



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERAN ANIMATOR DALAM SERIAL TV ANAK DI UMN PRODUCTION**

## **Laporan Magang**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Devi Kartika Dewi  
NIM : 13120210082  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**U M N**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2017**

## PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

### PERAN ANIMATOR DALAM SERIAL TV ANAK DI UMN

#### PRODUCTION

Oleh

Nama : Devi Kartika Dewi

NIM : 13120210082

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 8 Mei 2017

Pembimbing



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Devi Kartika Dewi  
NIM : 13120210082  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : UMN Production  
Divisi : *Animator*  
Alamat : Kampus UMN, Scientia Garden  
Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang.  
Periode Magang : 6 Februari 2017 – 7 April 2017  
Pembimbing Lapangan : Yohanes Merci W.

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Mei 2017

Devi Kartika Dewi

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nya, penulis telah diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja yang begitu berharga melalui program kerja magang. Ilmu yang telah diberikan selama proses belajar mengajar di kampus sangat berguna saat diterapkan dalam industri animasi.

Penulis melakukan proses kerja magang selama 3 bulan di UMN Production. UMN Production adalah studio animasi 3D yang baru dibentuk dan berfokus pada proyek animasi *series*. Banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama melakukan proses kerja magang seperti *pipeline* kerja dan pengenalan *software* lain untuk animasi.

Pada pelaksanaan proses kerja magang ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis selama ini:

1. UMN Production.
2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn., selaku *project manager* UMN Production, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan proses kerja magang.
3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku *supervisor* yang telah membimbing penulis dalam setiap *assignment* maupun proyek yang diberikan kepada penulis.
4. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing.
5. Anggota keluarga dan rekan kerja yang selalu mendukung selama proses kerja magang.

Tangerang, 2 Mei 2017

Devi Kartika Dewi

## ABSTRAKSI

UMN Production merupakan studio animasi yang terletak di kampus UMN dan merupakan wadah bagi mahasiswa dan mahasiswi jurusan animasi semester akhir maupun yang sudah lulus untuk menambah ilmu dan pengalaman bekerja di dalam industri animasi. Oleh karena itu, penulis memilih UMN Production sebagai tempat magang untuk lebih mengasah kemampuan di bidang animasi dan mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja di bidang animasi yang sebenarnya serta mengenal *pipeline* kerja di industri animasi. Selama melaksanakan kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala seperti penggunaan *software* baru serta kurangnya kemampuan penulis dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi. Solusi atas kendala tersebut adalah mengikuti tutorial dan referensi serta melakukan bimbingan kepada *supervisor*. Selama melakukan proses kerja magang, penulis mempelajari prinsip-prinsip animasi secara lebih dalam, lebih disiplin terhadap waktu, serta menambah pengetahuan mengenai *pipeline* kerja dalam industri animasi.

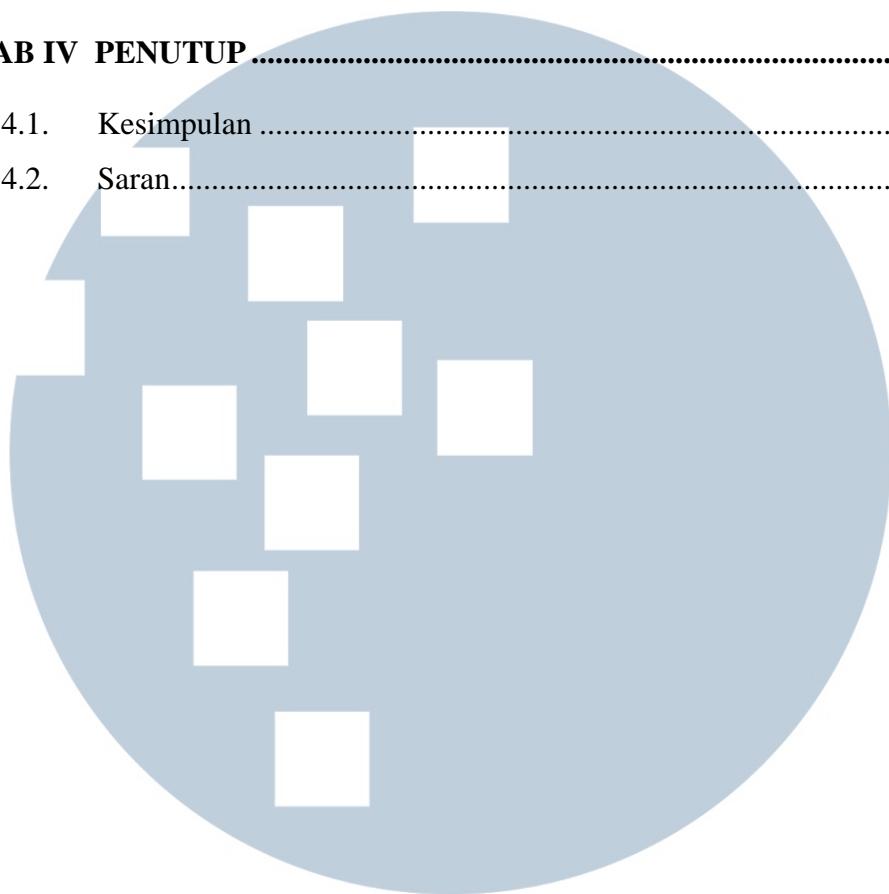
Kata kunci : *pipeline*, animasi, *software*



## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>X</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3.    Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	1
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>3</b>
2.1.    Deskripsi Perusahaan .....	3
2.2.    Struktur Organisasi Perusahaan .....	4
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>5</b>
3.1.    Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.1.1.    Kedudukan .....	5
3.1.2.    Koordinasi.....	5
3.2.    Tugas yang Dilakukan .....	7
3.3.    Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	8
3.3.1.    Proses Pelaksanaan .....	8
3.3.2.    Kendala yang Ditemukan.....	16
3.3.3.    Solusi Atas Kendala yang Ditemukan .....	17

<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>18</b>
4.1.    Kesimpulan .....	18
4.2.    Saran.....	18



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

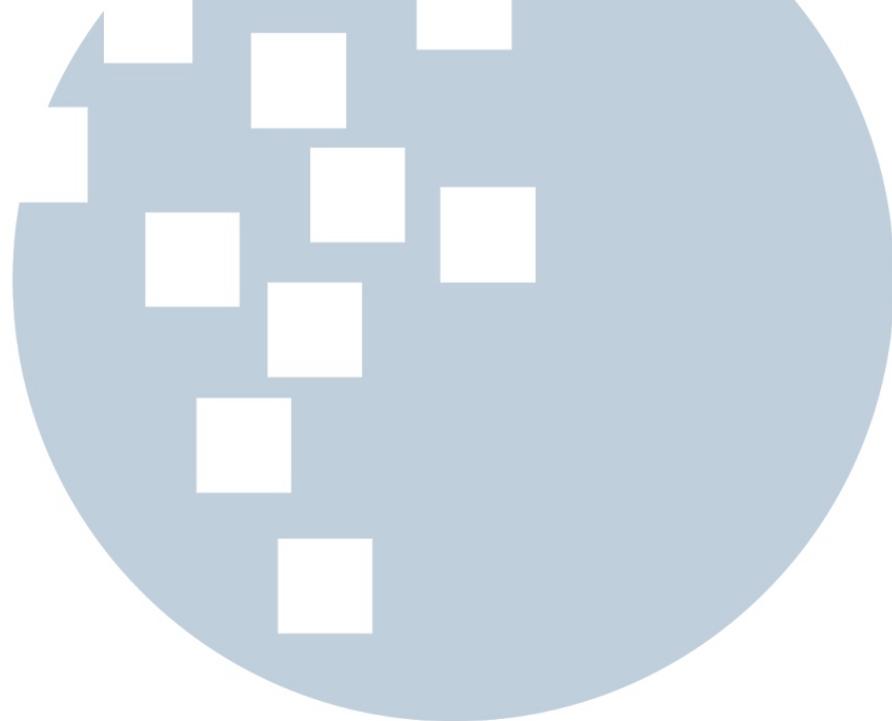
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Struktur Organisasi Perusahaan .....	4
Gambar 3. 1. Kedudukan Penulis Dalam Divisi <i>Animator</i> .....	5
Gambar 3. 2. Alur Koordinasi.....	6
Gambar 3. 3. <i>Assignment Animation Bouncing Ball with Obstacle</i> .....	9
Gambar 3. 4. <i>Assignment Animation Box Tail Rig</i> .....	10
Gambar 3. 5. <i>Assignment Animation Ball with Tail</i> .....	11
Gambar 3. 6. <i>Assignment Animation Sprint Run, Jump And Landing</i> .....	11
Gambar 3. 7. <i>Assignment Animation Walk Cycle And Weight Lifting</i> .....	12
Gambar 3. 8. <i>Assignment Animation Two Characters with Fight Scene Shot 6</i> ...	13
Gambar 3. 9. <i>Acting Reference For Animation Two Characters with Fight Scene Shot 6</i> .....	13
Gambar 3. 10. <i>Assignment Animation Two Characters with Fight Scene Shot 7</i> .	13
Gambar 3. 11. <i>Animation Proyek KGF Shot 1</i> .....	14
Gambar 3. 12. <i>Animation Switch Shot Proyek KGF Shot 3</i> .....	15
Gambar 3. 13. <i>Assignment Lighting and Rendering</i> .....	15
Gambar 3. 14. <i>Layout Software NUKE</i> .....	16



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 7



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: SURAT PENGANTAR MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN B: SURAT PENERIMAAN MAGANG DARI PERUSAHAAN** .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN C: KARTU KERJA MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN D: KEHADIRAN KERJA MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN E: FORMULIR REALISASI MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN F: LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN PESERTA MAGANG** .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN G: SURAT SELESAI MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN H: SURAT PEMBEKALAN MAGANG** ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN I: FORMULIR BIMBINGAN MAGANG** .....ERROR!  
BOOKMARK NOT DEFINED.

**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**