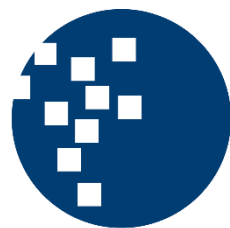


PERANAN 3D ARTIST DI ANOMAN STUDIO



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

WILLIAM CHRISTIAN

00000029847

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

HALAMAN JUDUL

PERANAN 3D ARTIST DI ANOMAN STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

WILLIAM CHRISTIAN

00000029847

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : William Christian
NIM : 00000029847
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peranan 3D *Artist* di Anoman Studio 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 10 November 2021



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul
Peranan 3D *Artist* di Anoman Studio

Oleh
Nama : William Christian
NIM : 00000029847
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 09 November 2021.

Pembimbing



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Ketua Program Studi
Film



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

U M N

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
Peranan 3D *Artist* di Anoman Studio

Oleh
Nama : William Christian
NIM : 00000029847
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 25 November 2021.
Pukul 15.30 s/d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Penguji

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
0323088802

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

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

Nama : William Christian

NIM : 00000029847

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:

Peranan 3D *Artist* di Anoman Studio

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, 11 November
2021.

Yang menyatakan,



(William Christian)

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: “Peranan 3D *Artist* di Anoman Studio” 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan, Bapak Made Wira Aditya, selaku Chief Executive Officer (CEO) Anoman Studio.
6. Orang Tua, dan teman penulis 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, 11 November 2021.


(William Christian)

PERANAN 3D ARTIST DI ANOMAN STUDIO
William Christian

ABSTRAK

Anoman Studio merupakan sebuah studio game independen yang sudah berdiri sejak tahun 2014. Anoman Studio sendiri memiliki beberapa penghargaan yang sudah diraihnya dari rentang waktu tahun 2014 hingga 2021 ini. Penulis memilih melamar sebagai 3D Artist di Anoman Studio karena ketertarikan penulis terhadap perbedaan proses pembuatan game dari pembuatan animasi. Selama pelaksanaan praktik magang, penulis berperan sebagai 3D Artist yang mengerjakan *modelling*, *UV mapping*, dan *animating*. Penulis mendapatkan dua buah proyek game yaitu AKB Bandara dan Project Darma, yang selama pengerjaannya dilakukan secara bersamaan dalam sebuah tim *programming*, 2D, dan 3D yang memiliki supervisi di setiap proyek. Halangan yang dihadapi penulis selama praktik kerja magang, diantaranya adalah pekerjaan yang kurang dikuasai dan tipe *export file* yang biasa dikerjakan oleh penulis berbeda. Namun dengan adanya komunikasi dengan supervisi, pemberian tugas yang sesuai dan arahan yang cukup membuat pekerjaan magang menjadi lebih lancar.

Kata kunci: 3D Artist, Animasi, Game, Magang, Anoman Studio.



THE ROLE OF 3D ARTIST AT ANOMAN STUDIO

William Christian

ABSTRACT

Anoman Studio is an independent game studio which has been established since 2014. Anoman Studio itself has won several awards from 2014 to 2021. The author chose Anoman Studio because the author's interest in the differences between the making of animations and the making of games. During the internship, author acts as a 3D artist who does modelling, UV mapping, and animating. The author got two main project which is AKB Bandara and Project Darma, which during the work is carried out had teams including programming team, 2D team, and 3D team. As for the obstacles that author faced during the internship, is the lack of skill of some type of work and the difference in the type of export file that the author usually does. However, with the proper communication between author and the supervision, appropriate assignments and great direction, the solution has been achieved.

Keywords: 3D Artist, Animation, Game, Internship, Anoman Studio.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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
2.1.1 Visi.....	5
2.2.2 Misi	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.1.1 Kedudukan	7
3.1.2. Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	18

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN.....	23



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penjabaran Pekerjaan yang Dilakukan Selama Praktik Kerja Magang....3



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Anoman Studio.....	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan Anoman Studio.....	5
Gambar 3.1 Alur Koordinasi Proyek <i>Game</i> AKB Bandara.....	7
Gambar 3.2 Alur Koordinasi Proyek <i>Game Project Darma</i>	8
Gambar 3.3 Tekstur Baru Model Karakter AKB Bandara.....	13
Gambar 3.4 3D Model Aksesoris Pakaian.....	14
Gambar 3.5 3D Model Aksesoris Pakaian Beserta Karakter.....	14
Gambar 3.6 <i>Screenshot</i> Animasi Walk.....	16
Gambar 3.7 <i>Screenshot</i> Animasi Jog.....	17
Gambar 3.8 <i>Screenshot</i> Animasi Run.....	17
Gambar 3.9 <i>Storyboard Combo Attack</i>	18

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	32
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang	33
Lampiran F. Hasil Turnitin	34

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA