



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 PRAKTEK KERJA MAGANG
DI LUMINE STUDIO**

Nama : Christian Aditya

NIM : 09120210099

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain



**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA MAGANG

DI LUMINE STUDIO

Oleh

Nama : Christian Aditya

NIM : 09120210099

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 28 Mei 2013

Pembimbing,

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Christian Aditya

NIM : 09120210099

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Peminatan : Animasi

Telah menyelesaikan praktek kerja magang :

Nama Perusahaan : *Lumine Studio, PT Sinar Cipta Lumindo*

Departemen : *3D Modeling*

Alamat : Jl. Pulomas Barat I no 31. Jakarta Timur,
Indonesia 13210

Periode Magang : 4 April 2013 – 13 Mei 2013

Nama *Supervisor* : Boyke Effendi

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa laporan praktek kerja magang ini telah ditulis dengan keterangan yang sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis siap didiskualifikasi jika ditemukan dengan bukti-bukti nyata dan terlampir bahwa penulis memberikan keterangan yang tidak benar.

Tangerang, 28 Mei 2013

Christian Aditya

ABSTRAKSI

Sebagai seorang 3D Artist tentunya harus mengerti *pipeline* sebuah produksi animasi 3D agar dapat dengan efisien mengerjakan berbagai keperluan *shot* dengan waktu yang lebih singkat dan tetap menjaga kualitas sebaik mungkin, pada kesempatan kerja magang ini penulis melakukan praktek kerja magang di Lumine Studio, sebuah studio animasi 3D yang terletak di Jakarta Timur, Penulis bekerja lebih spesifik di divisi *modeling*.

Kata kunci :lumine studio, *pipeline*, *modeling*, 3D artist, animasi 3D

UMMN

ABSTRACT

As a 3D artist, we have to really know about the pipeline, so we can work efficiently and still considering the quality of our work, at this time the writer have the oppurtunity to work as an intern in Lumine Studio, a 3D Animation Studio located in East Jakarta, Writer work especially in 3d modeling department.

Key words: Lumine Studio, pipeline, modeling, 3D Artist, 3D Animation



UMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha kuasa karena berkat kasih karuniaNya penulis telah diberikan kesempatan untuk menimba ilmu sedalam mungkin di Universitas Multimedia Nusantara dan mendapat pengalaman kerja yang begitu berharga melalui program kerja magang, segala ilmu yang telah diberikan oleh para pengajar di Univeritas Multimedia Nusantara pastinya tak akan berguna apabila tidak diaplikasikan dan digunakan dalam industri animasi yang merupakan dunia kerja penulis, oleh karena itu berkat adanya program kerja magang, penulis menjadi lebih tahu mengenai seluk beluk dunia industri animasi serta menambah juga keilmuan penulis secara keseluruhan.

Program kerja magang dilakukan penulis selama dua setengah bulan di Lumine Studio, sebuah studio yang bergerak dibidang animasi 3 dimensi, menerima berbagai proyek animasi 3D untuk berbagai keperluan seperti iklan , *feature film*, kebutuhan promosi, dll. Banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama melakukan program kerja magang diantaranya adalah bagaimanakah *pipeline* yang dipakai oleh studio animasi profesional yang selama ini belum penulis ketahui dari perkuliahan. Oleh karena itu penulis sangat bersyukur karena dapat melakukan kerja magang di Lumine Studio.

Pada pelaksanaan praktek kerja magang ini, penulis ingin berterimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis selama ini :

1. Tuhan Yang Maha Kuasa, atas berkat penyertaan yang luar biasa selama hidup penulis dan selama pelaksanaan praktek kerja magang.
2. Bapak Andi Wijaya, selaku *Managing Director* Lumine Studio, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktek kerja magang di Lumine Studio.
3. Kak Boy dan Kak Robin selaku *mentor* bagi penulis selama melaksanakan praktek kerja magang, terimakasih atas bimbingan dan berbagai macam ilmu yang telah diberikan bagi penulis.
4. Papa, Mama, Tommy atas dukungan dan yang diberikan terus menerus kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan program kerja magang ini dengan baik.
5. Rekan-rekan seperjuangan di studio Lumine, Emiliana Hertati, Christine Merciana, Matheus Prayogo, Nico Pratama, Fiona, Elizabeth Cynthia, Wening, Meliana, Romual, Lydia.

Semoga dengan adanya laporan kerja magang ini, dapat berguna bagi banyak orang terutama seluruh *civitas academica* Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis

Christian Aditya

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Praktek Kerja Magang	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang	3
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang	3
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	13
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	13
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	13
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	15
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	15
3.3.2. Kendala Yang Ditemukan	24
3.3.3. Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan	25
BAB IV PENUTUP	27
4.1. Kesimpulan	27
4.2. Saran	28
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 SERIAL "NOKSU"	6
GAMBAR 2. 2 LOGO LUMINE STUDIO	6
GAMBAR 2. 3 RUANGAN KERJA ANIMATOR	8
GAMBAR 2. 4 RUANGAN KERJA GENERALIS	8
GAMBAR 2. 5 RUANGAN RAPAT LUMINE STUDIO	9
GAMBAR 2. 6 BAGAN STRUKTUR ORGANISASI LUMINE STUDIO	10
TABEL 3.1 PEKERJAAN YANG DILAKUKAN	15
GAMBAR 3. 1 <i>MODELING</i> ASET "LOG"	17
GABAR 3. 2 ASET POHON KELAPA	19
GAMBAR 3. 3 ASET VEGETASI UNTUK <i>FOREGROUND</i>	19
GAMBAR 3. 4 HASIL <i>RENDER</i> SEMENTARA <i>SCENE</i> "LAGOON"	21

U M M N