



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**LAPORAN KERJA MAGANG
PEMBUATAN ASSET DI PT SINAR CIPTA LUMINDO**



UMN

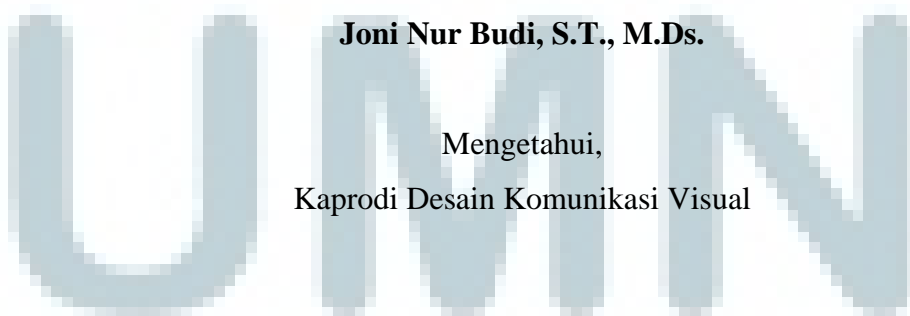
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ariel Tjahjono
NIM : 10120210045
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

LAPORAN KERJA MAGANG PEMBUATAN ASSET DI PT SINAR CIPTA LUMINDO



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

Nama : Ariel Tjahjono
NIM : 10120210045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama perusahaan : PT Sinar Cipta Lumindo
Divisi : Modelling
Alamat : Jl. Pulomas Barat 1 no.31
Periode magang : 29 Juli 2013 – 4 Desember 2013
Pembimbing Lapangan : Chris Robin

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan kerja magang ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Tangerang, 16 Desember 2013

(Ariel Tjahjono)

UMN

ABSTRAKSI

Pembuatan asset merupakan suatu proses membuat objek untuk kepentingan suatu proyek. Pembuatan asset sendiri mempunyai proses yang berbeda antara satu studio dan studio lainnya. Lumine Studio, sebuah animasi yang berada di Jakarta memiliki suatu pipeline khusus (alur kerja) dalam pembuatan asset nya sehingga dapat menghasilkan asset yang fleksibel, efektif, dan maksimal hasilnya.

Selama periode magang, penulis mempelajari cara pembuatan asset yang sesuai dengan ketentuan dari studio yang akan dijabarkan dalam laporan ini.

Kata Kunci : modeling, texturing, asset, animasi, 3D

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas berkat dan perlindungan Tuhan sehingga saya bisa menyelesaikan magang pada Sinar Cipta Lumindo Studio beserta penulisan laporannya dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan magang ini dibuat dalam rangka memenuhi kewajiban dari mata kuliah Internship yang diambil penulis pada Universitas Multimedia Nusantara. Laporan magang ini membahas mengenai peran dan pemahaman dari penulis pada proyek pembuatan trailer film animasi yang dikerjakan pada Lumine Studio.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan magang ini,

1. Yth. Andi Wijaya dan Fabian Loing selaku Managing dan Production Director yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan praktek kerja di Lumine Studio.
2. Yth. Chris Robin selaku Supervisor dan pembimbing lapangan yang telah membimbing dan mengajar penulis dalam menjalani praktek kerja di Lumine Studio.
3. Yth. Joni Nur Budi selaku pembimbing magang yang telah membantu penulis dalam pembimbingan penulisan laporan magang.
4. Yth. Bapak Ibu Penulis yang telah mendukung penulis dalam pelaksanaan magang ini.

Laporan ini ditulis untuk memberikan gambaran mengenai apa yang dilakukan oleh penulis dalam kerja praktik di Lumine Studio. Selain itu penulisan ini juga dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk kelulusan dalam mata kuliah magang.

Diharapkan dengan penulisan laporan ini, pembaca dapat mendapat wawasan dan pembelajaran mengenai bagaimana pekerjaan dalam dunia produksi di bidang komputer grafis.

Akhir kata, penulisan dari laporan ini masih jauh dari sempurna. Penulis memohon maaf jika ada terjadi kesalahan daripada penulisan laporan ini.

Penulis

Ariel Tjahjono

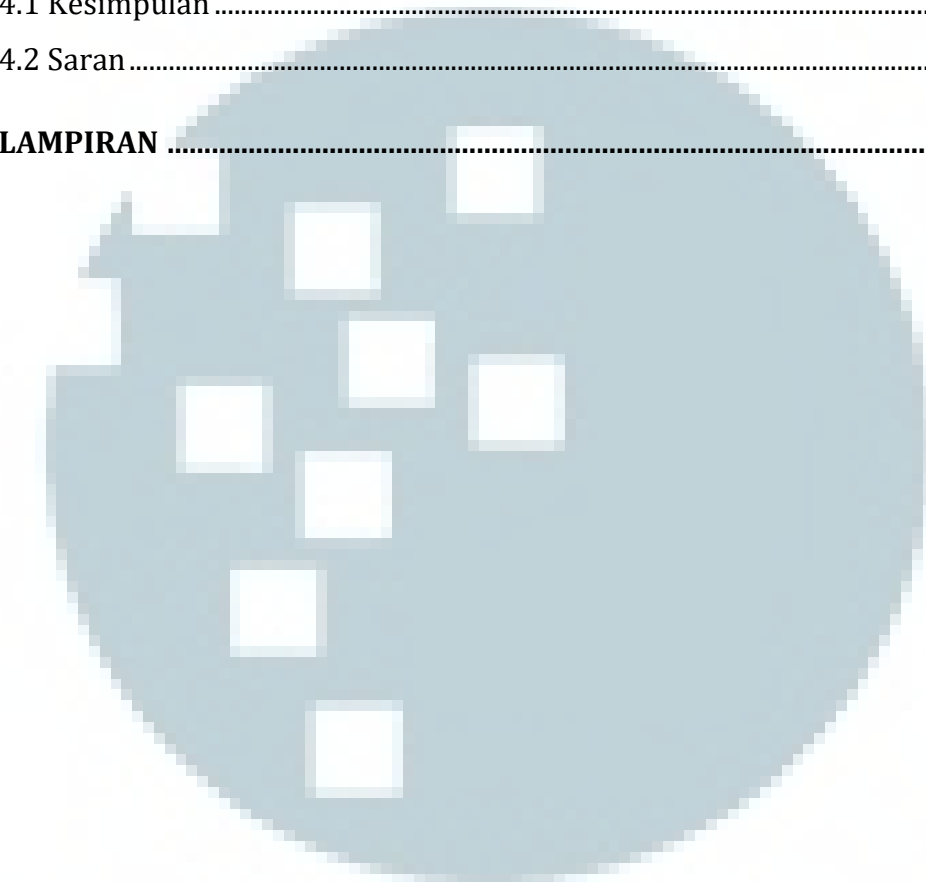


UMN

DAFTAR ISI

COVER LAPORAN KERJA MAGANG.....	i
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang	1
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Visi dan Misi	3
2.3. Logo Perusahaan	4
2.4. Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Organisasi	7
3.2 Aktivitas Selama Magang.....	9
3.3 Tugas yang Dilakukan	9

3.4 Kendala yang Dihadapi.....	19
3.5 Solusi	20
BAB IV PENUTUP	22
4.1 Kesimpulan	22
4.2 Saran	23
LAMPIRAN	24



U M N

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lumine Studio	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan	5
Gambar 3.1 Alur Produksi Asset	7
Gambar 3.2 Pipeline Produksi	8
Gambar 3.3 Karakter di animasi "Albi"	11
Gambar 3.4 Intro animasi "Llyum"	11
Gambar 3.5 Model asset environment	12
Gambar 3.6 Karater "Nick" pada viewport	13
Gambar 3.7 Karakter "Nick" pada final frame.....	14
Gambar 3.8 Karakter "Flynn" pada viewport	14
Gambar 3.9 Karakter "Flynn" pada final frame	15
Gambar 3.10 Karakter "Bianca" pada viewport.....	16
Gambar 3.11 Karakter "Bianca" pada final frame	18

UMMN