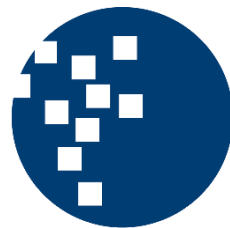


**PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**FELISCA JAYANIMITA HANDRA**

**0000031599**

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

**2022**

**PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION**



**LAPORAN MAGANG**

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

**FELISCA JAYANIMITA HANDRA**

**00000031599**

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

**TANGERANG  
2022**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felisca Jayanimita Handra

NIM : 00000031599

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION”

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.

Jakarta, 08 Juni 2022.



(Felisca Jayanimita)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

iii

Peran 3D Generalis..., Felisca Jayanimita Handra, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul

PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION

Oleh  
Nama : Felisca Jayanimita Handra  
NIM : 00000031599  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara


Jakarta, 08 Juni 2022.

Pembimbing



Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.  
0303018005

Ketua Program Studi  
Film



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

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul  
PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION

Oleh  
Nama : Felisca Jayanimita  
NIM : 00000031599  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 23 Juni 2022.  
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.

0303018005

Penguji



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

0311097401

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 : Felisca Jayanimita Handra

NIM 00000031599

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran 3D Generalis di Savier Animation

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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 07 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Felisca Jayanimita)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION” 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.S.n., 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. Ibu Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan (Savier) Bapak Henry.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Jakarta, 07 Juni 2022



(Felisca Jayanimita)

## PERAN 3D GENERALIS DI SAVIER ANIMATION

Felisca Jayanimita Handra

### ABSTRAK

Animasi 3D merupakan jenis animasi yang banyak digunakan baik dalam periklanan, *game*, film dan lain-lain. Ada berbagai macam cara untuk memulai mempelajari animasi 3D dan salah satunya adalah kursus animasi 3D. Savier Animation merupakan salah satu perusahaan kursus animasi terbaik di Indonesia dimana Savier sudah memiliki lebih dari 2500 portofolio dari murid-muridnya. Hasil portofolio tersebut terdiri dari berbagai macam karya terkait dengan 3D mulai dari modeling 3D hingga rendering. Laporan ini bertujuan untuk menjelaskan peran 3D generalis dalam perusahaan Savier Animation. Melakukan aktivitas magang 3D generalis di Savier Animation merupakan salah satu aktivitas yang cukup menantang tetapi mampu menghasilkan portofolio-portofolio yang baik dan pengetahuan soal bekerja dalam industri animasi. Kesimpulan dari laporan ini yaitu Savier Animation memiliki pelajaran-pelajaran yang cukup lengkap mengenai animasi 3D. Savier Animation sudah memiliki berbagai *software* animasi 3D yang paling umum dipakai dalam industri animasi 3D sehingga dapat membantu para murid untuk mencari peluang untuk bekerja dalam industri animasi.

Kata kunci: 3Ds Max, Savier, 3D Generalis

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **3D GENERALIST ROLE IN SAVIER (DALAM BAHASA INGGRIS)**

Felisca Jayanimita Handra

### **ABSTRACT**

*3D animation is a type of animation that is widely used both in advertising, games, films and others. There are various ways to start learning 3D animation and one of them is a 3D animation course. Savier Animation is one of the best animation course companies in Indonesia where Savier already has portfolios of more than 2500 from students. The portfolio results consist of various kinds of works related to 3D, from 3D modeling to rendering. This report aims to explain the role of 3D generalists within the company Savier Animation. Doing generalist 3D internship at Savier Animation is one of the activities that is quite challenging but can produce good portfolios and knowledge about working in the animation industry. The conclusion of this report is that Savier Animation has quite complete lessons on 3D animation. Savier Animation already has a variety of 3D animation software that is most commonly used in the 3D animation industry so that it can help students find opportunities to work in the animation industry.*

