



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 DI SWITCH MOTION

Laporan Magang

Nama : Melisa
NIM : 0912021045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

LAPORAN KERJA MAGANG DI SWITCH MOTION

Nama : Melisa
NIM : 09120210045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 26 Juli 2013

Dosen Pembimbing,

Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Melisa
NIM : 09120210045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama perusahaan : Switch Motion
Divisi : Creative
Alamat : Jl. Perjuangan no.88, Ruko Graha Kencana Blok GK, lt. 2.
Kebon Jeruk. Jakarta Barat 11530.
Periode magang : Maret-Mei
Pembimbing lapangan: Eugene Mintaraga

Laporan kerja magang merupakan hasil karya penulis tanpa adanya bentuk plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah penulis sebutkan sumber kutipannya serta cantumkan di halaman daftar pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, penulis bersedia menerima sanksi. Pernyataan ini saya tulis dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Tangerang, 1 Juli 2013

Melisa

ABSTRAK

Praktek kerja Magang ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan praktek magang selama delapan minggu, mulai tanggal 14 Maret 2013 sampai 10 Mei 2013. Penulis mengerjakan *project* yang diberikan PT GAZE Digital Communication untuk membuat 3D game yang menarik untuk semua umur dan kalangan dengan tujuan untuk menarik pemain membeli hasil 3D *Printing* dalam waktu delapan minggu. Game yang dibuat merupakan game *customize 3D yourself*, 3D Me. Game yang membuat pemain untuk membuat dirinya dalam versi 3D dan mendandani sesuai dengan keinginan pemain. Penulis mengerjakan bersama rekan kerja dari awal pengumpulan ide game, konsep, dan sampai membuat 3D model sebagai *asset game*.

Kata kunci : Magang, *Project*, 3D Game, 3D *Printing*, *asset game*



KATA PENGANTAR

Kelimpahan inspirasi dari Tuhan Yang Maha kasih sungguh menjadi sumber pengetahuan penulis dalam menyelesaikan laporan magang yang berjudul **“Laporan Kerja Magang di Switch Motion”**. Oleh karena itu, penulis mengucapkan syukur karena penulis dapat menyelesaikan laporan. Laporan magang ini diajukan kepada Program Strata I Jurusan Animasi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan magang ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pengalaman baru bagi penulis untuk melanjutkan ke jenjang karir yang lebih tinggi dan mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama 7 semester di Universitas Multimedia Nusantara. Tidak hanya itu, dalam periode magang, sangat banyak ilmu baru yang diperoleh, yang sebagian besar tidak penulis dapat di bangku perkuliahan. Ilmu yang didapat terutama menambah wawasan dan memberikan gambaran kepada penulis bagaimana nantinya menghadapi dunia kerja.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penuli,
2. Bapak Edwin Hartono Sutiono, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan bimbingan serta meluangkan waktunya untuk membimbing selama proses pembuatan laporan magang ini,
3. Ibu Ika Yanuarti, selaku bagian Career and Development dan Alumni yang telah memberikan banyak informasi untuk mahasiswa magang.
4. Ibu Niknik atas bukunya yang telah membantu dalam sistematika penulisan,

5. Bapak Eugene Mintaraga, selaku Direktur Switch Motion yang telah menjadi pembimbing lapangan dan dengan sabar membantu penulis dalam praktek magang,
6. Semua kru Switch Motion yang telah membimbing penulis selama proses magang berlangsung,
7. Keluarga penulis, yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan melalui doa dan memotivasi penulis untuk laporan dan kerja magang ini,
8. Teman-teman penulis, yang banyak memberikan dukungan, motivasi, berbagi pengalaman dalam praktek kerja magang ini.
9. Pihak-pihak lain yang membantu dan mendoakan penulis dalam pengerjaan projek dan laporan magang ini.

Sekian yang penulis ingin sampaikan, laporan magang ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis ingin menyampaikan juga permohonan maaf atas kekurangan yang ada dalam laporan ini dan terima kasih. Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca. Selamat membaca!



Tangerang, 1 Juli 2013

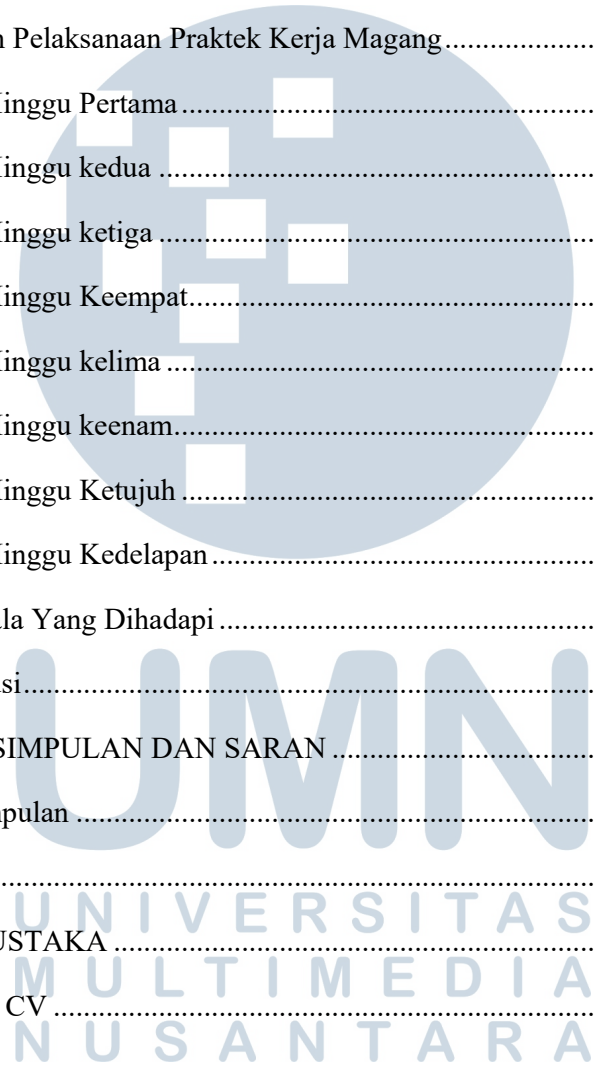
Penulis,

Melisa

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LAPORAN KERJA MAGANG	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3. Lokasi Perusahaan.....	8
2.5. Kegiatan Perusahaan	8
2.6. Peralatan.....	9
2.7. Sistem yang Sedang Berjalan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10

3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.1.1 Tahap Training.....	10
3.1.2 Motion Grapher.....	11
3.2. <i>Project</i> yang Dilakukan	11
3.3. Uraian Pelaksanaan Praktek Kerja Magang.....	12
3.3.1. Minggu Pertama.....	12
3.3.2. Minggu kedua	16
3.3.3. Minggu ketiga	19
3.3.4. Minggu Keempat.....	23
3.3.5. Minggu kelima	26
3.3.6. Minggu keenam.....	30
3.3.7. Minggu Ketujuh	32
3.3.8. Minggu Kedelapan.....	33
3.4. Kendala Yang Dihadapi	35
3.5. Solusi.....	37
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	39
4.1. Kesimpulan	39
4.2. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN CV	xv



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2. <i>Job Description</i> Switch Motion	5
Bagan 2.1. Struktur Organisasi Switch Motion	6



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Switch Motion	5
Gambar 2.2. Peta Lokasi Switch Motion	9
Gambar 3.1. Referensi 1	10
Gambar 3.2. Referensi 2	10
Gambar 3.3. Sketsa Mobil Tampak Perspektif	11
Gambar 3.4. Sketsa Mobil Tampak Samping	12
Gambar 3.5. Logo Sunsilk Yang Sudah Dipotong dan Di-Tracing di Adobe	12
Gambar 3.6. Huruf A yang telah digunting dan di-tracing di Adobe Illustrator.....	13
Gambar 3.7. Karakter Wanita	14
Gambar 3.8. Karakter Vector	14
Gambar 3.9. Karakter Digital Painting	15
Gambar 3.10. Vector Karakter Di Adobe Illustrator	15
Gambar 3.11. Exercise <i>Motion Graphic</i>	16
Gambar 3.12. Digital Painting Karakter Sunsilk	16
Gambar 3.13. Digital Painting Icon Sunsilk	17
Gambar 3.14. Menyatukan <i>Asset</i> di After Effect	17
Gambar 3.15. Salah Satu <i>Asset</i> Sunsilk 25 Jam	18
Gambar 3.16. Menganimasikan <i>Asset</i> Menggunakan Kamera	18
Gambar 3.17. Menggabungkan Semua Animasi disertai sound pada 1 komposisi	19
Gambar 3.18. Referensi 1 Iklan Mobil Mazda	19
Gambar 3.19.. Referensi 2 Iklan Mobil Mazda	20
Gambar 3.20. . Referensi 3 Iklan Mobil Mazda	20
Gambar 3.21. <i>Coloring</i> Mobil di 3D Max	21
Gambar 3.22. Membuat Kamera di Adobe After effect	21
Gambar 3.23. Tombol AE 3D Export. Jsx Pada Toolbar File	22
Gambar 3.24. <i>Export</i> Kamera Ke Dalam Format 3D Max	22
Gambar 3.25. <i>Import</i> Data Ke 3D Max	23
Gambar 3.26. Membuat <i>Dummy</i> Di 3D Max	23
Gambar 3.27. Mobil Mengikuti Arah Gerakan Kamera	23
Gambar 3.28. Memasukan <i>Vioce over</i> yang telah Fix	24
Gambar 3.29. Memasukan <i>Asset</i> ke dalam Komposisi	25

Gambar 3.30.Menganimasikan <i>Asset</i> Dalam Komposisi	25
Gambar 3.31.Video Campbell Financia	26
Gambar 3.32.Menyusun <i>Asset</i> dan <i>Script</i> menjadi <i>Storyboard</i>	26
Gambar 3.33.. <i>AnimaticStoryboard</i>	27
Gambar 3.34..Memasukkan <i>Asset</i> Kedalam Komposisi	27
Gambar 3.35. Memasukkan <i>vioce over</i> kedalam Komposisi	28
Gambar 3.36. Menganimasikan <i>asset</i>	28
Gambar 3.37. Menggabungkan semua animasi ke dalam satu komposisi	29
Gambar 3.38. Memasukan Semua <i>Asset</i> untuk Happy Five	29
Gambar 3.39. Memasukan <i>vioce over</i> kedalam komposisi Happy Five	30
Gambar 3.40. Menganimasikan Happy Five.....	30
Gambar 3.41. Membuat <i>handphone</i> Sony Experia di Software Lightwave 3D 9.5	31
Gambar 3.42. Tampilan sebelumnya <i>handphone</i> Blackberry	31
Gambar 3.43. Memasukan <i>handphone</i> Sony Experia ke Komposisi	32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Kerja Magang selama di Switch Motion 9



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA