



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

# **PERANAN ANIMATOR DALAM DIVISI CG ARTIST PADA UMN PRODUCTION**

**Laporan Magang**

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



Nama : Jessica Carlina  
NIM : 13120210093  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
TANGERANG  
2017

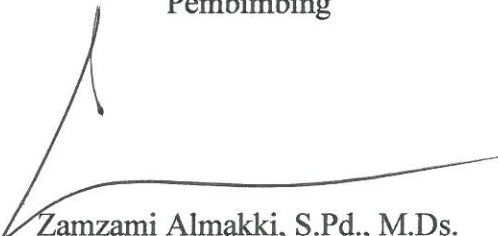
**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PERANAN ANIMATOR DALAM DIVISI CG ARTIST PADA**  
**UMN PRODUCTION**

Oleh

Nama : Jessica Carlina  
NIM : 13120210093  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 Mei 2017

Pembimbing



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



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

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

Dengan ini saya:

Nama : Jessica Carlina  
NIM : 13120210093  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : UMN Production  
Divisi : CG Artist  
Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading  
Serpong, Tangerang  
Periode Magang : 6 Februari 2017 - 7 April 2017  
Pembimbing Lapangan : Yohanes Merci Widiastomo

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, 26 April 2017



Jessica Carlina

## KATA PENGANTAR

Animasi sebagai salah satu industri yang kini semakin berkembang di Indonesia, memberi dampak yang positif pada dunia industri kreatif Indonesia. Peranan animator pada dunia animasi sangatlah penting. Hal ini karena animator memberikan hidup pada animasi itu sendiri. Oleh karena itu, sebagai calon animator, penulis memperoleh pengalaman bekerja magang sebagai animator di UMN Production. Pada kerja magang, penulis dapat mengaplikasikan hal-hal yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan kedalam proyek di dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga dapat pula menambah wawasan penulis akan dunia industri animasi.

Kerja magang yang dilakukan selama 43 hari di UMN Production, sebagai salah satu studio yang baru bergabung dalam industri animasi, menambah pengetahuan dan pengalaman penulis tentang bagaimana sebuah studio animasi dirintis dari awal. UMN Production kini bergerak pada bidang animasi 3D, dan tengah berkonsentrasi dalam pengerjaan serial TV anak. Melalui kerja magang ini, penulis dapat mengetahui bagaimana standar animasi yang diterapkan pada dunia industri profesional, sehingga dapat mempersiapkan mental dan kemampuan penulis pada dunia kerja nantinya.

Penulis ingin mengucapkan puji dan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan praktik kerja magang dan menyelesaikan laporan magang dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan

terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan kerja magang dan penulisan laporan ini:

1. UMN Production, sebagai perusahaan tempat kerja magang penulis, karena telah memberi kesempatan pada penulis untuk melaksanakan kerja magang.
2. Yohanes Merci Widiastomo, dan Andrew Willis, sebagai pembimbing lapangan atau *supervisor*, yang telah membimbing penulis dalam pelaksanaan kerja magang di UMN Production.
3. Muhammad Cahya Daulay, Fachrul Fadly, dan Kemal Hasan, sebagai direksi UMN Production, yang telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan kerja magang di UMN Production.
4. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing, yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan magang.
6. Keluarga dan teman-teman penulis, yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja magang, dan menyelesaikan laporan magang dengan lancar.

Tangerang, 26 April 2017



Jessica Carlina

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

## ABSTRAKSI

UMN Production sebagai sebuah departemen produksi yang berfokus pada bidang animasi 3D, memberikan kesempatan bagi para animator muda untuk mengembangkan kemampuan profesionalnya di industri animasi. Kesempatan untuk melakukan kerja magang sebagai animator 3D di UMN Production, memberikan penulis tambahan ilmu akan animasi pada dunia industri. Standar yang tinggi diterapkan oleh UMN Production dalam setiap proyeknya, agar dapat bersaing dalam dunia industri, yang juga memacu penulis untuk memberikan hasil animasi yang berkualitas. Hal ini dilakukan dengan membuat referensi akting dan mencari referensi gerakan dari profesional, agar gerakan animasi yang dibuat dapat sesuai. Dalam praktik kerja magang ini, penulis dapat menerapkan hal-hal yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam setiap proyek yang dikerjakan. Kemampuan untuk disiplin, tepat waktu, dan bertanggung jawab dalam bekerja, juga berkoordinasi dan bekerja dalam tim, juga penulis dapatkan dalam pelaksanaan kerja magang. Melalui kerja magang, penulis memperoleh ilmu mengenai dunia animasi dalam industri, juga etika dalam bekerja, yang penting untuk diterapkan dalam menjalani dunia kerja sesungguhnya.

Kata kunci: UMN Production, animasi 3D, animator

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XI</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 .....	2
<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 .....	6
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	6
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	7
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	10
3.3.1.1. <i>Training</i> Animasi.....	10
3.3.1.2. Proyek KGF.....	17
3.3.1.3. <i>Training Technical Artist</i> .....	19



3.3.2.	Kendala yang Ditemukan.....	21
3.3.3.	Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	22
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>23</b>
4.1.	Kesimpulan.....	23
4.2.	Saran.....	23



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

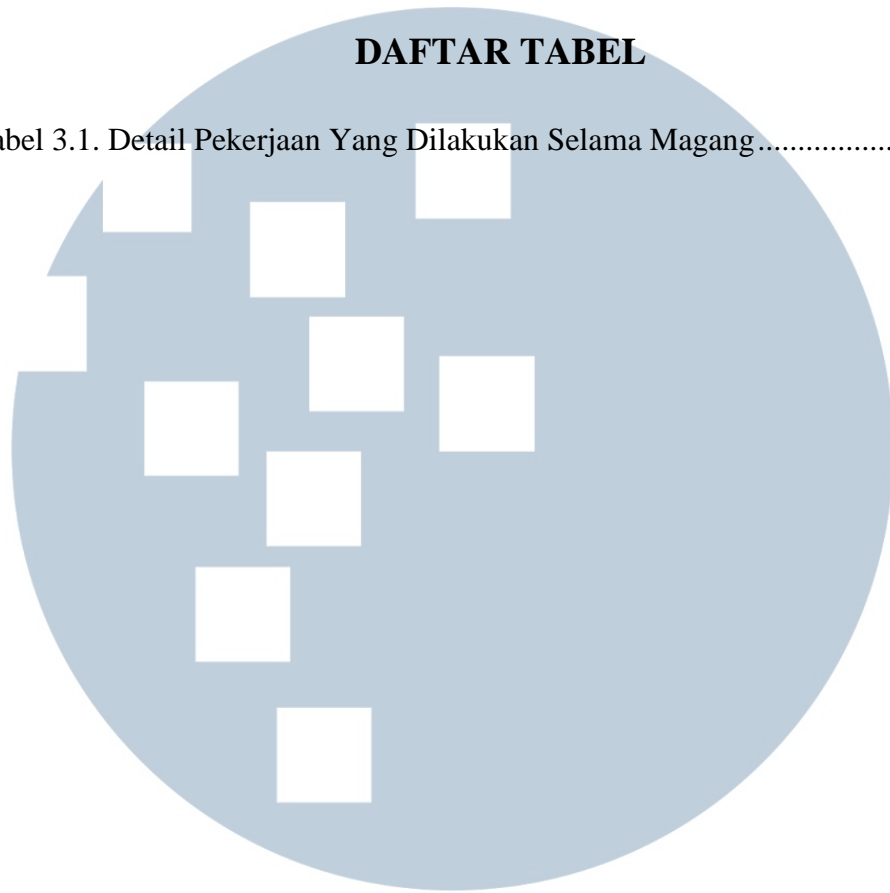
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	4
Gambar 3. 1. Bagan Kedudukan Penulis Dalam Divisi <i>CG Artist</i> .....	5
Gambar 3. 2. Bagan Alur Koordinasi.....	6
Gambar 3. 4. <i>Assist launcher</i> .....	8
Gambar 3. 3. <i>Google Sheet Tracker</i> .....	9
Gambar 3. 5. PyCharm.....	10
Gambar 3. 6. <i>Assignment 1</i> .....	11
Gambar 3. 7. <i>Assignment 2</i> .....	12
Gambar 3. 8. <i>Assignment 3</i> .....	12
Gambar 3. 9. <i>Assignment 4</i> .....	13
Gambar 3. 10. <i>Assignment 5</i> dan Langkah-langkah Pergerakan Animasi Karakter .....	14
Gambar 3. 11. Pergerakan Karakter Berdasarkan Referensi Aktng Penulis.....	15
Gambar 3. 12. Animasi Lompatan Karakter .....	15
Gambar 3. 13. Referensi Lompatan Oleh Atlet <i>Gymnastic</i> .....	15
Gambar 3. 14. <i>Assignment 6</i> .....	16
Gambar 3. 15. Referensi <i>Assignment 6</i> .....	17
Gambar 3. 16. <i>Shot 99</i> Tes Proyek KGF.....	18
Gambar 3. 17. <i>Switching Shot 145</i> Animasi KGF .....	19
Gambar 3. 18. <i>Training Rigging</i> Karakter .....	20
Gambar 3. 19. <i>Training Scripting</i> Python.....	20

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 TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 6



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURAT PENGANTAR MAGANG .....	XI
LAMPIRAN B: SURAT PENERIMAAN MAGANG .....	XII
LAMPIRAN C: KARTU KERJA MAGANG .....	XIII
LAMPIRAN D: KEHADIRAN KERJA MAGANG .....	XIV
LAMPIRAN E: FORMULIR REALISASI KERJA MAGANG.....	XV
LAMPIRAN F: LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN PESERTA MAGANG .....	XIX
LAMPIRAN G: SURAT SELESAI MAGANG .....	XX
LAMPIRAN H: SURAT PEMBEKALAN MAGANG .....	XXI
LAMPIRAN I: FORMULIR BIMBINGAN MAGANG .....	XXII

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA