

**PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO
KREASI ANIMASI)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Krista Stephanie

00000037209

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO
KREASI ANIMASI)**



LAPORAN MAGANG

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

Krista Stephanie

00000037209

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Krista Stephanie
NIM : 00000037209
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO KREASI ANIMASI)

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, 13 Juni 2022



(Krista Stephanie)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul:

PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO KREASI ANIMASI)

Oleh
Nama : Krista Stephanie
NIM : 00000037209
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Januari 2023.

Pukul 15.30 s/d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

Christian Aditya, S.Sn, M,Anim
0303019102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

UIMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

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

Nama : Krista Stephanie

NIM : 00000037209

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : 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 DI TEMOTION (TEMPO KREASI ANIMASI)

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.

Tangerang, 13 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Krista Stephanie)

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: **PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO KREASI ANIMASI)**

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, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Andrew Willis, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Christian Aditya, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Temotion Bapak Chandra Endroputro
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, 13 Juni 2022



(Krista Stephanie)

PERAN 3D GENERALIST DI TEMOTION (TEMPO KREASI ANIMASI)

Krista Stephanie

ABSTRAK

3D generalist adalah di mana seorang artis 3D mengerjakan hampir semua bagian dalam dunia animasi 3D, seperti 3D modeler, 3D animator, rigging artist, environment designer, lighting artist, renderer, compositor. Banyak posisi jobdesk yang dapat diambil oleh *3D generalist*, karena semua divisinya tidak begitu dibutuhkan secara menyeluruh. Namun, sekitar pengetahuan dasar mengenai 3D dan bagaimana memproduksi animasi tetap dipakai untuk menjadi bekal nantinya dan ide-ide yang dapat dikembangkan. Banyak hal yang dapat diciptakan oleh 3D artist, yaitu model, animasi, camera works, dan visual efek pada media komersial; film, iklan, video games. 3D artist dapat merancang desain mereka dengan melakukan penelitian pada storyboard, character model sheet, color mood, penokohan karakter yang nantinya dibuat di software. Di perusahaan studio animasi ini, penulis dapat belajar banyak mengenai produksi animasi *Ako & Laut*, serta aset-aset yang dibutuhkan dalam perancangan animasinya.

Keywords: *3D generalist*, lighting artist, animation, media

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

JUDUL LAPORAN MAGANG (DALAM BAHASA INGGRIS)

Nama

ABSTRACT

3D generalist is where a 3D artist works on almost all parts of the world of 3D animation, such as 3D modelers, 3D animators, rigging artists, environment designers, lighting artists, renderers, composers. There are many job desk positions that can be taken by a 3D generalist, because all of the divisions are not completely needed. However, basic knowledge about 3D and how to produce animation is still used to become provision later and ideas that can be developed. Many things can be created by 3D artists, namely models, animation, camera works, and visual effects in commercial media; movies, commercials, video games. 3D artists can design their designs by doing research on storyboards, character model sheets, color moods, character characterizations which will later be made in the software. In this animation studio company, the author can learn a lot about the animation production of Ako & Laut, as well as the assets needed in designing the animation.

Keywords: Android, Cafeteria Delicia, gamification, push notification

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	.
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	23
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	24
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	24
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	14
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	15
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan.....	17
4.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	0

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	33
Lampiran B. Kartu MBKM 02	34
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	35
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	36
Lampiran E. Hasil Turnitin	37
Lampiran F. Dokumentasi Magang	42



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA