



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 STORYBOARD ARTIST DALAM FILM

ANIMASI “SI JUKI THE MOVIE”

Laporan Magang

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



Nama : Vinsensius William
NIM : 13120210145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
NUSANTARA
2017

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERANAN STORYBOARD ARTIST DALAM FILM ANIMASI
“SI JUKI THE MOVIE”

Oleh

Nama : Vinsensius William
NIM : 13120210145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Juni 2017.

Pembimbing



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

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 : Vinsensius William
NIM : 13120210145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : PT. Kumata Indonesia
Divisi : Storyboard Artist
Alamat : Jln. Simpang Pahlawan I No. 1 Bandung
Periode Magang : 1 Maret 2017 – 31 Mei 2017
Pembimbing Lapangan : Merry Wijaya

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, 15 Juni 2017

Vinsensius William

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat penyertaan serta bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan studi lebih lanjut melalui program magang dengan lancar di PT. Kumata Indonesia.

Pada laporan magang ini, penulis akan membahas mengenai proses pembuatan Animatic Storyboard dalam feature film animasi “Si Juki The Movie” selama 3 bulan melakukan proses magang di PT. Kumata Indonesia. Dalam waktu yang cukup singkat, penulis mendapatkan cukup banyak pelajaran tentang pembuatan storyboard, seperti menerapkan prinsip staging secara tepat, meletakan garis horizon pada halaman kerja, pergerakan kamera, kekonsistennan antar shot, movement, dan lain sebagainya.

Selain teknik pembuatan animatic storyboard, penulis juga mendapatkan pelajaran dalam mengoperasikan toon boom storyboard yang mana sangat memudahkan pekerjaan dalam pembuatan animatic storyboard, serta penggunaannya yang dapat dioperasikan langsung oleh toonboom stage atau harmony. Semoga dengan pengalaman yang penulis bagikan dalam laporan magang ini, dapat berguna untuk adik-adik kelas mempertimbangkan tempat magang yang dituju, serta pertimbangan untuk menggunakan software Toon Boom Storyboard dalam proyek yang akan dilakukan.

Penulis juga ingin mengucapkan sepatah kata terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membimbing, mendukung serta membantu selama periode magang berlangsung:

1. PT. Kumata Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk dapat menjalani program magang khususnya menjadi storyboard artist.
2. Merry Wijaya dan Juan Farrel selaku pembimbing lapangan yang telah dengan sabar mengajarkan serta membimbing penulis selama program magang ini berlangsung.
3. Daryl Wilson, Asep Suryana, L. Mahardika Pradipto, Sofyan Suharyo, Aken, Henra Desca, Iqbal Farabi Lubis, Bangkit Myarso, dan Ahmad

Zahid yang telah memberikan kesempatan, waktu, bimbingan serta dukungan kepada penulis selama pelaksanaan magang.

4. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam penggerjaan penulisan laporan magang ini.
6. Raffael A. Gumelar, Yenna Mariana, Michaela C. Levi, Mutiara, Kent Sutanza dan Kevin Christian Muljadi yang juga menyelesaikan studi magang di PT. Kumata Indonesia.
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi magang.

Tangerang, 15 Juni 2017

Vinsensius William.



ABSTRAKSI

PT Kumata Indonesia atau yang biasa disebut Kumata Studio merupakan salah satu studio animasi 2 dimensi yang cukup ternama di Indonesia. Kumata Studio menghadirkan animasi yang beragam dalam karya-karyanya. Salah satu proyek terbesar yang sedang dikerjakan oleh Kumata Studio adalah “Si Juki The Movie”, yang mengangkat cerita dari komik “Si Juki” karya Faza Ibnu Ubaidillah yang akrab dengan panggilan Faza Meonk. Menjadi Storyboard artist pada film panjang animasi bukanlah hal yang mudah, kami memiliki kewenangan untuk mengambil shot dalam merepresentasikan adegan dalam script, juga bertanggung jawab terhadap pengembangan karakter di divisi desain karakter, juga pengembangan lokasi pada divisi environment. Selain itu, hasil karya storyboard artist juga harus menjelaskan pergerakan karakter ataupun kamera pada animator nantinya, agar jelas apa yang ingin disampaikan. Program yang digunakan untuk membuat storyboard pada Kumata Studio sendiri adalah ToonBoom Storyboard Pro. Manfaat yang dapat diambil penulis dalam program magang di Kumata Studio ini adalah bagaimana mengefektifkan shot yang diambil, mengingat pekerjaan animasi 2 dimensi membutuhkan usaha yang cukup besar dalam pembuatannya.

Kata kunci: PT. Kumata Indonesia, animasi, animator, storyboard, toon boom



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	1
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Deskripsi Perusahaan	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	7
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	8
3.3.1. Proses Pelaksanaan	9
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	17
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV PENUTUP.....	19
4.1. Kesimpulan	19

4.2. Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	XI
LAMPIRAN A: SURAT PENGANTAR MAGANG	XII
LAMPIRAN B: SURAT TANDA DITERIMA MAGANG	XIII
LAMPIRAN C: KARTU KERJA MAGANG	XIII
LAMPIRAN C: KARTU KERJA MAGANG.....	XIV
LAMPIRAN D: KEHADIRAN KERJA MAGANG	XV
LAMPIRAN E: LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG	XIX
LAMPIRAN F: VERIFIKASI LAPORAN MAGANG.....	XXI
LAMPIRAN G: SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG.....	XXII
LAMPIRAN H: SURAT KETERANGAN PINDAH PEMBIMBING	XXIII
LAMPIRAN I: SURAT PEMBEKALAN MAGANG	XI
LAMPIRAN J: KARTU BIMBINGAN MAGANG	XII
LAMPIRAN K: FOTO SUASANA TEMPAT KERJA MAGANG.....	XIII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kumata.....	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Kumata Indonesia.....	4
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi	7
Gambar 3.2 Studi Karakter Si Juki The Movie.....	9
Gambar 3.3 Brainstorming pengambilan shot sequence 28.....	11
Gambar 3.4 Brainstorming pengambilan shot sequence 28.....	11
Gambar 3.5 Hasil Visualisasi Digital Animatic Storyboard sequence 28	13
Gambar 3.6 Sketsa Gestur Sequence 06	14
Gambar 3.7 Sketsa Awal Pembuatan Animatic Storyboard Sequence 06	15
Gambar 3.8 Clean Up Sketch Animatic Storyboard Sequence 06.....	16



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang 7



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JUDUL LAMPIRAN	XII
LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN	XIII

