



## **Peran Rigging dalam Keefektifan Pengaplikasian Animasi 2 Dimensi**

### **LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**KEZIA MARGARET**

**22420100029**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2025**

**PERAN RIGGING DALAM KEEFEKTIFAN PENGAPLIKASIAN  
ANIMASI 2 DIMENSI**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Mata Kuliah Kerja Praktik



**Oleh:**

**Nama : KEZIA MARGARET**  
**NIM : 22420100029**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

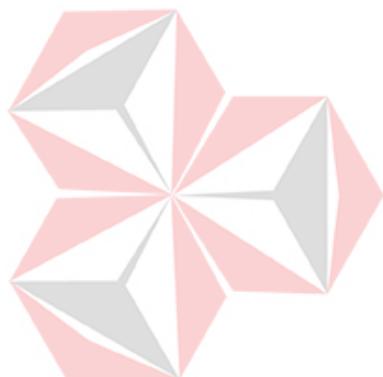
## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**“Knowledge comes at the price of suffering.”**

## LEMBAR PERSEMPAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Laporan kerja praktik ini saya persembahkan untuk semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memberi semangat pada saya.**

*Terima Kasih*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Peran Rigging dalam Keefektifan Pengaplikasian Animasi 2**

**Dimensi**

Laporan Kerja Praktik Oleh :

Kezia Margaret  
NIM: 22420100029

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



Dosen Pembimbing,

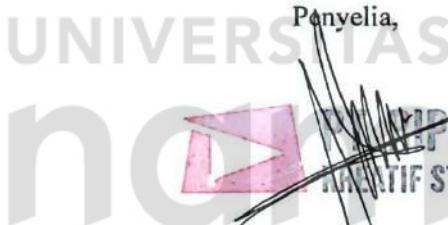
Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN : 0720028701

Surabaya, 17 Juli 2025

Penyelia,

Andi Said Tandio



Mengetahui,

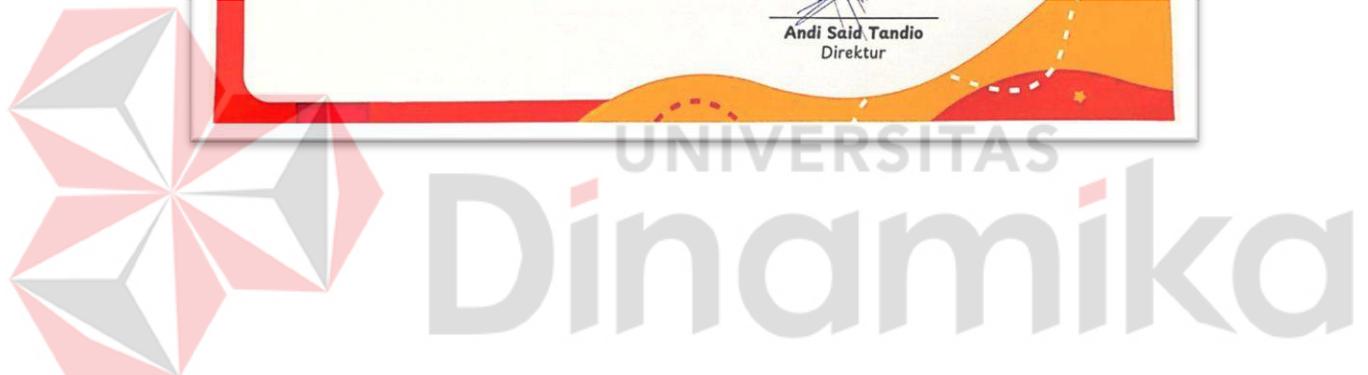
Ketua Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN : 0720028701

**LEMBAR BUKTI KEPERTAMAAN DINAMIKA INDUSTRIAL  
INTERNSHIP**



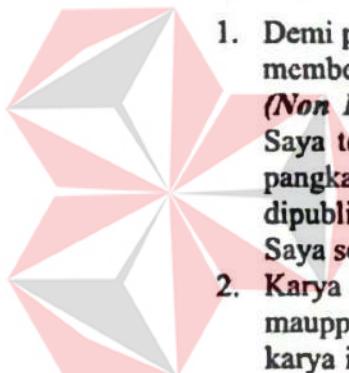
## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Kezia Margaret  
NIM : 22420100029  
Program studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif  
Jenis karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul karya : **PERAN RIGGING DALAM KEEFEKTIFAN  
PENGAPLIKASIAN ANIMASI 2 DIMENSI**

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, 16 Juli 2025



Kezia Margaret

22420100029

## ABSTRAK

Kerja praktik ini dilaksanakan di PT. Riplay Kreatif Studio dengan focus pada ilustrasi dan animasi 2 Dimensi sebagai bagian dari implementasi keterampilan desain dalam dunia industri kreatif. Kegiatan kerja praktik meliputi mengisi suara dalam produksi animasi, menggambar aset-aset yang diperlukan dalam animasi, meletakkan *rigging* pada aset karakter ilustrasi yang telah Digambar dan disiapkan dan menganimasikan karakter karakter yang telah melalui proses rigging sehingga menjadi sebuah animasi utuh yang dapat ditayangkan dan diunggah pada kanal youtube Rizky Riplay.

Tujuan kerja praktik ini adalah untuk meningkatkan keterampilan teknis yang telah dipelajari selama berada didalam bangku perkuliahan di Universitas Dinamika sehingga dapat mengerti apa saja yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja melalui observasi dan praktik secara langsung, serta mengerti bagaimana proses rigging dalam animasi bekerja demi meningkatkan keefektifan produksi animasi 2 Dimensi di dalam Riplay Studio.

Hasil Kerja Praktik ini menunjukkan peningkatan keterampilan penulis dalam menggambar ilustrasi dan pemahaman mendalam mengenai bagaimana rigging mampu meningkatkan efisiensi produksi animasi 2 Dimensi. Kerja Praktik ini diharapkan dapat menjadi bekal pengalaman lapangan untuk bagi mahasiswa utnuk menghadapi tantangan industry kreatif serta membangun etos kerja professional bagi mahasiswa.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia-Nya yang melimpah, yang telah memberikan kelancaran dan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan kegiatan magang sebagai bagian dari program Dinamika Industrial Internship. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Universitas Dinamika atas terselenggaranya program ini, yang memberikan kesempatan berharga bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja dan memperluas wawasan melalui kegiatan magang. Penyusunan laporan ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara moral maupun materiil. Oleh karena itu, dengan penuh hormat dan rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA, selaku Dosen Pembimbing dan kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Wiganda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku staf pusat layanan karir dan alumni.
4. Semua tim dan staff dalam Riplay Studio.
5. Orang tua penulis yang sudah memberi dukungan dan doa restu dalam menjalankan kegiatan magang ini.

Dan juga tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada semua anggota Riplay Studio yang sudah memperkenankan penulis untuk menerima penulis untuk menjalankan magang di Riplay Studio, sebuah kehormatan untuk bisa belajar di Riplay Studio, banyak sekali pengalaman yang penulis dapatkan mengenai bidang game terutama sebagai game developer selama magang di Riplay Studio. Sekian dan mohon maaf jika ada kesalahan kata atau ada kata kata yang kurang berkenan dalam laporan magang ini.

Surabaya, 16 Juli 2025



Kezia Margaret

## DAFTAR ISI

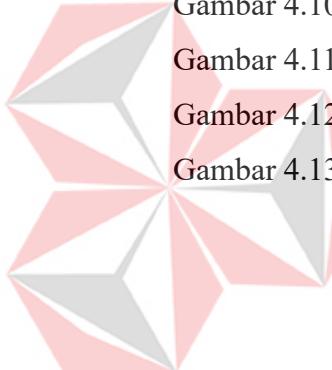
PERAN RIGGING DALAM KEEFEKTIFAN PENGAPLIKASIAN ANIMASI 2 DIMENSI.....	ii
LAPORAN KERJA PRAKTIK .....	ii
LEMBAR MOTTO.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR BUKTI KEPERSERTAAN DINAMIKA INDUSTRIAL INTERNSHIP .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Batasan Masalah .....	2
1.4    Tujuan Kerja Praktik .....	2
1.5    Manfaat .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	4
1.6    Sejarah Perusahaan .....	4
1.7    Profil Perusahaan .....	5
1.8    Visi, Misi dan Value .....	5
1.9    Logo Perusahaan.....	6



1.10	Struktur Organisasi .....	6
1.11	Jadwal Kerja.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....		8
1.12	Animasi .....	8
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....		12
1.13	Penjelasan Pekerjaan.....	12
1.14	Posisi dalam Pekerjaan .....	12
1.15	Metodologi Pengerajan Tugas.....	14
1.16	Software yang digunakan.....	18
1.17	Hasil Pencapaian Magang.....	18
BAB V PENUTUP.....		24
2.1	Kesimpulan .....	24
2.2	Saran .....	25
LAMPIRAN .....		27
Lampiran.1	Surat Penerimaan Dinamika Industrial Internship dari Mitra .....	27
2.3	Lampiran 3. Laporan Bulanan .....	28
2.4	Lampiran 4. Form KP – 6 Rekap Kehadiran .....	56
2.5	Lampiran 5. Kartu Bimbingan Dosen .....	60
Lampiran 5. Biodata Penulis.....		61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kanal Youtube Rizky Riplay .....	5
Gambar 2.2 Logo Riplay Studio .....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Riplay Studio .....	6
Gambar 4.1 Storyboard Naskah Riplay Studio.....	15
Gambar 4.2 Dokumentasi Rekaman Voice Over .....	15
Gambar 4.3 Pecahan Aset Ilustrasi .....	16
Gambar 4.4 Contoh Pemasangan Rigging dalam MOHO .....	16
Gambar 4.5 Animasi pada aplikasi MOHO .....	17
Gambar 4.6 Logo Aplikasi Moho .....	18
Gambar 4.7 Logo Aplikasi Clip Studio Paint .....	18
Gambar 4.8 Mahasiswa Perempuan.....	19
Gambar 4.9 Karakter Script Whispering of The Walls .....	19
Gambar 4.10 Karakter laki laki Withering of the Damned.....	20
Gambar 4.11 Karakter Naskah The Death of The Sinners.....	21
Gambar 4.12 Rigging Karakter Animasi .....	22
Gambar 4.13 Ilustrasi Background .....	23



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jabatan Organisasi Riplay Studio.....	7
Tabel 2.2 Jadwal Kerja Riplay Studio.....	7
Tabel 4.1 Pembagian Tugas Projek Naskah.....	13



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Penerimaan Dinamika Industrial Internship dari Mitra .....	27
Lampiran 2. Laporan Bulanan Dinamika Industrial Internship .....	55
Lampiran 3. Rekap Kehadiran Mahasiswa .....	59
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	60



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dengan tujuan untuk menunjang aspek keahlian professional, Universitas Dinamika menyediakan berbagai sarana dan prasarana penunjang pendidikan yang beragam, namun sarana dan prasarana tersebut bertujuan untuk menunjang keahlian professional secara teori saja. Di dalam dunia kerja, dibutuhkan kombinasi antara teori yang telah di dapatkan dari bangku perkuliahan dengan pengetahuan praktik lapangan yang seimbang.

Dinamika Industrial Internship, merupakan program yang diciptakan oleh Universitas Dinamika yang bertujuan untuk mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan baik secara teori dan praktik lapangan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Melalui program ini, kegiatan magang/praktik kerja dilaksanakan oleh mahasiswa dalam kurun waktu 3 hingga 6 bulan pada organisasi atau Perusahaan yang menjadi mitra dalam program studi. Dengan demikian kebijakan Dinamika Industrial Internship selaras dengan Upaya program studi untuk meningkatkan kompetensi lulusan mahasiswa dengan memberikan pengalaman langsung di tempat kerja.

Pada kesempatan ini, penulis mengikuti program Dinamika Industrial Internship di Riplay Studio. Disana, penulis berposisi di bagian divisi Illustrator and 2D Animator Internship selama hamper 6 bulan, yakni mulai dari tanggal 20 Februari 2025 sampai dengan 9 Agustus 2025. Riplay Studio sendiri bergerak pada bidang Animasi yang berfokus pada pengangkatan kisah hantu-hanti di Indonesia, kepercayaan daerah tertentu, hingga mitos-mitos yang sering beredar di kalangan masyarakat di Indonesia.

