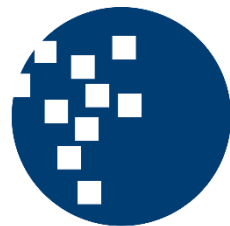


**PERAN *RIGGING ARTIST*
PADA STUDIO ANIMASI LUMINE**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

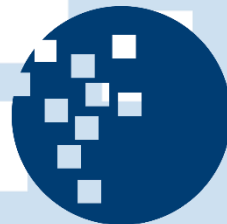
LAPORAN MAGANG

RAYNER BRIAN HENDRY

00000027728

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERAN *RIGGING ARTIST*
PADA STUDIO ANIMASI LUMINE**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

RAYNER BRIAN HENDRY

00000027728

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rayner Brian Hendry
NIM : 00000027728
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *rigging artist* pada studio animasi Lumine merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang saya tempuh.

Tangerang, 15 October 2021.



(Rayner Brian Hendry)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
“Peran *Rigging Artist* pada Studio Animasi Lumine”

Oleh
Nama : Rayner Brian Hendry
NIM : 00000027728
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 28 Oktober 2021.
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2021.11.02
10:46:00 +07'00'

Dominika Anggraeni Purwaningsih,
S.Sn., M.Anim.
0308089101

Penguji

Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2021.11.02
13:59:35 +07'00'

Christian Aditya S.Sn., M.Anim
0303019102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
0328097503

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rayner Brian Hendry

NIM : 00000027728

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Rigging Artist* pada Studio Animasi Lumine

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Oktober 2021.

Yang menyatakan,



(Rayner Brian Hendry)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Rigging Artist* pada Studio Animasi Lumine” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Andi Wijaya.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 15 Oktober 2021.


(Rayner Brian Hendry)

PERAN *RIGGING ARTIST* PADA STUDIO ANIMASI LUMINE

Rayner Brian Hendry

ABSTRAK

Penulis memilih peran *rigging artist* di Lumine Studio sebagai pelaksanaan praktek magang. Lumine Studio telah berpengalaman di bidang *3D animation* sejak tahun 2006, menjadikannya salah satu studio animasi yang cukup terkenal akan kualitasnya di Indonesia. Hal ini meyakinkan penulis merasa bisa mengenal dan belajar lebih banyak mengenai industri animasi 3D, khususnya *rigging* di Lumine Studio. Praktek magang dilakukan secara *remote* atau *online* dari 14 Juni hingga 12 November 2021 melalui beragam cara komunikasi *online* seperti Google Meet, frack, serta mattermost. Selama praktek magang, penulis mendapat beragam pengalaman karena ikut terlibat dalam beragam *project* yang sedang dikerjakan Lumine Studio, mulai dari serial, *short movie*, serta *games*. Lalu, Penulis juga berkesempatan ikut serta dalam proses *Research and Development*, yaitu mengembangkan beberapa *script python* yang akan digunakan dalam produksi – produksi Lumine Studio ke depannya. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk mengembangkan pribadi dalam aspek komunikasi, profesionalitas, ketelitian, dan etika kerja selama pelaksanaan praktek magang.

Kata kunci: *Rigging artist*, Lumine Studio, praktek magang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF RIGGING ARTIST IN LUMINE STUDIO

Rayner Brian Hendry

ABSTRACT

The author chose the role of rigging artist in Lumine Studio to fulfill the internship program. Lumine Studio is experienced in 3D Animation since 2006, making it one of the most reputable animation studio of its quality in Indonesia. This fact convinced the writer that he can learn and develop his skills in the 3D animation industry, especially in rigging in Lumine Studio. The internship program is carried out remotely or online from 14th June to 12th November 2021 through various online communication methods such as Google Meet, Ftrack, and Mattermost. During the internship program, the author got various experiences getting involved in various projects that were carried out by Lumine Studio. The author also had the opportunity to participate in the research and development process, developing several python scripts that the company needed for future projects. In addition, the author also has the opportunity to develop personally in the aspects of communication, professionalism, thoroughness, and work ethics during the internship program.

Keywords: Rigging Artist, Lumine Studio, Internship Program

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1. Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2. Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.3. Kendala yang Ditemukan.....	22
3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	23
4.1. Simpulan	23
4.2. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
LAMPIRAN.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Lumine Studio.....	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Lumine Studio.....	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	10
Gambar 3.2 <i>The Skeleton of bird's wing</i>	12
Gambar 3.3 Peletakan joint sayap <i>character pigeon</i>	13
Gambar 3.4 Peletakkan <i>joint</i> dan <i>follicle</i> pada sistem <i>ribbon</i>	14
Gambar 3.5 Deformasi sayap saat mengembang.....	14
Gambar 3.6 Hasil akhir rancangan <i>rig</i> sayap.....	15
Gambar 3.7 Tampilan Awal <i>Script Auto Playblast</i>	16
Gambar 3.8 <i>Work In Progress Script Playblast to Master 1</i>	17
Gambar 3.9 <i>Work In Progress Script Playblast to Master 2</i>	18
Gambar 3.10 <i>Dialog box "by Distance"</i> yang interaktif.....	18
Gambar 3.11 Contoh <i>Feedback</i> dari supervisi.....	20
Gambar 3.12 Tampilan <i>UI final script Playblast to Master</i>	21

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	26
Lampiran B. Kartu MBKM 02	27
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	28
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	38
Lampiran E. Hasil Turnitin	39
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang Resmi	40



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA