



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.

PERANAN CG ARTIST PADA UMN PRODUCTION

Laporan Magang

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



Nama : Lina Permata Santoso W.

NIM : 13120210137

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
NUSANTARA 2017

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERANAN CG ARTIST PADA UMN PRODUCTION

Oleh

Nama : Lina Permata Santoso W.
NIM : 13120210137
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Mei 2017

Pembimbing



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., 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 : Lina Permata Santoso W.
NIM : 13120210137
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : UMN Production
Divisi : *CG Artist*
Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong,
Tangerang, Banten-15811
Indonesia
Periode Magang : 6 Februari 2017 – 7 April 2017
Pembimbing Lapangan : Yohanes Merci Widiastomo S. Ds., M.M.

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, 10 Mei 2017



Lina Permata Santoso W.

KATA PENGANTAR

Pembuatan animasi sangat berhubungan dengan komputer, *CG Artist* sering dihubungkan dengan animasi 2D maupun 3D. Penulis melakukan magang kurang lebih selama 3 bulan sebagai *CG artist* yang mengerjakan animasi 3D. Selama proses pelaksanaan magang banyak hal yang terjadi yang melatih penulis menjadi lebih bertanggung jawab, berkomunikasi dengan lebih baik, dan lebih mengasah kemampuan.

Penulis merasa proses magang yang diwajibkan oleh universitas sangat membantu dalam mempersiapkan diri sebelum masuk ke dunia industri. Magang adalah kesempatan berharga untuk mengasah diri memenuhi tuntutan dunia kerja, dan belajar hal-hal yang tidak mungkin didapatkan dari universitas. Pengalaman yang benar-benar berharga bagi penulis adalah pada saat penulis tidak bisa melanjutkan tugas yang diberikan diluar jam kerja yang telah ditentukan oleh kantor.

Penulis berharap agar tulisan ini membantu mahasiswa calon karyawan magang, untuk memberi wawasan tentang tempat magang penulis.

Terakhir penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan ini, yaitu:

1. Tuhan yang Maha Esa, dengan rahmat dan kuasanya penulis diberi kesehatan baik rohani maupun jasmani sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. UMN Production, sebagai tempat penulis bekerja sebagai seorang *CG Artist* selama magang yang telah memberikan pengalaman dan bimbingan dengan baik.
3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. *supervisor animator* dan pembimbing lapangan, yang bersabar dalam menjawab pertanyaan penulis dan memberikan motivasi selama kegiatan magang berlangsung.
4. Kemal Hasan, S.T., M. Sn. selaku *production manager*, M. Cahya Daulay, S.Sn., M. Ds. selaku *producer* UMN yang membantu penulis

dalam urusan administrasi. Andrew Willis, B.A. selaku *technical director* yang sabar dalam menjawab pertanyaan penulis.

5. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai kepala program studi desain komunikasi visual
6. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M. Ds. sebagai dosen pembimbing magang yang sabar memberi pengarahan untuk laporan magang
7. Orang tua dan kakak yang telah mendukung penuh dalam proses kerja magang yang telah dilakukan.
8. Tessa Cascalea, Yenni Hasan, Sherrina Ferin, Mega Srihoryanni, Laurin Violentika, Jessica Carlina, dan banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan program kerja magang

Tangerang, 10 Mei 2017



Lina Permata Santoso W.

ABSTRAKSI

UMN Production merupakan *production house* yang didirikan pada tahun 2017. UMN Production merupakan hasil kerjasama antara yayasan Universitas Multimedia Nusantara dengan KG production sebagai salah satu usaha dari Kompas Gramedia Group.

Penulis bekerja magang di UMN Production karena UMN Production lebih fokus untuk pembuatan animasi 3D. Penulis magang di UMN Production dengan harapan agar mengembangkan kemampuan penulis dalam animasi 3D. Penulis bekerja di UMN Production sebagai *CG artist*. Pekerjaan penulis sebagai *CG Artist* lebih fokus menjadi *animator* dan *rigging artist*. Selama 1 bulan penulis mendapatkan training animasi, kemudian penulis mengerjakan projek animasi selama 1 bulan. Setelah proyek animasi tersebut selesai penulis mendapatkan training sebagai *rigging artist* selama seminggu untuk mempersiapkan penulis mengerjakan proyek selanjutnya. Penulis ditempatkan sebagai *rigging artist*.

Dengan kemampuan penulis yang terbatas, UMN Production mendorong agar penulis dapat mendalami kemampuan yang sudah dimiliki, belajar bertanggung jawab dengan *deadline* dan tugas yang diberikan, menghindari menund pekerjaan, dan melatih berkomunikasi dengan *production team*.

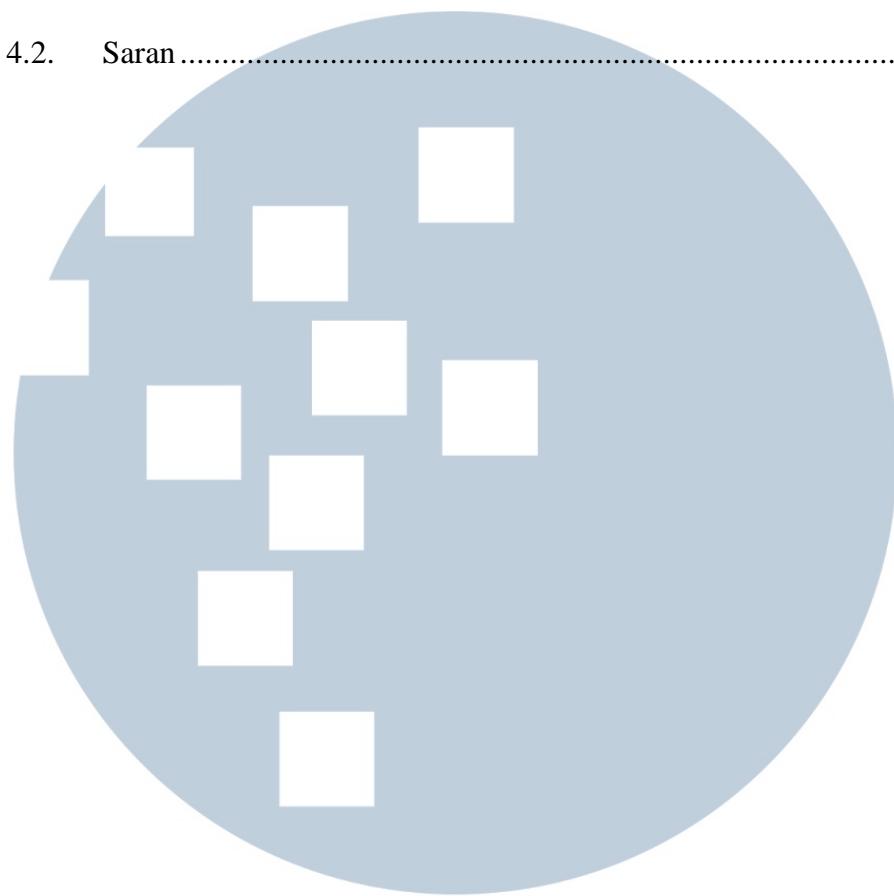
Kata kunci : UMN Production, magang, *CG artist*, *animator*, *rigging artist*.



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1. Deskripsi Perusahaan.....	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	4
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	4
3.2. Tugas yang Dilakukan	6
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	6
3.3.1. Proses Pelaksanaan	8
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	19
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan	20
BAB IV PENUTUP.....	22
4.1. Kesimpulan	22

4.2. Saran	22
------------------	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

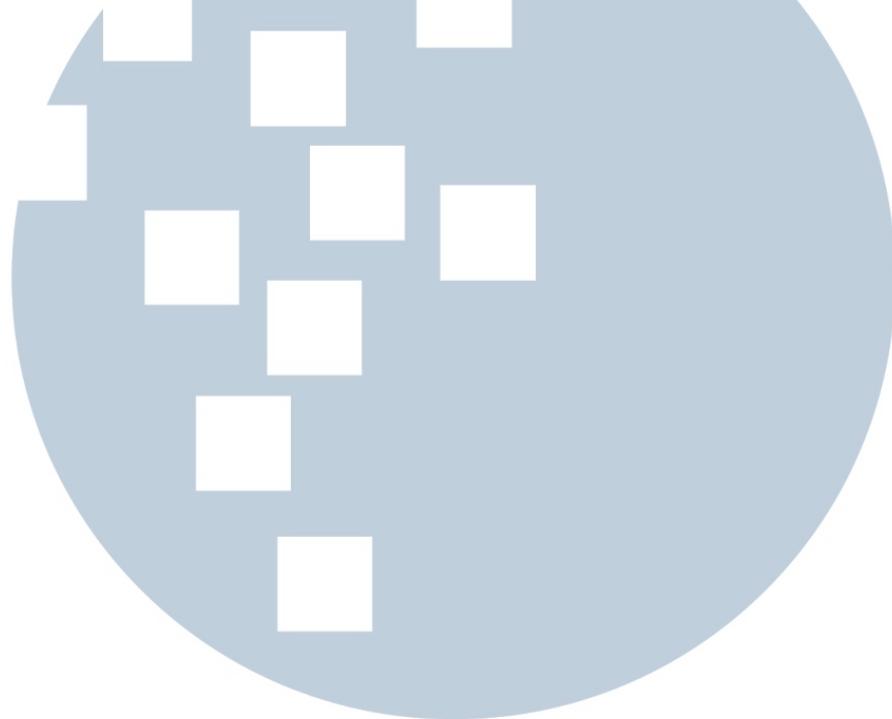
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Struktur Perusahaan	3
Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan dan Koordinasi	4
Gambar 3. 2 Bagan alur koordinasi	5
Gambar 3. 3 <i>Training</i> 1.....	8
Gambar 3. 4 <i>Training</i> 2.....	9
Gambar 3. 5 <i>Training</i> 3.....	10
Gambar 3. 6 <i>Training</i> 4.....	11
Gambar 3. 7 <i>Training</i> 5.....	12
Gambar 3. 8 <i>Training</i> 6 <i>Shot</i> 4	13
Gambar 3. 9 <i>Training</i> 6 <i>Shot</i> 5	14
Gambar 3. 10 <i>Screenshot reference video</i>	15
Gambar 3. 11 <i>Animasi lipsync</i> untuk <i>project KGF</i>	16
Gambar 3. 12 <i>Switch shot project KGF shot 150</i>	17
Gambar 3. 13 Latihan <i>Rigging</i> untuk membiasakan diri <i>rigging</i> di maya.....	18
Gambar 3. 14 <i>Rigging PDK</i> untuk <i>project NBR</i>	19



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang 6



UMN
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: LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG.....	XVII
LAMPIRAN F: LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN MAGANG	XIX
LAMPIRAN G: SURAT SELESAI MAGANG.....	XX
LAMPIRAN H: SURAT PEMBEKALAN MAGANG	XXI
LAMPIRAN I: FORMULIR BIMBINGAN MAGANG	XXII