Sebagai illustrator and 2d animation intern, penulis memiliki tugas untuk menggambar asset-aset ilustrasi yang dibutuhkan oleh studio serta menggunakannya dalam animasi sehingga dapat membuat sebuah animasi utuh yang dapat ditayangkan dan dipasarkan melalui kanal youtube Rizky Riplay yang berada dibawah naungan Riplay Studio.

Dengan adanya program Dinamika Industrial Internship, program studi dapat lebih memperluas kesempatan bagi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan magang dan studi, dimana program dapat memberikan pseyetaraan kegiatan hingga bobot 20 sks untuk kegiatan yang masuk dalam ketentuan jam kegiatan. Membuat penulis mendapatkan pengalaman-pengalaman praktik lapangan dalam ranah dunia kerja khususnya pada bidang animasi dan ilustrasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 “Bagaimana merancang rigging ilustrasi dalam pengaplikasian pada produksi animasi dua dimensi Riplay Studio?”

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang ditentukan agar laporan tersusun dengan rapi dan tetap tepat pada sasaran awalnya yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Perancangan rigging ilustrasi dalam produksi animasi 2D hanya untuk animasi Riplay Studio.

## 1.4 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik di Riplay Studio adalah merancang atau membuat rigging yang dapat digunakan dalam produksi animasi 2D Riplay Studio melalui metode *rigging*.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh selama melaksanakan kerja praktik di Riplay Studio antara lain:



### 1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menambah pengalaman praktik lapangan, jaringan relasi, dan pengetahuan dalam industri kreatif
2. Meningkatkan kemampuan manajemen waktu, resiko dan adaptabilitas mahasiswa dalam menghadapi permasalahan.
3. Mengimplementasikan ilmu ilustrasi digital, videografi, copywriting dan desain grafis yang telah dipelajari pada perkuliahan.

### 1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

1. Mengembangkan hubungan antara mitra dengan perguruan tinggi.
2. Membantu Riplay Studio dalam menciptakan asset-asset ilustrasi relevan yang dibutuhkan dalam produksi animasi 2D.

### 1.5.3 Bagi Akademik

1. Dapat meningkatkan pemahaman teori mengenai ilustrasi digital, videografi, animasi, copywriting, dan desain grafis dengan praktik lapangan melalui produksi animasi 2D.
2. Kerja Praktik Dinamika Industrial Internship dapat digunakan sebagai portofolio saat terjun di dunia kerja.
3. Memberikan citra positif di dunia kerja bagi perguruan tinggi.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

#### **1.6 Sejarah Perusahaan**

Riplay Studio adalah sebuah studio animasi yang didirikan pada tahun 2019 oleh dua animator, Rizky Adidharma dan Andy Said Tandio. Sejak didirikan, studio ini telah mengembangkan berbagai konten video animasi horor orisinal dan berhasil menghasilkan lebih dari 150 video animasi pendek. Riplay Studio berlokasi di Surabaya dan beroperasi di bawah naungan kanal YouTube Rizky Riplay, yang hingga saat ini telah mencapai lebih dari 12 juta pelanggan. Rizky Riplay merupakan salah satu kreator di platform YouTube, serta berada dalam kanal animasi dengan jumlah pelanggan lima besar terbanyak di Indonesia.



Riplay Studio mengelola dua kanal utama di YouTube, yaitu Rizky Riplay dan Riplay Gaming. Kanal Rizky Riplay berfungsi sebagai kanal utama yang menyajikan konten video animasi dengan fokus pada tema-tema yang berkaitan dengan hantu-hantu Indonesia, kepercayaan-kepercayaan lokal, serta mitos-mitos yang berkembang di masyarakat Indonesia. Tujuan dari kanal ini adalah untuk memberikan hiburan sekaligus edukasi kepada penonton mengenai cerita-cerita daerah yang mungkin belum banyak diketahui oleh khalayak luas.

Sementara itu, kanal Riplay Gaming dikelola oleh dua anggota tim Riplay, Billy Riplay dan Ratri Riplay. Kanal ini berfokus pada konten streaming permainan video, dengan penekanan khusus pada game horor. Melalui kanal ini, Riplay Studio tidak hanya menawarkan hiburan berupa gameplay suatu permainan, tetapi juga membahas berbagai aspek dari genre game horor yang banyak diminati oleh penonton.

## 1.7 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	: Riplay Studio
Alamat	: Jalan Taman Jambangan Indah No.20, Kec. Jambangan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 60232
Telepon	: (+62) 878-5370-0007
E-mail	: riplay.studio@gmail.com
Website	: <a href="https://www.youtube.com/@RizkyRiplay">www.youtube.com/@RizkyRiplay</a>



**Gambar 0.1 Kanal Youtube Rizky Riplay**

(Sumber: <https://www.youtube.com/@RizkyRiplay>, Juli 2025)

## 1.8 Visi, Misi dan Value

### 1.8.1 Visi

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

### 1.8.2 Misi

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

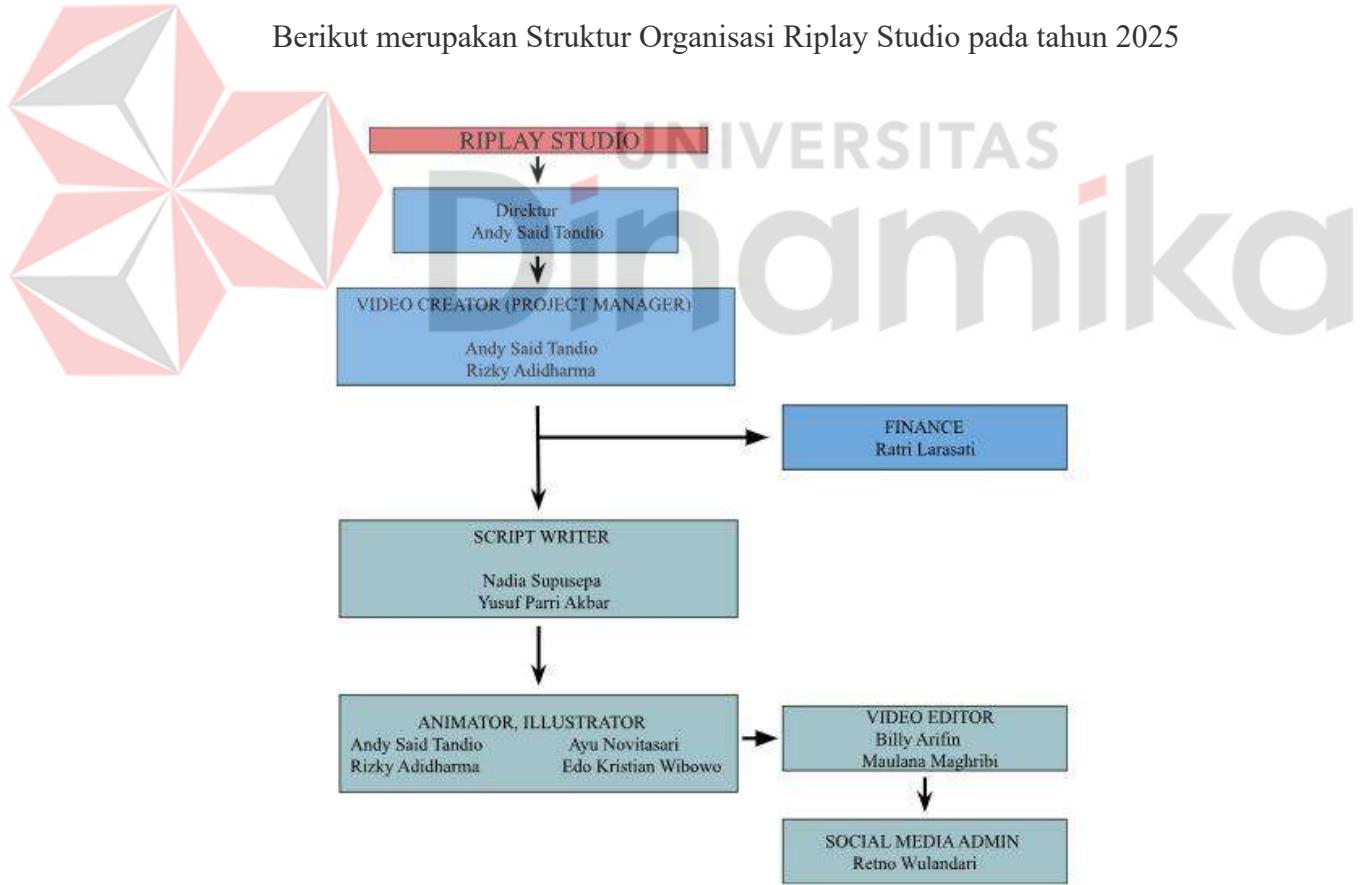
## 1.9 Logo Perusahaan



**Gambar 0.2 Logo Riplay Studio**

(Sumber: <https://www.loker.id/profile/riplay-studio>, 2021)

## 1.10 Struktur Organisasi



**Gambar 0.3 Struktur Organisasi Riplay Studio**

(Sumber: Dokumen Riplay Studio, Juli 2025)

Nama	Jabatan
Andy Said Tandio	Direktur, Animator dan Project Manager
Rizky Adhidharma	Project Manager, Illustrator dan Animator
Ratri Larasati	Kepala Keuangan
Nadia Supusepa	Penulis Naskah
Yusuf Parri Akbar	Penulis Naskah
Ayu Novitasari	Animator dan Illustrator
Edo Kristian Wibowo	Animator dan Illustrator
Billy Arifin	Video Editor
Maulana Maghribi	Video Editor
Retno Wulandari	Admin Sosial Media

**Tabel 0.1 Jabatan Organisasi Riplay Studio**

(Sumber: Olahan Penulis, Juli 2025)

### 1.11 Jadwal Kerja

Dinamika Industrial Internship dapat dimulai dari bulan februari tahun 2025 hingga bulan Agustus tahun 2025. Berikut adalah jam kerja untuk kegiatan magang di Riplay Studio:

HARI	JAM MASUK	JAM PULANG
SENIN	09.15	17.00
SELASA	09.15	17.00
RABU	09.15	17.00
KAMIS	09.15	17.00
JUMAT	Work From Home (WFH)	17.00
SABTU & MINGGU	LIBUR	LIBUR

**Tabel 0.2 Jadwal Kerja Riplay Studio**

(Sumber: Olahan Penulis, Juli 2025)

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1.12 Animasi**

Menurut Reiber (dalam Munir, 2015, hlm. 317) menyatakan bahwa animasi berasal dari kata latin “anima” yang artinya jiwa, hidup, semangat. Selain itu animasi juga berasal dari bahasa inggris “animation” yang berarti menghidupkan, menggerakan benda mati. Animasi adalah gambar yang menampilkan objek yang seolah-olah hidup yang disebabkan berubah beraturan dan pergantian tampilan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa apabila digunakan secara tepat.

Seiring berjalannya waktu, animasi mengalami perkembangan yang menciptakan beberapa jenis video animasi. Menurut Syahfitri (2011, hlm.215) jenis-jenis animasi terdiri dari tiga jenis, yakni sebagai berikut

##### **1.12.1 Animasi 2D (2 Dimensi)**

Animasi dua dimensi merupakan animasi menggunakan gambar yang dihasilkan dan dapat dilihat dalam bentuk datar tanpa ada kedalaman yang nyata. Animasi dua dimensi biasa disebut juga sebagai kartun yang berasal dari kata Cartoon dalam Bahasa Inggris dimana memiliki makna yang berarti gambar yang lucu.

##### **1.12.2 Animasi 3D (Tiga Dimensi)**

Animasi tiga dimensi menambahkan dimensi ketiga yakni kedalaman. Hal ini membuat objek dan karakter memiliki volume, membuat animasi memiliki Kesan yang lebih nyata dan mendalam.

##### **1.12.3 Animasi Tanah Liat (Clay Animation)**

Animasi ini umumnya dikenai sebagai Claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek animasi yang dapat digerakkan. Teknik ini pertamakali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 menggunakan rangka khusus berbalut



tanah liat kemudian difoto gerakan per gerakan yang kemudian digabungkan menjadi animasi yang dapat bergerak.

#### 1.12.4 Youtube

(Miller, 2009: 3) YouTube adalah sebuah komunitas berbagi video yang berarti bahwa pengguna YouTube bisa meng-upload dan melihat segala macam video klip online menggunakan web browser apapun. Video-video tersebut dapat berupa tutorial, hiburan dan lain sebagainya. Bagi kebanyakan orang, video-video tersebut tidak terlalu berguna. Namun, video-video tersebut sangat berguna bagi sebagian orang dalam menunjang kehidupan mereka. Informasi yang berupa video akan membuat seseorang lebih cepat menangkap informasi yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, YouTube menjadi salah satu media online yang populer saat ini dan berguna untuk memenuhi kebutuhan informasi.

#### 1.12.5 Script Writing

Script Writing yang memiliki arti penulisan naskah skenario adalah sebuah aktivitas pada tahap praproduksi yang kemudian menjadi film, acara televisi, ataupun sebuah video game. Tujuan dari pembuatan naskah scenario adalah untuk memudahkan orang-orang yang terlibat dalam pembuatan film mengerti scenario apa yang akan dikerjakan.

#### 1.12.6 Ilustrasi

Secara umum yang dimaksud ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu (Barnhart, 1982: 1053).

### 1.12.7 Storyboard

Menurut Soenyoto (2017:57), "Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis".

### 1.12.8 Illustration

Pengertian gambar ilustrasi dalam seni rupa adalah pengambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau memperindah suatu teks, sehingga pembaca dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984, hlm.87).

### 1.12.9 Voice Over

Menurut Kresnatama (2024), Voice over adalah teknik merekam suara berbahasa Indonesia untuk kebutuhan background audio dalam sebuah produk audio, maupun audio visual seperti audiobook, film, narasi, company profile sampai game.

### 1.12.10 Rigging

Rigging pada animasi adalah basis pergerakan suatu karakter atau karakter lain. Pada dasarnya, rigging adalah suatu usaha untuk menduplikasi sistem rangka tulang yang ada di realita. Umumnya, tulang-tulang rigging digunakan untuk menganimasikan manusia atau hewan, namun tulang ini juga dapat digunakan untuk robot atau benda-tidak hidup lainnya. (Ryan, 2012, hlm.17).

### 1.12.11 Video Editing

Video editing merupakan proses menggabungkan beberapa teks, gambar, audio, video, penambahan judul, variasi, transisi, effect, lagu, sound effect, narasi, merubah tampilan warna, menu khusus untuk bentuk kepingan baik itu format DVD maupun Blue Ray dari video mentah menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang diinginkan yang

menghasilkan sebuah informasi dengan tujuan tertentu (Dianti, 2017).



## **BAB IV**

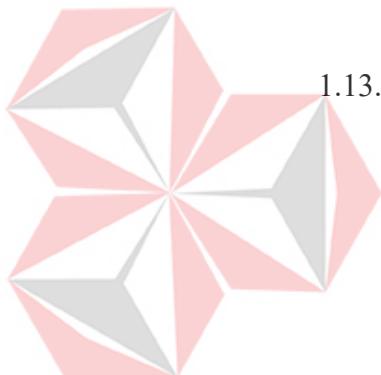
### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

#### **1.13 Penjelasan Pekerjaan**

Pada pelaksanaan Kerja Praktik, penulis yang memiliki posisi sebagai illustrator dan animator 2D memiliki peran yang berhubungan dengan penyediaan asset ilustrasi yang dibutuhkan oleh studio serta membantu proses animasi dari projek projek dari naskah yang telah diberikan. Demi menyelesaikan tugas tersebut dengan baik, kami memiliki tanggung jawab dan peran yang harus dipenuhi, yakni sebagai berikut:

1.13.1 Menggambar asset ilustrasi karakter, hewan, benda atau background yang dibutuhkan dalam produksi film animasi Riplay Studio

1.13.2 Menganimasikan karakter yang telah dibuat sesuai dengan naskah yang telah diberikan menjadi sebuah animasi utuh yang dapat ditonton dan memiliki pembawaan yang dapat dipahami oleh penonton.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

#### **1.14 Posisi dalam Pekerjaan**

Tugas utama penulis sebagai Illustrator dan 2D Animator Intern adalah menggambar asset yang dibutuhkan untuk produksi animasi di Riplay Studio serta melakukan proses animasi pada karakter yang telah melalui proses *rigging* di aplikasi MOHO setelah karakter selesai dibuat.

PROJEK NASKAH					
Februari - April		April - Juli		Juni - Agustus	
Whispering of The Walls		The Harvest of the Damned		The Death of the Sinners	
Nama	Posisi	Nama	Posisi	Nama	Posisi
Abram	Lead Animator	Rakan	Lead Animator	Kezia	Lead Animator
Rakan	Animator and Illustrator Assistant	Kezia	Animator and Illustrator Assistant	Rakan	Animator and Illustrator Assistant
Kezia	Animator and Illustrator Assistant			Celi	Animator and Illustrator Assistant

**Tabel 0.1 Pembagian Tugas Projek Naskah**

(Sumber: Olahan Penulis, Juli 2025)

Selama melakukan kerja praktik di dalam Riplay Studio, penulis berada di dalam tiga tim dengan dua posisi berbeda, yakni Animator and Illustration Assistant dan Lead Animator. Setiap posisi memiliki peran yang berhubungan erat dengan banyak kesamaan, namun terdapat beberapa perbedaan signifikan pada tanggung jawab yang dipegang oleh tiap posisi. Berikut merupakan deskripsi pekerjaan dari masing masing posisi didalam penyelesaian naskah yang telah diberikan.

1.14.1 Lead Animator bertanggung jawab untuk memegang skrip naskah yang telah diberikan, memastikan kualitas animasi dari judul yang dipegangnya sesuai dengan standar yang ada pada standar produksi Riplay Studio sehingga dapat diterima baik oleh penonton dengan maksimal. Lead Animator juga bertugas untuk menyelesaikan storyboard, mengumpulkan aset/referensi relevan yang dibutuhkan naskah, dan memberikan instruksi yang jelas kepada tim yang dipegangnya guna meningkatkan efisiensi penyelesaian produksi animasi dengan efisien.

1.14.2 Animator and Illustrator Assistant memiliki tanggung jawab untuk membantu Lead Animator mengejakan asset dan animasi yang dibutuhkan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh Lead Animator.

Selain mengerjakan skrip naskah yang telah diberikan oleh Riplay Studio, Illustrator dan 2D Animator Intern turut memiliki tugas untuk membantu mengerjakan asset produksi animasi diluar judul yang telah dipegangnya bila diperlukan oleh Riplay Studio.

### 1.15 Metodologi Penggerjaan Tugas

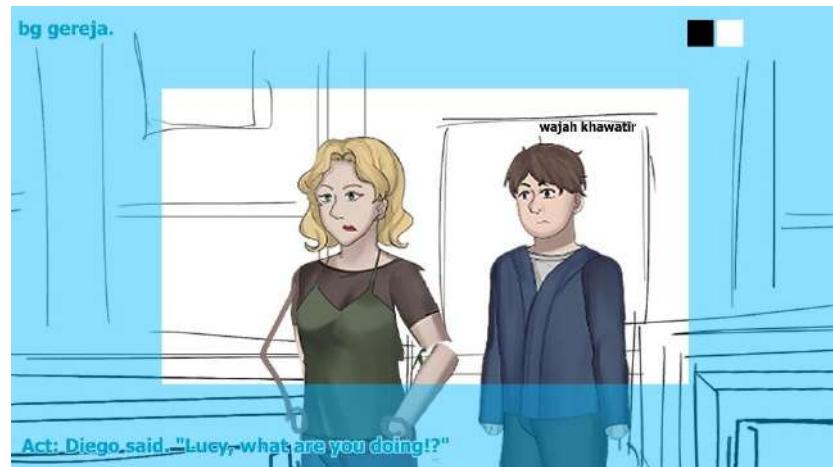
Umumnya di dalam penggerjaan produksi animasi, terdapat tiga tahap yang harus diselesaikan yaitu tahap pre-produksi, produksi, dan tahap post-produksi. Hal ini guna meningkatkan efisiensi waktu dan menjaga agar produksi film tetap berada sesuai jadwal. Sebelum memasuki tahap rigging, animasi terlebih dahulu harus melewati tahap pre-produksi yang terdiri dari pembuatan naskah, pembuatan asset ilustrasi baik karakter dan background serta pengisian suara. Hal ini erat kaitannya dengan kualitas akhir yang akan berpengaruh pada animasi yang akan diselesaikan, tanpa adanya naskah, ilustrasi yang diciptakan tidak akan sesuai dengan apa yang akan diharapkan.

#### 1.15.1 Tahap Pre-Produksi

Pada tahap ini, penulis yang berada dalam posisi illustrator dan 2D animator intern memiliki tugas untuk menggambar asset-asset yang dibutuhkan berdasarkan naskah yang telah diterima oleh lead animator. Terdapat beberapa proses yang harus dilewati sebelum dapat menggerakkan karakter dengan metode rigging, yaitu:

##### 1. Storyboard-ing

Setelah mendapatkan naskah dari penulis naskah, Langkah yang selanjutnya harus dilakukan adalah membuat storyboard cerita. Storyboard digunakan sebagai acuan cerita dan bagaimana pembawaan cerita akan dibawa berdasarkan naskah yang telah ada.



**Gambar 0.1 Storyboard Naskah Riplay Studio**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

## 2. Voice Over

Setelah mendapatkan storyboard sebagai acuan, pengisian suara tiap karakter yang muncul akan direkam bersama tim divisi pengisi suara atas masukkan dan saran dari lead animator.



**Gambar 0.2 Dokumentasi Rekaman Voice Over**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

## 3. Pembuatan Aset Ilustrasi

Berdasarkan storyboard yang telah dibuat, karakter diciptakan berdasarkan karakterisasi yang hendak ditampilkan dalam animasi. Hal ini berguna agar penyampaian cerita yang hendak disampaikan akan lebih mudah diterima oleh penonton animasi sehingga tujuan

utama yang hencak diceritakan dapat sampai kepada penonton secara efisien.

Namun terdapat proses penting yang tidak boleh dilewatkan dalam menggambar aset ilustrasi sebelum memasuki proses rigging, yaitu memecah aset menjadi beberapa bagian yang siap untuk digerakkan. hal ini bertujuan demi memudahkan proses *rigging* pada aplikasi MOHO sehingga hasil animasi dari karakter yang telah digambar tetap berada pada kualitas yang optimal dan efisien dalam penggerakan pada tahap animasi setelahnya.



**Gambar 0.3 Pecahan Aset Ilustrasi**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### 1.15.2 Tahap Produksi

#### 4. Rigging



**Gambar 0.4 Contoh Pemasangan Rigging dalam MOHO**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Rigging merupakan proses pemberian tulang pada aset karakter yang sebelumnya telah dipecah menjadi aset yang siap digerakkan. Pada tahap ini, setiap pecahan aset yang telah dipisahkan akan ditempelkan kepada tulang-tulang yang dibuat. Dengan melalui proses rigging, karakter yang telah Digambar dapat digerakkan sesuai dengan sendi-sendi yang telah diciptakan, membuat karakter dapat bergerak lebih leluasa guna meningkatkan efisiensi waktu pada tahap animasi secara signifikan.

## 5. Animasi

Setelah melewati proses rigging, sendi-sendi yang telah ditempelkan pada karakter dapat digerakkan secara bebas sesuai dengan yang telah diatur, pada tahap ini tim animator bertugas untuk menggerakkan karakter sesuai dengan story board yang telah dibuat sebelumnya.



**Gambar 0.5 Animasi pada aplikasi MOHO**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### 1.15.3 Tahap Post-Production

#### 1. Menyatukan video

Setelah part animasi telah selesai digerakkan, potongan-potongan dari animasi tersebut akan disatukan oleh divisi video editor, menjadikan potongan-potongan animasi yang telah digerakkan sebelumnya menjadi sebuah animasi utuh yang dapat ditonton dan diberikan tambahan animasi, lagu, dan efek-efek suara yang diperlukan sehingga membuat Kesan nyata dan dapat dinikmati

dengan lebih optimal bagi para penonton Riplay Studio.

### 1.16 Software yang digunakan

Dalam penggerjaan tugas pembuatan aset dan melakukan animasi di Riplay Studio, penulis menggunakan beberapa software menggambar dan editing video. Pada setiap penggerjaan perancangan aset gambar yang diperlukan oleh studio, penulis menggunakan aplikasi Clip Paint Studio dan Adobe Photoshop. Sementara dalam penggerjaan rigging dan animasi dari aset-aset yang sebelumnya telah disediakan, penulis menggunakan aplikasi MOHO demi menjaga keefisienan waktu dan kualitas yang dihasilkan.



**Gambar 0.6 Logo Aplikasi Moho**

(Sumber: [moho.lostmarble.com](http://moho.lostmarble.com), 2025)



**Gambar 0.7 Logo Aplikasi Clip Studio Paint**

(Sumber: [www.clipstudio.net](http://www.clipstudio.net), 2025)

### 1.17 Hasil Pencapaian Magang

#### 1.17.1 Aset Karakter

Pada kesemuaan selama berada di bawah naungan Riplay Studio, penulis berhasil mengerjakan kurang lebih 13 aset ilustrasi karakter yang digunaan sebagai ilustrasi yang dibutuhkan untuk produksi animasi pada Riplay Studio, antara lain adalah:

## 1. Mahasiswa Perempuan



### **Gambar 0.8 Mahasiswa Perempuan**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

Sebagai bentuk upaya untuk memfamiliaran diri pada membiasakan diri dengan *art style* dari Riplay Studio, penulis diberikan tugas untuk menggambar sebuah karakter menggunakan *style* gambar Riplay Studio.

## 2. Naskah The Whispering of The Walls

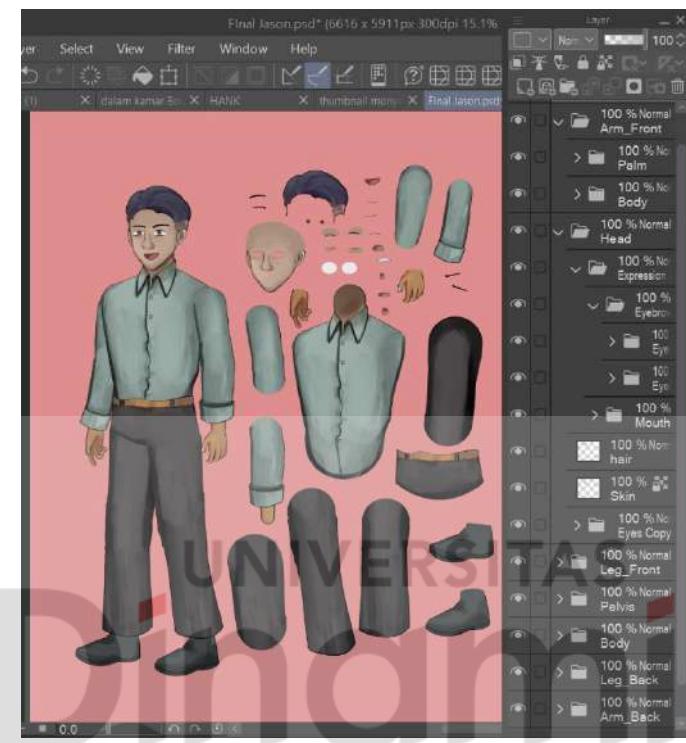


## **Gambar 0.9 Karakter Script Whispering of The Walls**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

Pada skrip pertama yang dikerjakan, penulis diberikan tugas menggambar seorang ibu-ibu desa, seorang nenek nenek dengan tongkat, seorang hantu laki laki, dan seorang pemuda paruh baya dengan badan gendut.

### 3. Naskah Withering of the Damned



**Gambar 0.10 Karakter laki laki Withering of the Damned**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

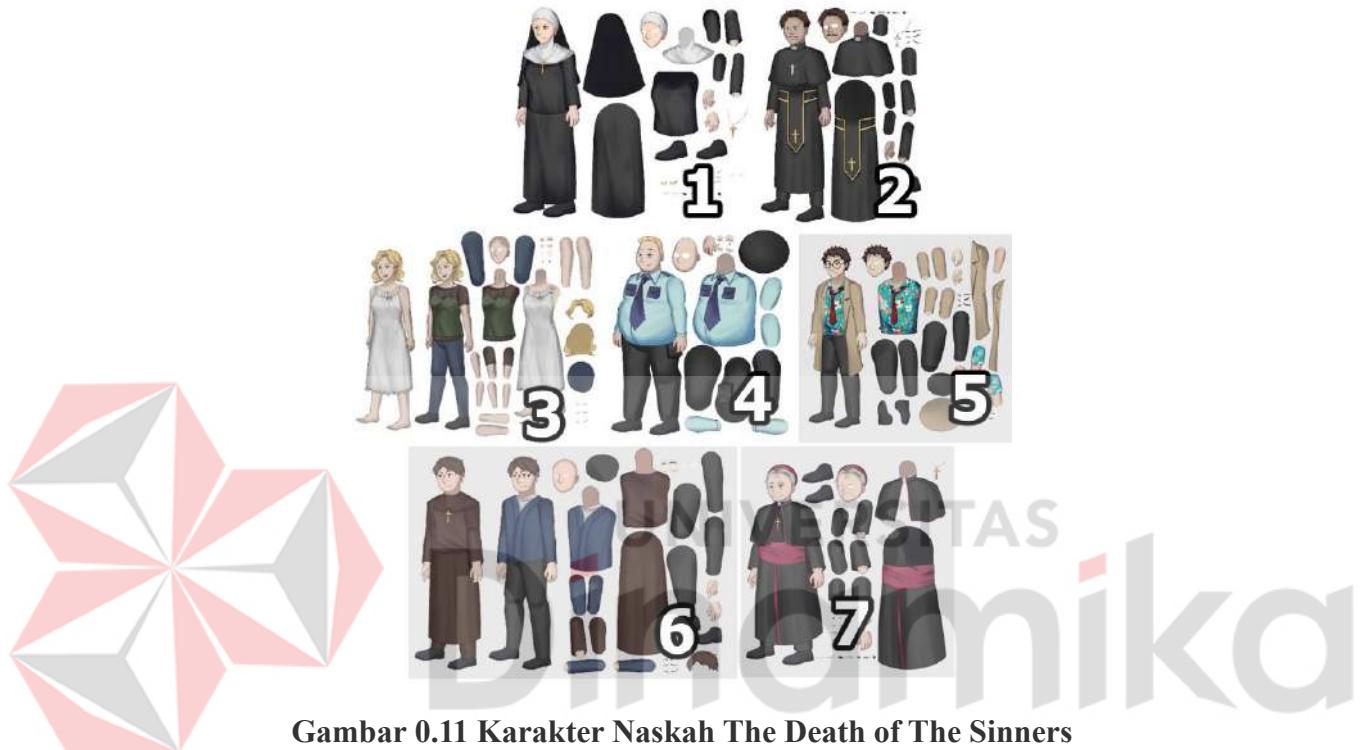
Pada skrip kedua, penulis diberikan tugas untuk menggambar seorang pemuda laki laki dengan wajah baik hati berkulit gelap.

### 4. Naskah The Death of the Sinners

Pada skrip ketiga, penulis diberikan tugas sebagai *Lead Animator* yang memiliki tugas untuk bertanggung jawab dengan skrip yang dikerjakan. Dalam tugas tersebut, penulis turut menggambar beberapa aset karakter yang digunakan dalam produksi animasi 2D, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Karakter Suster Gereja.

2. Karakter Pastur Gereja.
3. Karakter Gadis Pendukung.
4. Karakter Polisi.
5. Karakter Detektif.
6. Karakter Laki laki Pendukung.
7. Karakter Bishop Gereja.



**Gambar 0.11 Karakter Naskah The Death of The Sinners**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

### 1.17.2 Rigging karakter

Pada kesempatan selama berada di bawah naungan Riplay Studio, penulis berhasil merigging 8 karakter yang kemudian digerakkan sebagai aset animasi, yaitu sebagai berikut:

1. Rigging karakter utama The Whispering of the walls
2. Rigging karakter pemeran laki laki pendukung skrip Harvest of the Damned
3. Rigging karakter pendukung Perempuan
4. Rigging seorang petani desa
5. Rigging karakter polisi

6. Rigging pemeran laki laki pendukung pada skrip the death of the sinner
7. Rigging karakter utama pada skrip the death of the sinner
8. Rigging karakter Perempuan pada skrip the harvest of the damned.



**Gambar 0.12 Rigging Karakter Animasi**

(Sumber: Olahan Penulis, 2025)

### 1.17.3 Background Asset

Selain mengerjakan rigging dan menggambar aset-aset ilustrasi yang digunakan dalam animasi, penulis juga turut membantu mengerjakan beberapa ilustrasi latar belakang yang dibutuhkan dalam jalannya cerita pada naskah yang telah diberikan, antara lain sebagai berikut:

1. Latar Desa
2. Rumah dari luar
3. Rumah dari dalam
4. Memegang ponsel

5. Rumah dari dalam dengan tambahan perabotan
6. Rumah dari dalam dengan nuansa modern
7. Rumah dalam tahap Pembangunan
8. Rumah dalam tahap sudah selesai



**Gambar 0.13 Ilustrasi Background**

(Sumber: Olahan Penulis, 2025)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **2.1 Kesimpulan**

Pelaksanaan program magang di Riplay Studio sebagai Illustrator dan 2D Animator Intern selama hampir satu semester memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi penulis. Program ini membuka kesempatan bagi penulis untuk memperoleh wawasan dan pengalaman langsung dalam dunia kerja profesional.

##### **2.1.1 Softskill**

1. Kemampuan dalam mengelola waktu secara efektif serta menemukan solusi terbaik dalam menghadapi berbagai permasalahan.
2. Kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja secara kolaboratif dalam sebuah tim.
3. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang kreatif dan orisinal.

##### **2.1.2 Hardskill**

1. Mempelajari teknik animasi ilustrasi dua dimensi dengan menggunakan aplikasi MOHO.
2. Mengembangkan kemampuan voice acting dalam mengisi suara untuk karakter pendukung dalam animasi yang diproduksi oleh Riplay Studio.
3. Menyusun storyboard secara efisien dan efektif sebagai bagian dari proses penceritaan dalam produksi animasi.

Melalui program Dinamika Industrial Internship ini, penulis merasa sangat bersyukur atas kesempatan yang diberikan untuk merasakan pengalaman kerja secara langsung, mempelajari hal-hal baru, serta mengembangkan diri secara profesional. Program ini terbukti memberikan kontribusi besar dalam peningkatan kompetensi dan kesiapan kerja mahasiswa. Oleh karena itu, penulis berharap agar

program ini dapat terus dikembangkan dan ditingkatkan, sehingga semakin banyak mahasiswa yang dapat memperoleh manfaat serupa dalam menjajaki dunia kerja.

## 2.2 Saran

Selama hamper 6 bulan mengikuti kegiatan Dinamika Industrial Internship di Riplay Studio, penulis memiliki beberapa saran yang memungkinkan untuk dapat diterapkan pada pelaksanaan magang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Penyampaian informasi yang terkadang kurang jelas dari Universitas Dinamika dalam menyebutkan kebutuhan dokumentasi yang dibutuhkan untuk disertakan dalam laporan, sehingga membuat kesalahan informasi yang tersebar diantara mahasiswa yang sedang menulis laporan akhir magang dan laporan kuliah praktik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Dianti, Y. (2017). Pelatihan Videografi dan Editing Video sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>
- Miller, K. (2009). *Organizational Communication: Approaches and Processes, 6th edition*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ryan, K. (2012). Character Modeling, Rigging and Animation for 3D. Master Project, University of Houston Clear Lake.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer: Jurnal Saintikom*, 10(3), 213-217
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Rohidi, Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kresnatama, J. (2024). *Definisi Dubbing dan Perbedaannya dengan Voice Over di Indonesia*. Inavoice.com. Diakses pada tanggal 15 Juli 2025 pukul 04.38.