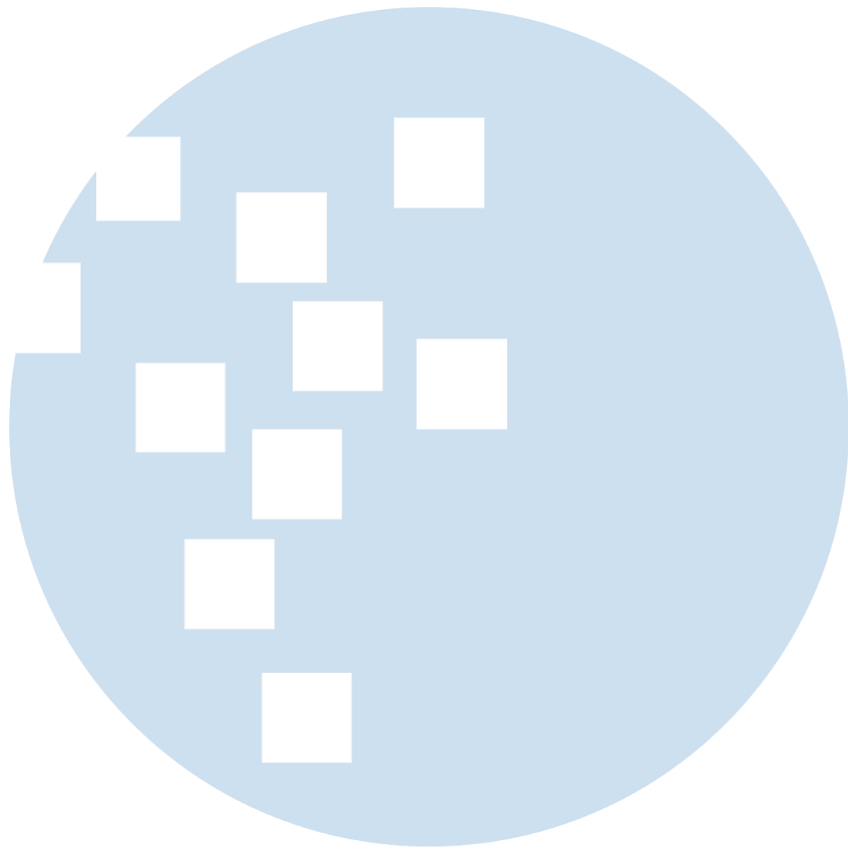
*Keywords: 3Ds Max, Savier, 3D Generalis*

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
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 .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	13
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	14
4.1 Simpulan .....	14
4.2 Saran .....	14
DAFTAR PUSTAKA .....	16

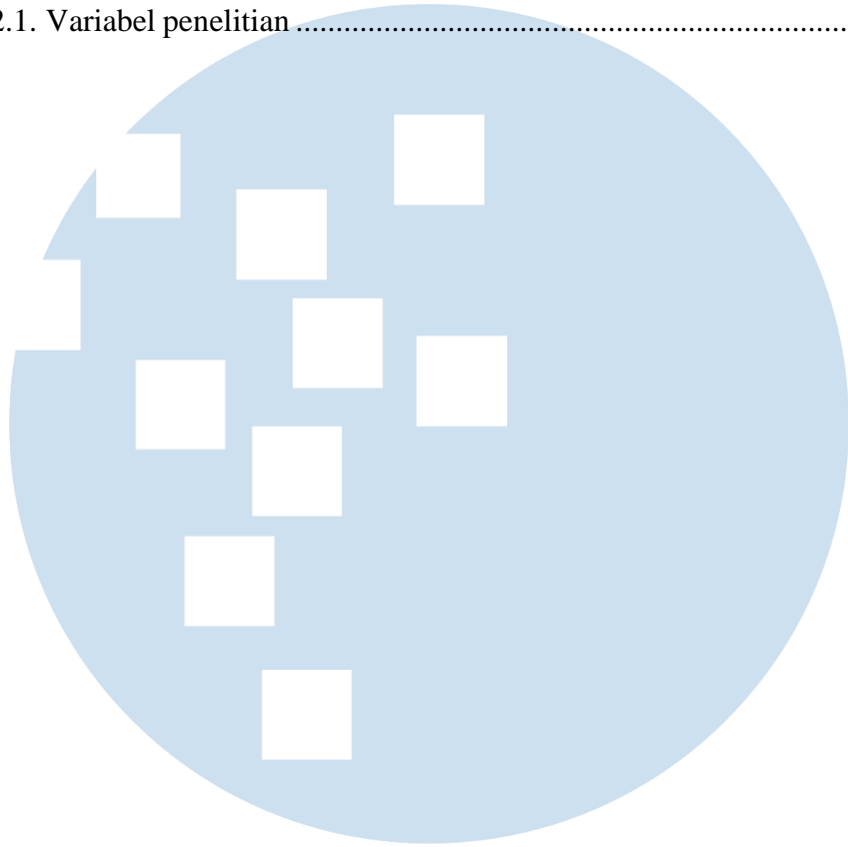


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Variabel penelitian ..... 7



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Logo Savier .....	5
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Savier .....	6
Gambar 3.1 Prosedur 3D generalis di Savier Animation .....	8
Gambar 3.2 Proses Modeling 3D Mobil 2.....	11
Gambar 3.3 Unwrapping Modeling 3D Mobil 2.....	12
Gambar 3.4 Rendering Modeling 3D Mobil 2.....	12



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	17
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	18
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	19
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	25
Lampiran E. Surat SKPM .....	26
Lampiran F. Hasil Turnitin .....	27
Lampiran G. Foto Dokumentasi Kegiatan Magang .....	28



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA