PERANAN *ASSET CREATOR* DALAM PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT BERJUDUL "PESUT SIUT" DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

LAPORAN MAGANG

GABRIELLA CHLOE SUHARTONO

00000036180

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANAN *ASSET CREATOR* DALAM PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT BERJUDUL "PESUT SIUT" DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

GABRIELLA CHLOE SUHARTONO

00000036180

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Chloe Suhartono
NIM : 00000036180
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:
Peran *Asset Creator* dalam Proyek Animasi Cerita Rakyat Berjudul "Pesut Siut" di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
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, 05 Oktober 2022.

(Gabriella Chloe Suhartono)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
Peran *Asset Creator* dalam Proyek Animasi Cerita Rakyat Berjudul "Pesut Siut"
di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
Oleh

Nama : Gabriella Chloe Suhartono
NIM : 00000036180
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.
Pukul 13.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing	Penguji
Ahmad Arief Adiwijaya S.Sn., MPDesSC	Yohanes Merci Widiastomo, S. Sn., M.M
0323099203	0309059001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2022.10.24
17:29:16 +07'00'

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 : Gabriella Chloe Suhartono

NIM : 00000036180

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

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

Peran *Asset Creator* dalam Proyek Animasi Cerita Rakyat Berjudul "Pesut Siut" di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 05 Oktober 2022.

Yang menyatakan,

(Gabriella Chloe Suhartono)

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 *Asset Creator* dalam Proyek Animasi Cerita Rakyat Berjudul "Pesut Siut" di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra" 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 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 Ahmad Arief Adiwijaya S.Sn., MPDesSC, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Tim praktisi proyek Pesut Siut Bapak Febryo Valention selaku pengarah teknis, Ibu Dessy Tri Anandani Bambang selaku Pengarah Kreatif, dan Aleysa Kirana Az-Zahra selaku asisten sutradara.
6. 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, 05 Oktober 2022.

(Gabriella Chloe Suhartono)

PERANAN ASSET CREATOR DALAM PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT BERJUDUL "PESUT SIUT" DI PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

Gabriella Chloe Suhartono

ABSTRAK

Animasi di Indonesia semakin maju baik dalam 2D maupun 3D. Melihat perkembangan animasi, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melaksanakan program pengembangan sastra yang menghasilkan produk pemodernan sastra berupa 32 film animasi legenda nusantara. Penulis mengikuti proyek ini menjadi asset creator pada salah satu film animasi dari 32 legenda nusantara yang berjudul Pesut Siut. Dalam proyek ini penulis bekerja sebagai *asset creator* untuk membuat segala aset dan property yang dibutuhkan dalam proyek animasi Pesut Siut. Penulis juga bersama dengan *Character designer* dan *Enviroment designer* untuk mencocokan bentuk dan warna aset yang dibuat penulis dengan *background* dan karakter yang dibuat. Penulis membuat berbagai macam aset seperti hewan sungai Mahakam, tumbuhan sungai Mahakam, dan mainan tradisional yang biasa ada di Kalimantan Timur. Penulis belajar bekerja sama dengan praktisi lapangan professional serta tim SMKN 1 Indramayu secara daring sehingga penulis dituntut untuk beradaptasi dengan system kerja yang dinamis. Penulis juga belajar berbagai macam workflow dari berbagai macam rekan kerja.

Kata kunci: Asset Creation, Animasi 2D, Kerja sama

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF THE ASSET CREATOR IN CERITA RAKYAT ANIMATION PROJECT TITLED "PESUT SIUT" AT THE PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

Gabriella Chloe Suhartono

ABSTRACT

Animation in Indonesia is increasingly advanced in both 2D and 3D. Seeing the development of animation, the Center for Language and Literature Development and Protection, the Language Development and Development Agency, the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology carried out a literary development program that produced literary modernization products in the form of 32 animated films of Indonesian legends. The author follows this project as an asset creator in an animated film from 32 Indonesian legends, entitled Pesut Siut. In this project the author works as an asset creator to create all the assets and properties needed in the Pesut Siut animation project. The author is also working with the Character designer and Environment designer to match the shape and color of the assets created by the author with the background and characters created. The author makes various kinds of assets such as Mahakam river animals, Mahakam river plants, and traditional toys that are common in East Kalimantan. The author learns to work together with professional field practitioners and the SMKN 1 Indramayu team online so that the author is required to adapt to a dynamic work system. The author also learns various kinds of workflows from various colleagues.
Keywords: Asset Creation, 2D Animation, Collaboration/Team Work

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL iix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang 1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang 2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan 3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan 4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG 7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi 7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang 7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan 7
3.2.2 Uraian Kerja Magang 9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan 13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan 14
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN 15
4.1 Simpulan 15
4.2 Saran 15
DAFTAR PUSTAKA 17
LAMPIRAN 18

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas Penulis 8

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Proyek Cerita Rakyat Pesut Siut……... 5
Gambar 3.1. Contoh Bagan Alur Kerja……... 7
Gambar 3.2. Eksplorasi Style Rumah ...……..…….... 9
Gambar 3.3. Pengerjaan Ikan Sungai Mahakam …….……... 10
Gambar 3.4. Eksplorasi Style Ikan Sungai Mahakam ……..……..11
Gambar 3.5. Aset Mainan Anak-Anak ……..…….…….. 11
Gambar 3.6. Proses Pembuatan Pohon Gaharu ……. 12
Gambar 3.7. Aset Pohon Gaharu …….……. 12
Gambar 3.8. Aset Pohon Tember …….……. 13
Gambar 3.9. Aset Eceng Gondok …….……. 13
Gambar 4.1. Meeting dengan Anggota Tim Kampus ……. 31
Gambar 4.2. Asistensi Style Art …….……. 31
Gambar 4.3. Weekly Meeting …….…….……. 31

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 ……..… 18
Lampiran B. Kartu MBKM 02 ……..…. 19
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 ……..…….20
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 …… 29
Lampiran E. Hasil Turnitin ……...… 30
Lampiran F. Dokumentasi Magang ……... 32
Lampiran G. Lampiran Surat Penerimaan Magang ……... 33
Lampiran H. Lampiran Surat Keterangan Pembekalan Magang……..... 34

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA