



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
ANIMATOR DI PERUSAHAAN SINAR CIPTA
LUMINDO



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Nico Pratama Karim
NIM : 09120210193
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
ANIMATOR DI PERUSAHAAN SINAR CIPTA LUMINDO**

Oleh

Nama : Nico Pratama Karim

NIM : 09120210193

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 25 Juli 2013

Pembimbing,

Ratna Cahaya R., S.Sos., M.Ds.

Mengetahui :

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan kerja magang ini adalah karya ilmiah saya 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, 25 Juli 2013

(Nico Pratama Karim)



UMN

ABSTRAKSI

Lumine Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang 3D Animasi dimana proyek-proyeknya bertaraf internasional, sehingga menuntut kualitas yang baik dan cukup tinggi. Selama periode magang disana, penulis mengerjakan sebuah serial animasi yang memiliki demografi untuk anak-anak. Serial animasi yang penulis kerjakan di *Lumine Studio* ditujukan pada anak-anak, sehingga gerakan yang dibuat lebih sederhana namun harus mewakili ekspresi yang ingin disampaikan.

Selama magang, ada banyak hal yang penulis dapat dari penganimasian serial animasi ini dan akan dibahas dalam laporan magang ini. Beberapa diantaranya adalah pengenalan *software* Maya, prinsip-prinsip animasi, akting dalam animasi, dan penggunaan *graph editor* pada Maya serta bekerja sama dalam sebuah tim.

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

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat perlindungan dan kelancaran yang telah ia berikan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Magang Di Perusahaan Sinar Cipta Lumindo secara baik dan tepat pada waktunya.

Laporan tugas magang ini dibuat dengan tujuan sebagai pemenuhan mata kuliah *Internship* pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Laporan tugas magang ini berupa film serial animasi yang dikerjakan dengan teman-teman magang serta karyawan *Lumine Studio*. Dalam periode magang ini, penulis bertugas sebagai *animator* yang menganimasikan karakter-karakter .

Pada kesempatan kali ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada:

1. Andi Wijaya sebagai *managing director* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk magang di *Lumine Studio*.
2. Mochammad Jehan selaku mentor yang telah sabar dalam membagikan ilmunya pada penulis selama magang dalam mengerjakan animasi serta memberikan solusi-solusi ketika penulis kesulitan dalam menganimasi.
3. Emin Herisandi selaku *supervisor* yang telah memberikan saran-saran dan solusi pada animasi yang penulis buat.
4. Ratna Cahaya R., S.Sos., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis agar dapat membuat laporan ini dengan benar.

Menyadari bahwa apa yang ditulis dan disajikan di laporan ini kurang sempurna. Saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun akan selalu diterima dan dijadikan bekal dalam penelitian pada waktu lain.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Tangerang, 25 Juli 2013

Nico Pratama Karim

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan	13
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	19
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	20
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	22
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi di <i>Lumine Studio</i>	10
Tabel 3.1 Koordinasi dalam <i>Lumine Studio</i>	11
Tabel 3.2 Kegiatan Selama Bulan Maret	12
Tabel 3.3 Kegiatan Selama Bulan April	13
Tabel 3.4 Kegiatan Selama Bulan Mei	13
Tabel 3.5 Tingkat Kesulitan <i>Scene</i>	14



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Lumine Studio</i>	5
Gambar 2.2 <i>Modelling</i> Karakter Wendy oleh <i>Lumine Studio</i>	6
Gambar 2.3 Cover untuk Film <i>Wendy</i>	7
Gambar 2.4 Serial Animasi <i>Noksu</i> serta Temannya	8
Gambar 2.5 Cover Animasi <i>Noksu</i>	9
Gambar 2.6 Cover Animasi <i>Busytown Mysteries</i>	9
Gambar 3.1 Gerakan <i>Antic</i> Ketika Melipat Tangan	16
Gambar 3.2 Sketsa untuk <i>Antic</i>	17
Gambar 3.3 Sketsa untuk <i>Arcs</i>	17
Gambar 3.4 <i>Arcs</i> dalam Film <i>Tinker Ball</i>	18

UMMN