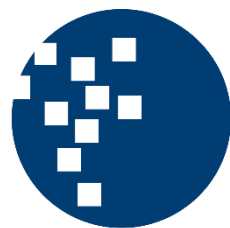


**PERAN 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**MOCHAMMAD BISMA BRILLIANTO**

**0000031769**

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

**PERAN 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Seni (S.Sn.)**

**MOCHAMMAD BISMA BRILLIANTO**

**00000031769**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2021**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mochammad Bisma Brillianto  
NIM : 00000031769  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN 3D GENERALIST DALAM 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, 11 November 2021



(Mochammad Bisma Brillianto)

# UMIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul


“PERAN 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO”

Oleh  
Nama : Mochammad Bisma Brillianto  
NIM : 00000031769  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 11 November 2021.

Pembimbing

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

Ketua Program Studi  
Film

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

U M 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

“PERAN 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO”

Oleh  
Nama : Mochammad Bisma Brillianto  
NIM : 00000031769  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 24 November 2021.

Pukul 14.00 s/d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Digitally signed  
by Firdyanza  
Pramono  
Date: 2021.11.29  
15:13:26 +07'00'

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 : Mochammad Bisma Brillianto

NIM : 00000031769

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang

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 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO**

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, 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,



(Mochammad Bisma Brillianto)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran 3d Generalist Dalam 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 Made Wira Aditya.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Tangerang, 11 November 2021.



(Mochammad Bisma Brillianto)

## PERAN 3D GENERALIST DALAM ANOMAN STUDIO

Mochammad Bisma Brillianto

### ABSTRAK

Magang adalah proses yang diperlukan sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan. Oleh karena itu, penulis memilih magang di Anoman studio yang bergerak dalam bidang game yang merupakan minat penulis. Dengan magang di Anoman studio, penulis dapat mempelajari bagaimana proses pembuatan game. Di studio ini pekerjaan penulis sebagian besar adalah sebagai 3d animator dari salah satu proyek game Anoman studio. Penulis bekerja dibawah seorang *supervisor* yang membimbing penulis untuk melakukan pekerjaan. Penulis mengerjakan beberapa animasi seperti *jump*, *idle* dan *counter combat* untuk karakter utama *game* yang sedang dibuat. Dalam proses pengerjaan, terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Penulis dapat melewati kendala ini dengan mempelajari bagaimana *workflow* pembuatan animasi dalam game dan berdiskusi dengan *supervisor* untuk mengatasi kendala tersebut. Setelah animasi selesai, file diberikan kepada *supervisor* melalui Google Drive milik Anoman studio. Selama proses magang, penulis mendapatkan banyak pelajaran yang berharga seperti bagaimana proses pembuatan animasi untuk game yang berbeda dengan pembuatan animasi dalam film animasi. Penulis juga diberikan tugas untuk membuat animasi yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi yang belum pernah penulis buat sebelumnya. Hal ini membuat penulis bisa belajar untuk membuat animasi yang lebih kompleks. Selain itu penulis juga mempelajari sebagian dari bagaimana cara kerja *game engine*.

Kata kunci: *3d Animation*, *Anoman Studio*, *Game Character Animation*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



THE ROLE OF 3D GENERALIST IN ANOMAN STUDIO  
Mochammad Bisma Brillianto

*ABSTRACT*

*Internship is a process that is required as a condition for graduation from the college. Therefore, the author chose an internship at Anoman studio which is engaged in the game field which is the author's interest. With an internship at Anoman studio, the author can learn the process of making games. In this studio, the author's job is mostly as a 3d animator for one of the Anoman studio game projects. The writer works under a supervisor who guides the writer to do the work. The author is working on several animations such as jump, idle and counter combat for the main character of the game that is being made. During the process, several obstacles were found. The author can overcome this obstacle by studying how the animation workflow in the game and training with supervisors to overcome these obstacles. After the animation is complete, the file is given to the supervisor via Anoman studio's Google Drive. During the internship process, the author learned many valuable lessons such as the process of making animation for games is different from making animation in animated films. The author is also given the task of making animations that have a higher level of difficulty than the author has ever made before. This allows the author to learn to create more complex animations. In addition, the author also studied a bit about how the game engine works.*

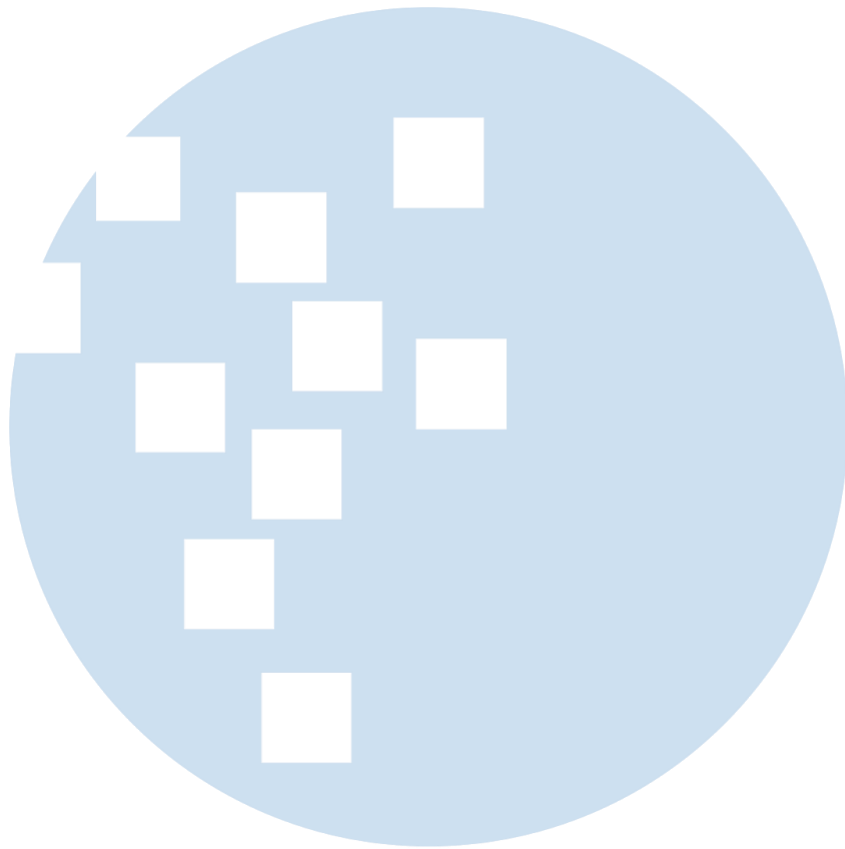
*Keywords: 3d Animation, Anoman Studio, Game Character Animation*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>6</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	16
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>17</b>
4.1 Simpulan .....	17
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA .....	19

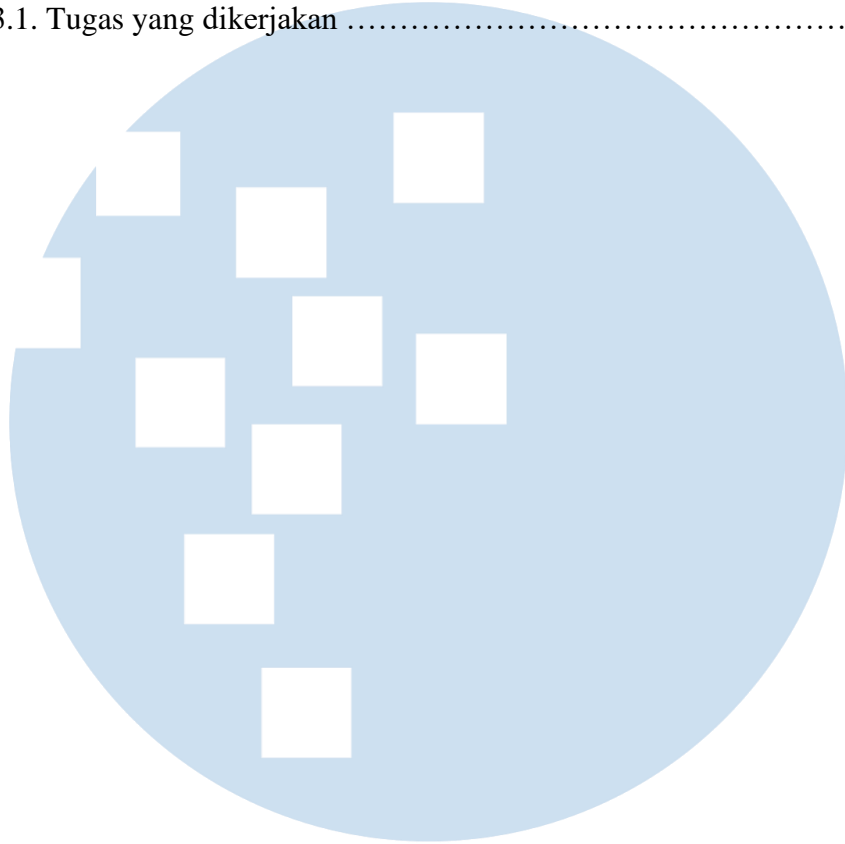


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Tugas yang dikerjakan ..... 7



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Anoman .....	4
Gambar 2.2 Struktur organisasi .....	5
Gambar 3.1 Alur koordinasi .....	6
Gambar 3.2 Aksesoris karakter AKB Bandara .....	8
Gambar 3.3 Storyboard Project Darma .....	9
Gambar 3.4 Animasi Idle pertama karakter .....	10
Gambar 3.5 Animasi <i>Jump roll</i> karakter .....	11
Gambar 3.6 Animasi <i>Equip knuckle</i> karakter tanpa props .....	12
Gambar 3.7 Animasi <i>Idle 2</i> karakter .....	13
Gambar 3.8 Animasi <i>Idle</i> karakter diposisi <i>fighting stance</i> .....	13
Gambar 3.9 Animasi gerakan <i>counter</i> karakter .....	14

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	15
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	16
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	17
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	18
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	19



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA