

LAPORAN KERJA MAGANG
PEMBUATAN ANIMASI YANG MENGGAMBARAKAN
SIFAT SEBUAH KARAKTER



Nama : Elizabeth Cynthia Pribadi
NIM : 09120210218
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PEMBUATAN ANIMASI YANG DIPENGARUHI OLEH SIFAT
SEBUAH KARAKTER

Oleh

Nama : Elizabeth Cynthia Pribadi

NIM : 09120210218

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24/06/2013

Pembimbing

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi DKV

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN
PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN
LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya :

Nama : Elizabeth Cynthia Pribadi

Nim : 09120210218

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang pada :

Nama perusahaan : PT Sinar Cipta Lumindo

Divisi : Animasi

Alamat : Jl. Pulomas Barat 1 No. 31 – Jakarta Timur

Periode Magang : 13 Maret 2013 – 13 Mei 2013

Pembimbing lapangan: Amanda Putri Subroto

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya secara jelas dan saya cantumkan pada daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukannya kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Juni 2013

Elizabeth Cynthia Pribadi

ABSTRAKSI

Penulis melakukan praktek kerja nyata sebagai syarat kelulusan di sebuah studio animasi bernama PT Sinar Cipta Lumindo yang bertempat di Jl. Pulomas Barat I nomor 31, Kelapa Gading – Jakarta Timur. Di sini, penulis diberikan tanggung jawab sebagai animator yang menangani proyek-proyek berkelas internasional. Penulis didampingi oleh mentor dan para senior yang tidak segan-segan membagikan ilmu dan membimbing penulis dalam proses magang berlangsung. Dalam laporan magang ini, penulis akan membahas ilmu-ilmu yang penulis dapatkan dan telah terapkan dalam proses pembuatan animasi di Lumine Studio. Salah satu diantaranya adalah bagaimana membuat sebuah animasi sesuai dengan tahapan yang baik dan benar dan bagaimana menciptakan sifat yang melekat pada karakter melalui animasi tersebut.

Kata kunci: Animasi, Karakter, 3 dimensi

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala bimbingan, tuntunan bahkan perlindungan selama proses praktek kerja nyata berlangsung sampai dengan rampungnya laporan magang yang berjudul “Pembuatan Animasi yang Dipengaruhi oleh Sifat Sebuah Karakter”. Penulis telah begitu diberkati sehingga mampu memberikan usaha yang terbaik untuk menyelesaikan laporan magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa diselesaikannya laporan magang ini bukan semata-mata hasil jerih payah penulis saja, tetapi juga telah melibatkan begitu banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan referensi bagi penulis untuk mengajukan kerja magang di Lumine Studio.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., MDs., selaku pembimbing yang telah memberikan waktu beliau untuk membantu penulis menyelesaikan laporan magang tepat pada waktunya.
3. Andi Wijaya, selaku *founder* dan *manager* Lumine Studio yang telah memberikan kesempatan belajar untuk penulis selama proses magang berlangsung.
4. Amanda P. Subroto, selaku mentor dan pembimbing yang dengan sabar menuntun dan membimbing penulis dengan sepenuh hati. Memberikan

banyak ilmu dan tips yang berharga dalam membuat animasi yang baik dan benar. Penulis merasa sangat berterima kasih karena telah diterima dan diperlakukan dengan baik, bukan sekedar sebagai anak didik tetapi juga sebagai teman dan bagian dari Lumine Studio.

5. Emin Herisandi, selaku supervisor animasi di Lumine Studio yang membagikan ilmu-ilmu dan pengalaman beliau yang telah begitu lama berkecimpung di dunia animasi. Beliau menunjukkan dedikasi yang luar biasa sebagai seorang supervisor yang terus berusaha memegang tanggung jawab terhadap anak-anak magang di Lumine Studio dan memastikan yang terbaik untuk penulis dan teman-teman magang lainnya.
6. Seluruh pihak di Lumine Studio, yang telah bersedia menerima penulis, mendidik, dan memperlakukan penulis dengan hangat selama proses magang berlangsung. Penulis mendapatkan pengalaman-pengalaman yang sangat berharga dan tidak terlupakan.
7. Teman-teman magang, baik anak magang dari Universitas Multimedia Nusantara maupun di luar itu, penulis seringkali merasa terbantu dan terhibur karena dukungan moral dan *support* yang membuat penulis merasa nyaman saat bekerja di dalam Lumine Studio.
8. Keluarga penulis, yang selalu memberikan segala penyertaan dan dukungan yang sebesar-besarnya kepada penulis dari awal kuliah sampai dengan semester akhir, sehingga penulis terdorong untuk memberikan segala upaya yang terbaik untuk memberikan hasil yang membanggakan dan memperoleh kelulusan.

9. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Isi laporan magang ini berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan praktek kerja nyata dan ditulis dengan jujur dan sebenar-benarnya. Penulis menyadari bahwa laporan magang ini memiliki banyak kekurangan, namun penulis berharap laporan magang ini dapat membawa manfaat kepada siapapun yang membutuhkannya. Demikian kata pengantar dari penulis, selamat membaca.

Tangerang, 24 Juni 2013

Penulis

UMMN

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Laporan Kerja Magang	i
Lembar Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	9
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	9
2.2. Logo Perusahaan	10
2.3. Visi dan Misi Perusahaan.....	11
2.4. Portofolio Perusahaan	12
2.5. Struktur Organisasi Perusahaan	16
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	17
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	17
3.2. Tugas yang Dilakukan	18
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	20
3.3.1. Pengerjaan Proyek Undisclosed TV Series untuk Disney Junior	21
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	39
3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	40
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	43
4.1. Kesimpulan	43
4.2. Saran.....	44
Glossarium	47

Daftar Pustaka	50
Lampiran	xi
Curriculum Vitae	xxi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lumine Studio	10
Gambar 2.2 Salah Satu Cuplikan Animasi Noksu and His Friends	12
Gambar 2.3 Modelling Karakter dan Environment pada Wendy	13
Gambar 2.4 <i>Opening</i> dan Cuplikan Busytown Mysteries	14
Gambar 2.5 Ilustrasi Iklan Partner Robot Robina & Humanoid	15
Gambar 2.6 <i>Opening</i> Iklan Partner Robot Robina & Humanoid.....	15
Gambar 2.7 Struktur Organisasi PT Sinar Cipta Lumindo 2013.....	16
Gambar 3.1 Tabel Koordinasi dan <i>Job Desk</i>	18
Gambar 3.2 <i>Timeline</i> Proses Kerja	19
Gambar 3.3 List Setiap <i>Scene</i>	22
Gambar 3.4 Sketsa <i>Storyboard</i>	24
Gambar 3.5 Memposisikan <i>Layout</i> pada Karakter 3D	24
Gambar 3.6. Sketsa Kasar dan Penekanan pada Intonasi	26
Gambar 3.7. Sketsa dan Penentuan <i>Timing</i> Kasar	27
Gambar 3.8 Memposisikan karakter 3D untuk Tahap <i>Blocking</i>	28
Gambar 3.9 Membuat <i>Keyframe</i> untuk Setiap <i>Key Poses</i>	29
Gambar 3.10 Bentuk <i>Graphic Editor</i> pada Tahap <i>Blocking</i>	29
Gambar 3.11 Penyesuaian <i>Timing</i> pada Tahap <i>Blocking</i> yang Kedua.....	30
Gambar 3.12 Sketsa <i>Storyboard</i> untuk Sebuah <i>Scene</i>	31
Gambar 3.13 Pembuatan <i>In Between</i> untuk <i>Key Pose</i> Pertama	32
Gambar 3.14 Pembuatan <i>In Between</i> untuk <i>Key Pose</i> Kedua.....	33
Gambar 3.15 Pembuatan <i>In Between</i> untuk <i>Key Pose</i> Ketiga.....	34
Gambar 3.16 Pembuatan <i>In Between</i> untuk <i>Key Pose</i> Keempat	35
Gambar 3.17 Pembuatan <i>In Between</i> untuk <i>Key Pose</i> Terakhir.....	36
Gambar 3.18 Penggunaan <i>Dope Sheet</i> untuk Menciptakan <i>Delay</i>	37
Gambar 3.19 Contoh Revisi.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	xi
LAMPIRAN 2	xii
LAMPIRAN 3	xiii
LAMPIRAN 4	xiv
LAMPIRAN 5	xv
LAMPIRAN 6	xvi
LAMPIRAN 7	xvii
LAMPIRAN 8	xviii
LAMPIRAN 9	xix
LAMPIRAN 10	xx

UMMN