

PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU

DI PT ANEKA BINTANG GADING



LAPORAN MAGANG

Muhammad Yafi Rayhan Zainal

00000042080

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU
DI PT ANEKA BINTANG GADING**



Muhammad Yafi Rayhan Zainal
00000042080

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Yafi Rayhan Zainal

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042080

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU DI PT ANEKA BINTANG GADING

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Juni 2024



(Muhammad Yafi Rayhan Zainal)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU
DI PT ANEKA BINTANG GADING**

Oleh

Nama : Muhammad Yafi Rayhan Zainal
NIM : 00000042080
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024

Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yafi Rayhan Zainal

NIM : 00000042080

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU DI PT ANEKA BINTANG GADING

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 14 Juni 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Muhammad Yafi Rayhan Zainal)

KATA PENGANTAR

Sesuai dengan judul laporan magang ini, "Perancangan Animasi Visual 3D Berbasis Lagu di HWG," saya membawa pengalaman yang berharga dari proses magang saya di HWG. Laporan ini merupakan hasil dari perjalanan saya dalam merancang dan mengimplementasikan animasi visual 3D di beberapa outlet HWGroup.

Alasan saya tertarik pada topik ini adalah karena minat mendalam dalam industri animasi, serta keinginan untuk memperluas wawasan tentang integrasi antara kedua bidang tersebut. Seperti pepatah yang mengatakan, "Hiburan adalah bumbu kehidupan," saya yakin bahwa melalui pengalaman magang ini, saya dapat memperoleh wawasan yang berharga tentang bagaimana animasi visual mempengaruhi industri hiburan.

Pada kesempatan ini, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang, PT. Aneka Bintang Gading (HWGroup)
4. Tolentino, S.Ds, M.M., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Sn, M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Ardyansyah, S.Sn, M.M., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Sejalan dengan itu, laporan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang proses perancangan animasi visual 3D berbasis lagu, serta dampaknya terhadap pengalaman pengunjung di outlet HWG.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Muhammad Yafi Rayhan Zainal)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ANIMASI VISUAL 3D BERBASIS LAGU DI PT ANEKA BINTANG GADING

Muhammad Yafi Rayhan Zainal

ABSTRAK

Laporan magang ini membahas tentang pengalaman dan pembelajaran yang penulis dapatkan selama menjalani magang di PT. Aneka Bintang Gading (HWGroup), sebuah perusahaan hiburan yang berfokus pada bidang *lifestyle* dan *entertainment*. Fokus utama magang ini adalah pada perancangan dan implementasi animasi visual 3D berbasis lagu, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengunjung di lingkungan HWG.

Proses magang dimulai dengan eksplorasi konsep dan ide, diikuti dengan tahap perancangan dan produksi animasi visual 3D. Animasi tersebut kemudian diimplementasikan terhadap LED di beberapa outlet HWG, menciptakan pengalaman visual dan auditif yang memikat bagi pengunjung.

Melalui magang ini, penulis memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses perancangan animasi visual 3D, penggunaan teknologi terkini dalam produksi animasi, serta pentingnya integrasi antara animasi dan musik dalam menciptakan pengalaman hiburan yang komprehensif.

Hasil dari magang ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang berarti bagi perkembangan industri animasi dan hiburan.

Kata kunci: Visual 3D, Pengalaman Pengunjung, Industri Hiburan

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGN OF 3D VISUAL ANIMATION BASED ON SONGS

AT PT ANEKA BINTANG GADING

Muhammad Yafi Rayhan Zainal

ABSTRACT (English)

This internship report discusses the experiences and learning that the writer gained during the internship at PT. Aneka Bintang Gading (HWGroup), an entertainment company focusing on lifestyle and entertainment fields. The main focus of this internship is on the design and implementation of 3D visual animation based on songs, aimed at enhancing visitor experiences in the HWG environment.

The internship process began with the exploration of concepts and ideas, followed by the design and production stages of 3D visual animation. The animations were then implemented on LED screens in several HWG outlets, creating captivating visual and auditory experiences for visitors.

Through this internship, I gained a deep understanding of the process of designing 3D visual animations, the use of the latest technology in animation production, and the importance of integrating animation and music in creating comprehensive entertainment experiences.

The results of this internship are expected to make a meaningful contribution to the development of the animation and entertainment industries.

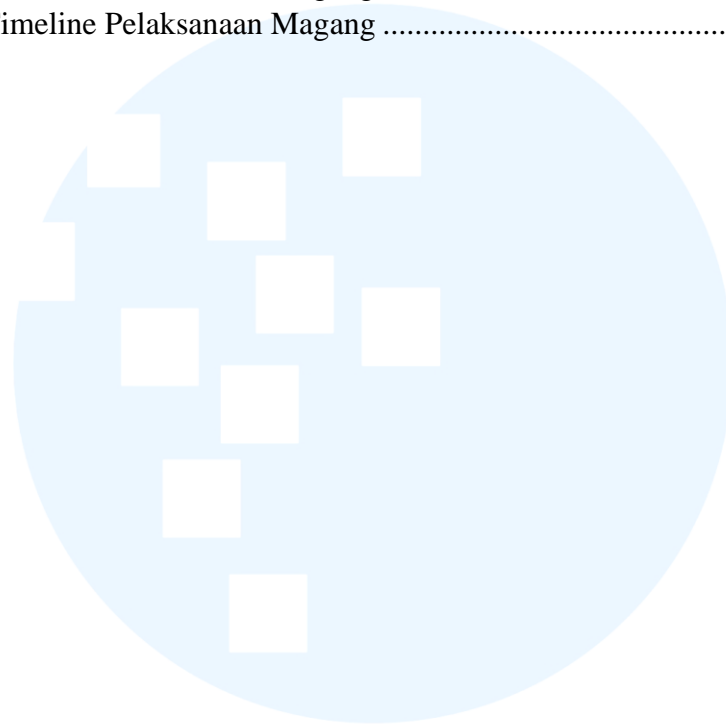
Keywords: 3D Visual, Visitor Experience, Entertainment Industry

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	37
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	38
BAB IV PENUTUP	39
4.1 Kesimpulan	39
4.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Pelaksanaan Magang	4
Tabel 2.1 Timeline Pelaksanaan Magang	13



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan HWG.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan HWG.....	6
Gambar 2.3 HW Live House.....	7
Gambar 2.4 Helen's	8
Gambar 2.5 Gold Dragon.....	9
Gambar 2.6 Golden Tiger	9
Gambar 2.7 W Superclub.....	10
Gambar 2.8 W Superclub.....	10
Gambar 2.9 Rocca.....	11
Gambar 2.10 Atlas Beach Fest.....	11
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3. 2 Storyboard One Million	16
Gambar 3. 3 Proses Modelling One Million	17
Gambar 3. 4 Proses Animasi One Million	18
Gambar 3. 5 Proses Penambahan Efek Visual Animasi One Million.....	18
Gambar 3. 6 Hasil Akhir Animasi One Million.....	19
Gambar 3. 7 Storyboard Tokyo Drift.....	19
Gambar 3. 8 Referensi Visual Tokyo Drift.....	20
Gambar 3. 9 Proses Pembuatan Adegan Tokyo Drift.....	21
Gambar 3. 10 Proses Animasi Karakter Tokyo Drift.....	22
Gambar 3. 11 Proses Animasi Karakter Tokyo Drift.....	22
Gambar 3. 12 Proses Animasi Helm Karakter Tokyo Drift.....	23
Gambar 3. 13 Hasil Akhir Animasi Tokyo Drift	24
Gambar 3. 14 Referensi Visual Animasi Everytime We Touch	24
Gambar 3. 15 Proses Pembuatan Scene Everytime We Touch.....	25
Gambar 3. 16 Proses Texturing Pohon	25
Gambar 3. 17 Proses Komposisi dan Animasi Everytime We Touch	26
Gambar 3. 18 Proses Penambahan Visual Efek	26
Gambar 3. 19 Hasil Akhir Animasi Everytime We Touch	27
Gambar 3. 20 Referensi Visual Environment More Than You Know	28
Gambar 3. 21 Proses Modelling Environment More Than You Know	28
Gambar 3. 22 Proses Texturing Background Environment	29
Gambar 3. 23 Proses Komposisi Environment More Than You Know.....	29
Gambar 3. 24 Proses Animasi More Than You Know	30
Gambar 3. 25 Proses Lighting Animasi More Than You Know	30
Gambar 3. 26 Hasil Akhir Animasi More Than You Know	31
Gambar 3. 27 Proses Pembuatan Shape Key Pada Mulut.....	31
Gambar 3. 28 Proses Animasi Mulut	32
Gambar 3. 29 Proses Animasi Mata dan Alis	33

Gambar 3. 30 Proses Manual Keyframing.....	33
Gambar 3. 31 Referensi Visual Eargear.....	34
Gambar 3. 32 Proses Modelling Eargear	34
Gambar 3. 33 Proses Detail Modelling Eargear	35
Gambar 3. 34 Proses Texturing Eargear	35
Gambar 3. 35 Hasil Akhir Model Eargear	36
Gambar 3. 36 Hasil Penggabungan Model Eargear dan Karakter	36
Gambar 3. 37 Hasil Akhir Opening DJ NYXX	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxvi
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxvii
Lampiran G Hasil Karya Tugas Yang Dilakukan Selama Magang	xxix

