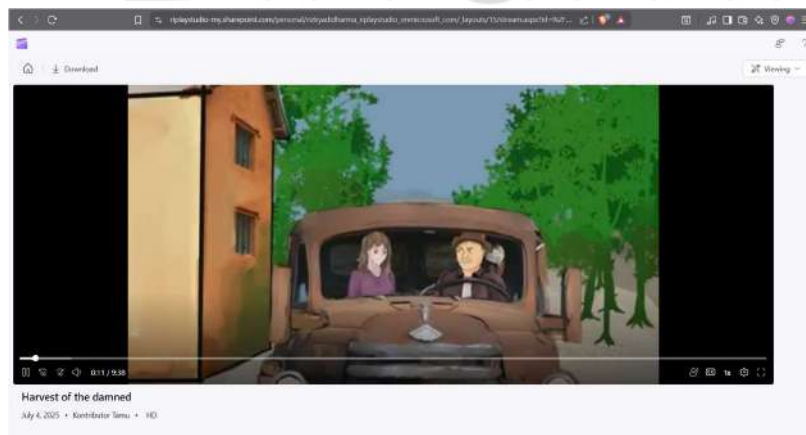


Gambar 4.10 Alternatif desain business card

(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan hasil alternatif desain untuk business card perusahaan Riplay yang didasari warna merah dan juga elemen karakter Andi dan Rizky.

3. Animasi Harvest of the Damned (Lead)

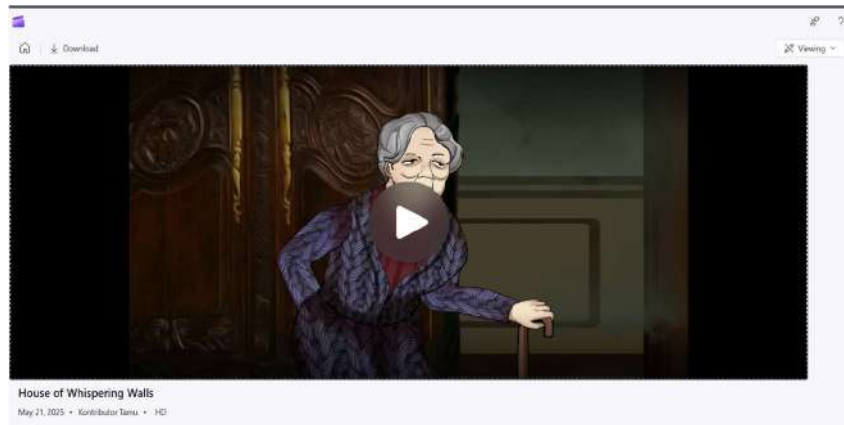


Gambar 4.11 Preview animasi Harvest of the Damned

(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan preview animasi Harvest of the Damned yang ditampilkan di Onedrive perusahaan dan juga hasil dari editing di Davinci Resolve.

4. Animasi Whispering Wall (Asisten)



Gambar 4.12 Preview animasi Whispering Wall

(Sumber: Draft penulis, 2025)

Gambar diatas merupakan hasil preview animasi Whispering Wall yang ditampilkan melalui Onedrive perusahaan. Dalam proses animasi ini, penulis memegang posisi asisten lead.

Bab V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pelaksanaan program magang selama satu semester atau enam bulan di PT. Riplay Kreatif Studio, atau lebih dikenal melalui kanal YouTube Rizky Riplay, berlangsung dengan baik. Pihak studio menerima kehadiran peserta magang dengan sangat baik, dan juga ilmu serta pengalaman yang diberikan sangat berharga, khususnya untuk bekerja dalam dunia kreatif. Keahlian yang dipelajari selama magang di Riplay Studio, seperti bekerja sebagai tim dalam produksi animasi, memahami alur produksi animasi, menguasai Software Moho Pro, serta mampu memvisualisasikan sebuah naskah dan menuangkannya ke dalam storyboard, menjadi fondasi yang kokoh bagi pengembangan karier di masa depan.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kerja tim produksi animasi. Tetapi juga membuka wawasan mengenai keseluruhan alur kerja produksi animasi.

5.2 Saran

Penulis memiliki saran untuk pihak Riplay Studio dan juga pihak Universitas. Untuk pihak Riplay Studio bisa dipertahankan lingkungan kerja yang sudah terbangun. Dan untuk Universitas penulis memiliki saran untuk penyampaian informasi setelah pasca magang lebih di satu suarakan.

DAFTAR PUSTAKA

Nayden Tafradzhiyski. (2025). Youtube Revenue and Usage Statistics. Business of

Apps. <https://www.businessofapps.com/data/youtube-statistics>

Dafi Deff DF X Animotion. (2017). Cara Menggunakan Warna dalam Film dan

Video. Dafi Deff. <https://www.dafideff.com/2017/06/cara-menggunakan-warna-dalam-film-dan-video.html>

Aritmetrics. Youtube. <https://www.aritmetrics.com/en/digital-glossary/youtube>

Alyssa Maio. (2025). What is Animation Definition, History and Types of Animation. Studio Binder.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

Oscar Ade Gunawan, Bagas Dwiya Yudhana. (2023). Peran Motion Graphic Pada Animasi Kok Bisa Sebagai Media Komunikasi Visual. Research Gate. Nivedana Jurnal dan Bahasa. ISSN: 2723 - 7664. Vol: 4 No. 1

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation.

Abbeville Press.

Wells, P. (2001). Understanding Animation. Routledge.

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. HarperPerennial.

Anderson, C. (2006). The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More. Hyperion.