

**PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN KONTEN  
ANIMASI PADA STUDIO SUPERPIXEL PTE. LTD**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**KENLEY JONATHAN**

**00000033847**

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

**2023**

**PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN KONTEN  
ANIMASI PADA STUDIO SUPERPIXEL PTE. LTD**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Seni (S.Sn.)**

**KENLEY JONATHAN**

**00000033847**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kenley Jonathan  
NIM 00000033847  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“Peran 3D Generalist dalam Pembuatan Konten Animasi pada Studio Superpixel Pte. Ltd.”, 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, 20 Desember 2022.



(Kenley Jonathan)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul  
“Peran 3D Generalist dalam Pembuatan Konten Animasi pada Studio Superpixel  
Pte. Ltd.”

Oleh  
Nama : Kenley Jonathan  
NIM : 00000033847  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Januari 2023.  
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed  
by Christian  
Aditya

Date: 2023.01.16  
09:24:43 +07'00'

  
Christian Aditya S.Sn., M.Anim.  
0303019102

Penguji

Digitally signed  
by Andrew Willis  
Date: 2023.01.17  
19:53:06 +07'00'

  
Andrew Willis B.A., M.M.  
039159

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 : Kenley Jonathan

NIM 00000033847

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 3D Generalist dalam Pembuatan Konten Animasi pada Studio Superpixel Pte. Ltd.”. 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.

Tangerang, 20 Desember 2022.

Yang menyatakan,



(Kenley Jonathan)

## 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 Pembuatan Konten Animasi pada Studio Superpixel Pte. Ltd.” 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, 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 Christian Aditya S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Andrew Willis B.A., M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Superpixel, Bapak Kelvin Wira Diputra.
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.

Tangerang, 20 Desember 2022.

(Kenley Jonathan)

# **PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN KONTEN ANIMASI PADA STUDIO SUPERPIXEL PTE.LTD**

Kenley Jonathan

## **ABSTRAK**

Animasi telah menjadi salah satu medium konten yang digunakan oleh banyak industri seperti periklanan, film, dan game. Salah satu studio yang bergerak dalam pembuatan konten animasi adalah studio Superpixel Pte.Ltd. Studio Superpixel merupakan studio yang bergerak dalam pembuatan konten animasi 2D, animasi 3D, motion graphics, dan konten kreatif lainnya. Dalam kegiatan kerja magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, Penulis berkesempatan untuk melakukan kerja magang di studio Superpixel sebagai *3D Generalist*. Selama proses magang, penulis telah mengerjakan berbagai jenis proyek terkait dengan *workflow* pada industri 3D, seperti proses pembuatan animasi 3D. Selama proses magang, penulis mempelajari banyak hal seperti pentingnya komunikasi dan kerjasama dalam pengerjaan suatu proyek.

Kata Kunci: Animasi, *3D Generalist*, Kerja Magang, Superpixel.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**3D GENERALIST ROLE IN THE MAKING OF CONTENT  
ANIMATION AT SUPERPIXEL PTE.LTD STUDIO**

Kenley Jonathan

**ABSTRACT**

*Animation has become one of the content mediums used by many industries such as advertising, film, and games. One of the studios engaged in creating animation content is Superpixel Pte.Ltd studio. Superpixel is a studio engaged in creating 2D animation, 3D animation, motion graphics, and other creative content. During an internship held by Multimedia Nusantara University, the author had the opportunity to do an internship at the Superpixel studio as a 3D Generalist. During the internship process, the author worked on various types of projects related to workflow in the 3D industry, such as the process of making 3D animation. During the internship process, the author learned many things such as the importance of communication and cooperation in working on a project.*

*Keywords: Animation, 3D Generalist, Internship, Superpixel*

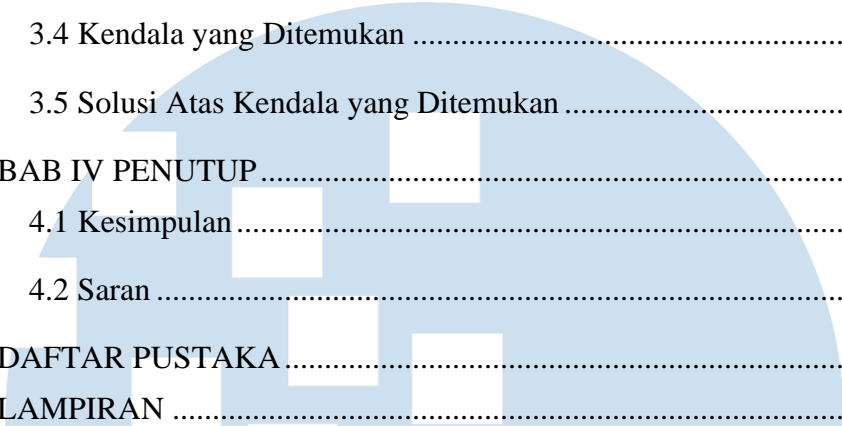
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
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 .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	7
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	10
3.3.1 Kaplan MBTI Project .....	10
3.3.2 Superpixel Internal Branding Video Project .....	13
3.3.3 Lazada Lazpick Pin Project .....	16
3.3.4 FWD Fi-Chatbot Project .....	19
3.3.5 Ecoclean Project .....	21
3.3.6. SJ 2.0 Dome Projection Project .....	23

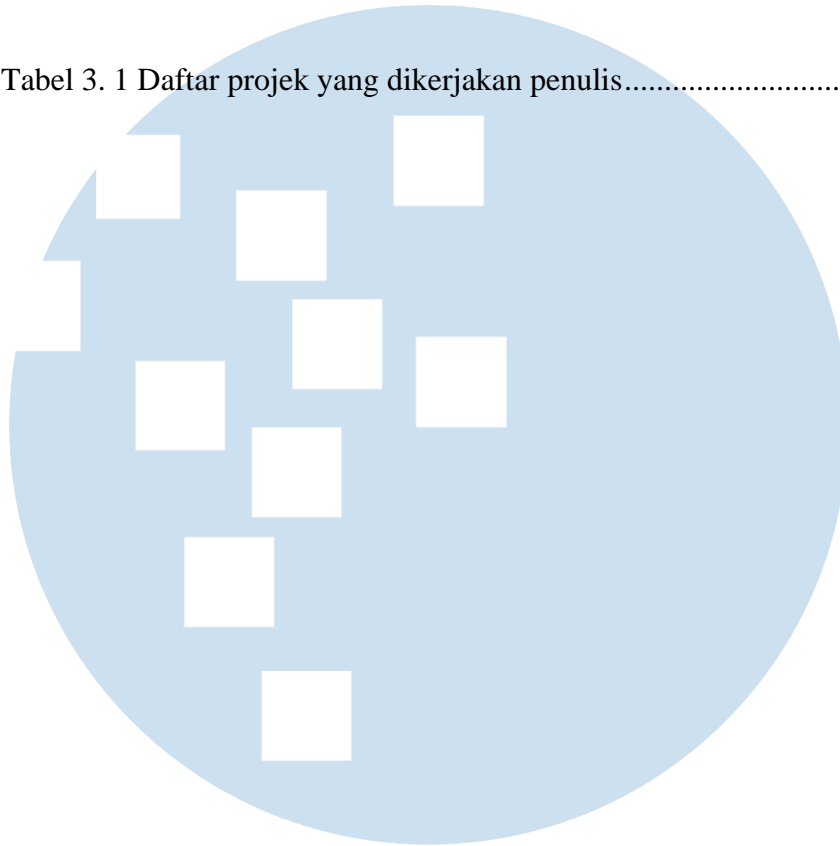


3.3.7. Hiso Project .....	24
3.4 Kendala yang Ditemukan .....	27
3.5 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan .....	27
BAB IV PENUTUP .....	28
4.1 Kesimpulan .....	28
4.2 Saran .....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	32
LAMPIRAN .....	33

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar proyek yang dikerjakan penulis..... 10



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Superpixel.....	4
Gambar 2. 2 Gambar Bagan Struktur Organisasi .....	5
Gambar 3. 1 Gambar Bagan Alur Koordinasi .....	7
Gambar 3. 2 Hasil <i>styleframe</i> aset 3D yang dikerjakan (Kaplan MBTI)...	12
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> salah satu <i>shot</i> yang didapatkan penulis .....	14
Gambar 3. 4 <i>Styleframe</i> salah satu <i>shot</i> yang dikerjakan penulis.....	15
Gambar 3. 5 Contoh referensi desain <i>pin badge</i> dan <i>layout</i> komposisi ....	16
Gambar 3. 6 Contoh aset 2D untuk dijadikan aset 3D.....	17
Gambar 3. 7 Contoh hasil akhir visual <i>Lazada LazPick Pin</i> .....	18
Gambar 3. 8 Daftar <i>pose</i> dan <i>gesture</i> Karakter Fi .....	20
Gambar 3. 9 Contoh hasil animasi salah satu <i>pose</i> Fi. ....	20
Gambar 3. 10 Contoh <i>styleframe</i> mesin <i>piston</i> .....	22
Gambar 3. 11 Contoh <i>styleframe layout scene</i> .....	24
Gambar 3. 12 Konsep desain jam pasir <i>dystopia</i> dan <i>modern</i> .....	25
Gambar 3. 13 Contoh <i>styleframe</i> versi <i>dystopia</i> .....	26

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	33
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang .....	34
Lampiran C. Kartu Magang MBKM 02 .....	35
Lampiran D. Daily Task MBKM 03 .....	36
Lampiran E. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	75
Lampiran F. Surat Keterangan Selesai Magang .....	76
Lampiran G. Lembar Turnitin .....	77
Lampiran H. Dokumentasi Magang .....	78
Lampiran I. Surat Pembekalan Magang .....	79

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA