



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.

PROSES PEMBUATAN SHOT DALAM

ANIMASI BERSERI

PT SINAR CIPTA LUMINDO

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Nama : Matheus Prayogo

NIM : 09120210067

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain



FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PT SINAR CIPTA LUMINDO

Oleh

Nama : Matheus Prayogo

NIM : 09120210067

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, April 2013

Pembimbing,

Mohammad Rizaldi, S.T., 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 : Matheus Prayogo

NIM : 09120210067

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Peminatan : Animasi

Telah menyelesaikan praktek kerja magang :

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

Departemen : 3D Animation

Alamat : Jakarta Timur

Jalan Pulomas Barat 1 No 31

Periode Magang : 04 Maret 2013- 04 Mei 2013

Nama Supervisor : Emin Herisandi

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa laporan praktik 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, Mei 2013

Matheus Prayogo

ABSTRAKSI

Animasi berasal dari kata animate yang berarti menggerakkan, dan apabila beberapa gambar diurutkan dan disusun lalu digerakkan, maka akan terjadi sebuah ilusi. Seiring perkembangan jaman, animasi yang awalnya digunakan hanya untuk hiburan semata, dapat juga digunakan sebagai komersial dan ilmu pengetahuan alam. Dalam magang ini penulis melakukan praktik kerja animasi di bidang hiburan dimana penulis bekerja di Lumine Studio dan pekerjaan setiap harinya selama 2 bulan adalah mengerjakan animasi serial. Selama magang, penulis mendapatkan ilmu-ilmu yang belum pernah didapat sebelumnya dan merasakan bagaimana dunia kerja.

UMMN

KATA PENGANTAR

Setelah sekian lama penulis memegang Software 3Ds Max Animasi selama di perkuliahan, penulis menemukan banyak sekali ilmu-ilmu yang baru di Lumine Studio tempat dimana penulis bekerja magang. Lumine Studio telah mengajarkan banyak hal yang belum diketahui oleh mahasiswa tentang animasi. Dengan kesabaran beberapa mentor, akhirnya penulis mampu memahami secara perlahan proses pembuatan shot animasi dalam animasi serial.

Pengalaman pertama sang penulis dalam menggunakan Autodesk Maya membuat penulis sedikit lama dalam mengerjakan shot pertama. Dalam proses kerja magang serta penyusunan laporan, penulis telah mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat karunia, hikmat, kesehatan dan penyertaan-Nya yang berlimpah diberikan kepada penulis sehingga berkesempatan untuk menjalankan praktik kerja di *Lumine Studio*.
2. Bapak Andi Wijaya selaku Managing Director *Lumine Studio* yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan praktik kerja di *Lumine Studio*.
3. Kak Ronny dan Kak Emin Herisandi selaku rekan sesama animator di *Lumine Studio* yang telah menjadi pembimbing selama penulis melakukan kerja praktek.
4. Rekan sesama mahasiswa praktik kerja yang telah bersama-sama belajar serta memberikan semangat selama praktik kerja.

5. Pak Mochammad Rizaldi selaku dosen pembimbing magang yang telah menemani, memberikan keritik dan saran serta panduan dalam penulisan laporan ini.
6. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku kaprodi DKV yang telah menyetujui penulis untuk dapat magang di Lumine Studio.
7. Keluarga penulis karena dukungannya memberikan dampak positif dalam pengerjaan makalah ini.

Dan pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Akhir kata, penulis sadar bahwa tugas akhir maupun laporan ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf atas kekurangan-kekurangan yang ada. Semoga bermanfaat.

Penulis

Matheus Prayogo

UMMN

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Praktik Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Praktik Kerja Magang.....	2
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Magang.....	2
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Praktik Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2. Analisis Hasil.....	9
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	15
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	16
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	16
3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	17
BAB IV PENUTUP.....	19
4.1. Kesimpulan.....	19
4.2. Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN.....	22

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 PETA LOKASI LUMINE DARI GOOGLE MAPS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
GAMBAR 2. 2 LOGO LUMINE STUDIO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
GAMBAR 3. 1 BAGAN KEDUDUKAN DAN KOORDINASI.....	5
GAMBAR 3. 2 CONTOH SILUET YANG SALAH DAN BENAR.....	5
GAMBAR 3. 3 MODEL PANEL.....	5
GAMBAR 3. 4 PENAMBAHAN ANTICIPATION.....	5
GAMBAR 3. 5 GRAPH EDITOR.....	5
GAMBAR 3. 6 HASIL PLAYBLAST YANG AKAN DIKIRIM.....	9

