



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
PENERAPAN ANIMASI PADA TV SERIAL DALAM
LUMINE STUDIO



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Fiona Margaretha
NIM : 09120210151
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PENERAPAN ANIMASI PADA TV SERIAL DALAM LUMINE
STUDIO

Oleh

Nama : Fionna Margaretha

NIM : 09120210151

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 22 Juli 2013

Pembimbing

Penguji

Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Mohammad Rizaldi, M.Ds

Mengetahui :

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan kerja magang ini adalah karya ilmiah penulis 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, 22 Juli 2013

(Fionna Margaretha)

UMMN

ABSTRAKSI

Sebagai animator yang masih hijau, membuat sebuah gerakan dalam animasi tidaklah semudah yang dibayangkan. Dalam membuat sebuah gerakan, dibutuhkan imajinasi untuk berakting dan dapat mewakili ekspresi karakter. Hal ini diterapkan dalam pembuatan animasi sebuah TV seri, dimana target penonton animasi tersebut adalah anak-anak.

Selama melakukan praktek kerja magang di PT. Sinar Cipta Lumindo – *Lumine Studio*, penulis hanya mengerjakan sebuah proyek animasi seri untuk beberapa episode. Animasi serial ini merupakan proyek yang bergabung dengan *Infinite Frameworks Studio* dan *Epic Studio*, tetapi *Lumine Studio* hanya fokus di bidang animasi saja.

Banyak hal yang telah diajarkan kepada penulis dalam serial animasi tersebut selama kerja magang. Dari penggunaan *software* 3D yang belum pernah penulis gunakan, cara mengatur *grafik editor* hingga prinsip-prinsip animasi untuk penganimasian karakter . Penulis akan membahasnya dalam laporan magang ini.

Kata kunci: magang, animator, animasi karakter 3D, film serial animasi, prinsip-prinsip animasi.

U M N

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan yang diberikan pada penulis dalam menyelesaikan praktek kerja magang di PT. Sinar Cipta Lumindo – *Lumine Studio* sesuai dengan waktu yang direncanakan dan selesainya pembuatan laporan magang “Penerapan Animasi pada TV Serial dalam Lumine Studio”.

Laporan kerja magang disusun demi memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah *Internship* dan memperoleh gelar sarjana Seni (S.Sn) di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses kerja magang, penulis mendapat pengetahuan tentang animasi 3D.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis diantaranya:

1. Andi Wijaya selaku *Managing Director* yang telah memberikan ijin untuk kerja magang di *Lumine Studio*
2. Emin Herisandi selaku *Supervisor* yang telah membantu penulis dalam mengerjakan animasi TV serial ini.
3. Amanda Subroto selaku *Lead animator* 3D dan Mentor yang telah sabar dan tekun mengajar penulis dalam menganimasi TV serial ini selama kerja magang.
4. Mohamad Jehan dan Ronny selaku *Lead animator* 3D yang telah memberikan banyak arahan pada penulis dalam pembuatan animasi.
5. Edwin Hartono S.,M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan laporan magang.
6. Serta pihak-pihak lain yang telah membantu dan mendukung penulis dalam pembuatan laporan magang hingga selesai.

Penulis telah berusaha maksimal dalam pembuatan laporan magang, tetapi disadari banyak kelemahan dalam laporan ini. Kritik dan saran yang membangun

dari pembaca akan diterima demi kesempurnaan laporan. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Tangerang, 22 Juli 2013

Penulis



UMN

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
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	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan	16
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	35
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	37
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi Lumine Studio.....	11
Tabel 2.2 Struktur Organisasi Divisi Animasi	12
Tabel 3.1 Tabel Kedudukan dan Koordinasi.....	13
Tabel 3.2 Tabel Pengerjaan Data Scene.....	14
Tabel 3.3 Koordinasi Pengiriman Data.....	15
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Bulan Maret.....	16
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Bulan April	17
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Bulan Mei.....	17

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lumine Studio	6
Gambar 2.2 Serial Animasi Noksu and His Friends	7
Gambar 2.3 Salah Satu Cuplikan Serial Wendy.....	8
Gambar 2.4 Karakter Utama Wendy	9
Gambar 2.5 Serial Animasi Busytown Mysteries	10
Gambar 2.6 Salah Satu Scene Animasi Toyota.....	10
Gambar 3.1 Spline Tangent.....	19
Gambar 3.2 Linear Tangent.....	20
Gambar 3.3 Flat Tangent.....	20
Gambar 3.4 Tampilan Infinity Cycle	21
Gambar 3.5 Tampilan Infinity Linear	21
Gambar 3.6 Tampilan Infinity Constant	22
Gambar 3.7 Antic pada Coyote	23
Gambar 3.8 Road Runner Berlari dengan Gaya Snappy	24
Gambar 3.9 Overshoot Road Runner.....	25
Gambar 3.10 Graph Editor yang Shaky (kiri) dan Tidak (kanan)	26
Gambar 3.11 Salah Satu Graph Editor Moving Hold.....	27
Gambar 3.12 Penggunaan Gimbal (kanan) dan Tidak Adanya Gimbal (kiri)	28
Gambar 3.13 In-between oleh Coyote	29
Gambar 3.14 In-between pada Coyote.....	30
Gambar 3.15 Contoh Blink dalam Animasi TV Seri.....	31
Gambar 3.16 Blink pada Road Runner	31

Gambar 3.17 Contoh Graph Editor Antic 34
Gambar 3.18 Contoh Graph Editor Overshoot..... 35

