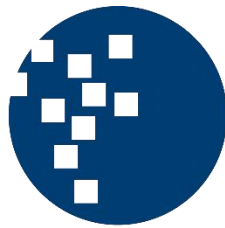


**PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT
NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI
BONBIN STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

TIARA PUTRI

00000046125

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT
NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI
BONBIN STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

TIARA PUTRI

00000046125

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tiara Putri
NIM : 00000046125
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI BONBIN 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, 24 November 2023.



0,-

(Tiara Putri)

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 : Tiara Putri

NIM : 00000046125

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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 *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI BONBIN STUDIO

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, 04 November 2023.

Yang menyatakan,



(Tiara Putri)

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 *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI BONBIN 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Daulay, S.Sn. M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E. M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. 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. Annita, S. Pd., M.F.A., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Bonbin Studio Bapak Luthfi Rahinal Amanat.
7. Orang Tua, Istri 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, 04 November 2023.



(Tiara Putri)

PERAN *CONCEPT ARTIST* DALAM CERITA RAKYAT NUSANTARA - HARTA KARUN GAMPONG PANDE DI BONBIN STUDIO

Tiara Putri

ABSTRAK

Concept art merupakan salah satu kunci dalam pembuatan visual sebuah animasi. Mulai dari mendesain karakter, *environment*, *property*, hingga detail-detail lainnya yang diperlukan dalam animasi tersebut. Pada kesempatan ini, penulis berpartisipasi dalam pembuatan *concept art Project Service* - Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande melalui program *internship* di Bonbin Studio. *Concept art* yang menjadi fokus dalam pembahasan ini adalah *character design*. Dalam pembuatan *character design project service* ini, penulis memperhatikan beberapa aspek *design* seperti *style* dan *shape* karena menyesuaikan dengan konsep yang dituju. Penulis berkesempatan untuk membuat *character design* tokoh Alfonso, yaitu tokoh antagonis dalam Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande. Untuk mendesain karakter antagonis yang cocok, penulis telah menelusuri dan mencoba berbagai bentuk *design* agar *personality* karakter Alfonso dapat tercapai oleh penonton.

Kata kunci: *Concept art*, *character design*, Alfonso, antagonis

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF THE CONCEPT ARTIST IN THE PROJECT
SERVICE OF ARCHIPELAGO FOLK STORIES AT BONBIN
STUDIO***

Tiara Putri

ABSTRACT

Concept art is one of the key in the making of visual development in animation. Starts from character design, environment design, property making to other required details in the animation. This time, the author participated in creating concept art of Project Service - “Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande” from Bonbin Studio’s internship program. The main focus of this concept art study is character design. In the making of this project service’s character design, the author pays attention to some design aspects such as style and shape in order to match the intended concept. The author had the opportunity to create the character design of Alfonso, the antagonist in “Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande”. To design the desired antagonist character, the author has researched and tried many kind of designs with an eye of Alfonso’s personality to catch the attention of the viewers.

Keywords: Concept art, character design, Alfonso, antagonist

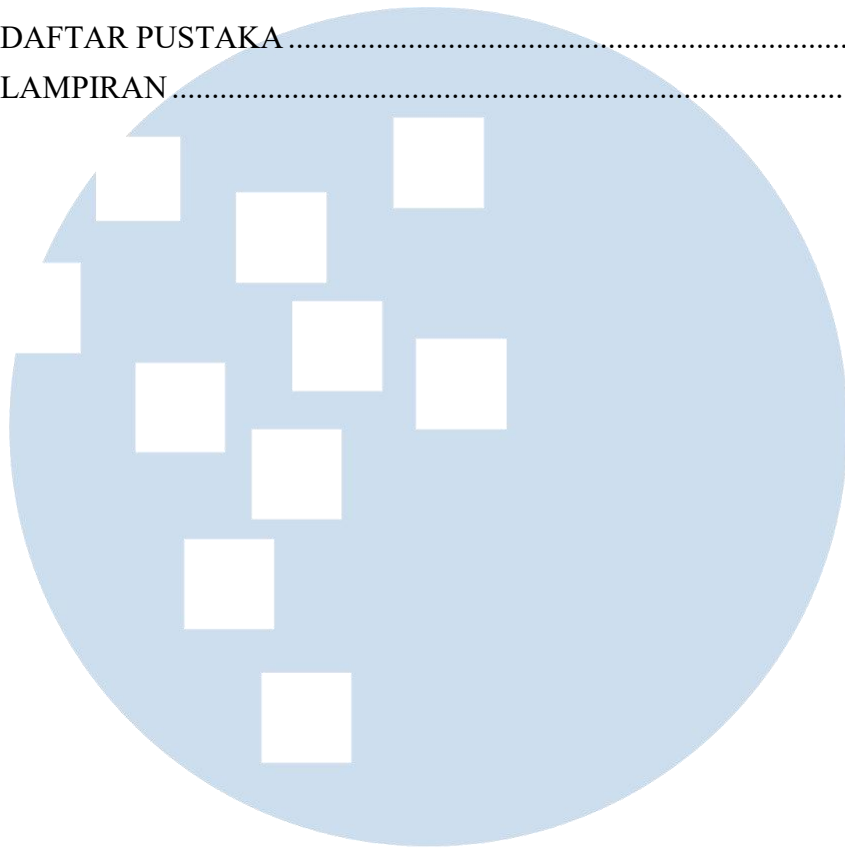
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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
2.1.1. Analisis SWOT	5
2.1.2. <i>Business Model Canvas</i>	6
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1.1. Tugas yang Dilakukan (Ilustrasi)	10
3.2.1.2. Tugas yang Dilakukan (Animasi)	11
3.2.2.1. Uraian Kerja Magang (Ilustrasi)	11
3.2.2.2. Uraian Kerja Magang (Animasi)	15
3.2.3. Kendala yang Ditemukan	17
3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1. Simpulan	18

4.2. Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1. Analisis SWOT	5
Tabel 2.1.2. <i>Business Model Canvas</i>	6
Tabel 3.2.1.1. Tugas yang Dilakukan (Ilustrasi)	10
Tabel 3.2.1.2. Tugas yang Dilakukan (Animasi)	11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Bonbin Studio.....	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Bonbin Studio	7
Gambar 3.2.2.1.1. <i>Early Character Concept</i> Alfonso	12
Gambar 3.2.2.1.2. <i>Early Character Concept</i> Alfonso (<i>Alternative Design</i>)	13
Gambar 3.2.2.1.3. <i>Explore Character Concept</i> Alfonso	13
Gambar 3.2.2.1.4. <i>Final Character Design (Pose)</i> Alfonso	14
Gambar 3.2.2.1.5. <i>Final Character Sheets</i> Alfonso	14
Gambar 3.2.2.1.6. <i>Alternative Designs</i> Alfonso	14
Gambar 3.2.2.2.1. Animasi <i>Scene 1E</i>	15
Gambar 3.2.2.2.2. Animasi <i>Scene 1F</i>	16
Gambar 3.2.2.2.3. Animasi <i>Scene 2T</i>	16

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	35
Lampiran E. Hasil Turnitin	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA