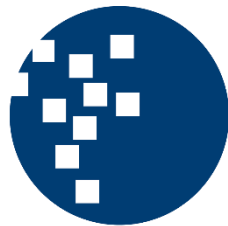


**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI  
SUPERPIXEL LTD**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**SHERRYN ADELYN**

**0000054252**

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

**2024**

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI  
SUPERPIXEL LTD**



**LAPORAN MAGANG**

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

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

**SHERRYN ADELYN**

**0000054252**

UMN

UNIVERSITAS  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sherryn Adelyn  
NIM : 00000054252  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SUPERPIXEL 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 Mei 2024.

\*Materai 10.000, -



(\_\_\_\_\_)

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 : Sherryn Adelyn

NIM : 00000054252

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/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 ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SUPERPIXEL LTD**

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, 02 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Sherryn Adelyn)

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 ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SUPERPIXEL 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. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya 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. Bapak Firdyanza Pramono, 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 (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, 02 Mei 2024.

  
(Sherryn Adelyn)

# PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SUPERPIXEL LTD

Sherryn Adelyn

## ABSTRAK

Animasi mempunyai peran yang penting dalam iklan karena dampaknya terhadap pengenalan dan perhatian penonton terhadap produk yang ditawarkan. SuperPixel adalah perusahaan animasi dari Singapura yang fokus kepada pembuatan iklan yang berbentuk *motion graphic* dan animasi medium 2D dan 3D. Perusahaan Superpixel yang memiliki tim di berbagai negara yaitu Singapura, Indonesia, dan Kanada, membuat video iklan berbentuk animasi untuk berbagai macam klien. Penulis sebagai 2D/3D Artist Intern belajar banyak hal seperti alur kerja dalam industri animasi secara langsung dengan teknik animasi dan perangkat yang dipakai di lapangan seperti program Cinema 4D. Pada periode magang penulis mendapat banyak kesempatan untuk belajar bagaimana bekerja sama secara optimal dengan tim yang tersebar di berbeda negara, seperti komunikasi dan *time management*. Penulis juga dapat melihat secara langsung bagaimana alur kerja sebuah 3D artist dan bagaimana alur kerja dan cara komunikasi sebuah *production house* untuk proyek secara umum. Pengalaman pekerjaan magang membuka penulis kepada proyek yang kompleks dengan dengan tim yang lebih besar.

Kata kunci: Animasi 3D, SuperPixel, Cinema 4D

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 3D ARTIST IN THE ANIMATING PROCESS AT  
SUPERPIXEL LTD**

Sherryn Adelyn

**ABSTRACT**

*Animation has an important role in advertising because of its impact on audience awareness and attention to the product being offered. SuperPixel is an animation company from Singapore that focuses on creating advertisements in the form of motion graphics and 2D and 3D animation media. Superpixel, which has teams in various countries, namely Singapore, Indonesia, and Canada, creates animated video advertisements for various clients. As a 2D/3D Artist Intern, the author learned many things here such as directly seeing how the workflow is in the animation industry with animation techniques and tools used in the field such as Cinema 4D. During this internship period, the author has had many opportunities to learn how to collaborate optimally with teams spread across various countries, such as communication and time management. The author can also see firsthand how a 3D artist works and how a production house works and communicates for projects in general. The internship experience exposed the writer to complex projects with a larger team.*

*Keywords: 3D Animation, SuperPixel, Cinema 4D*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

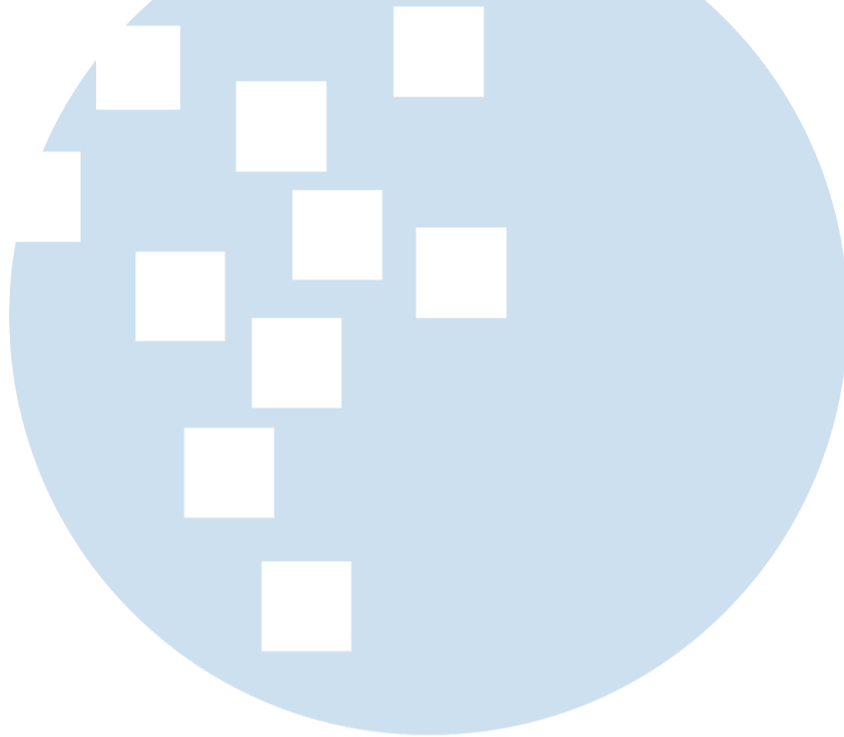
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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 .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	18
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	20
4.1 Simpulan.....	20
4.2 Saran .....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN.....	23



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Analysis SuperPixel.....	5
Tabel 3.1 Tugas dan Proyek Saat Periode Magang.....	7



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo SuperPixel .....	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan SuperPixel.....	5
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Perusahaan SuperPixel.....	6
Gambar 3.2 Progress 3D Modeling dan Texturing.....	8
Gambar 3.3 Hasil Pembuatan Model Landmark untuk Motion Tracking .....	10
Gambar 3.4 Proses Texturing dalam Adobe Substance Painter dan Cinema 4D...11	
Gambar 3.5 Proses Animasi dalam Cinema 4D.....	12
Gambar 3.6 Contoh Proses Masking dan Compositing dalam After Effects.....	12
Gambar 3.7 Proses Blocking .....	13
Gambar 3.8 Hasil Model 3D yang Dibuat oleh Penulis.....	14
Gambar 3.9 Hasil Model 3D dan Gambar 2D Referensinya.....	15
Gambar 3.10 Contoh Proses Masking dan Compositing dalam After Effects.....	15
Gambar 3.11 Contoh Proses Compositing dalam After Effects.....	16
Gambar 3.12 Proses Animasi Dengan Alat Cinema 4D.....	16
Gambar 3.13 Proses Menyusun Efek Suara.....	17

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	14
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	17



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA