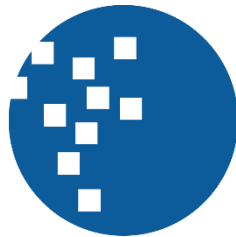


PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI

“MUN-MUN DAN KARU” DI LAB VIRTUOSITY



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Andrew Sebastian Michael Vincentio

0000033870

PROGRAM STUDI ANIMASI

SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI

“MUN-MUN DAN KARU” DI LAB VIRTUOSITY



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Andrew Sebastian Michael Vincenthio

00000033870

PROGRAM STUDI ANIMASI

SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

1

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrew Sebastian Michael Vincenthio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033870

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI *MUN-MUN DAN KARU* DI LAB VIRTUOSITY

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah 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 maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Mei 2024



Andrew Sebastian Michael Vincenthio

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andrew Sebastian Michael Vincenthio

NIM : 00000033870

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan MBKM

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

PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI “MUN-MUN DAN
KARU” DI LAB VIRTUOSITY

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Mei 2024

Yang menyatakan,



Andrew Sebastian Michael Vincenthio

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan MBKM ini dengan judul: “PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI “MUN-MUN DAN KARU” DI LAB VIRTUOSITY” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn) Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya 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. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
5. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini..

Semoga laporan magang ini dapat menjadi sumber informasi dan inspirasi yang baik dan bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 15 Mei 2024.



Andrew Sebastian Michael Vincenthio

PERAN 3D MODELLER DALAM PRODUKSI ANIMASI *MUN-MUN DAN KARU* DI LAB VIRTUOSITY

Andrew Sebastian Michael Vincenthio

ABSTRAK

Animasi merupakan sebuah medium audio-visual yang dibagi menjadi dua jenis, animasi 2d dan animasi 3d. Hasil akhir dapat berupa film, iklan, hingga video panduan informasi. Proses pembuatan film animasi 3d dibantu dengan teknologi *software* grafis komputer. Namun, proses tersebut tidak dapat lepas dari manusia yang membuat bagian pendukung dari sebuah Film. Penulis mengikuti program magang di Lab Virtuosity yang merupakan *center of excellence* Prodi Film UMN sebagai *3D Modeller*. Program ini dilakukan secara individu yang berhubungan langsung dengan *supervisor* kantor yang melakukan *quality control* terhadap kualitas karya 3d. Produksi animasi ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan tokoh “Mun-Mun” dan “Karu” sebagai maskot *Almanac* dan diharapkan dapat melatih penulis untuk bekerja dalam lingkungan profesional.

Kata kunci: *3d Modeller, Animasi, 3d Model, Virtuosity*

THE ROLE OF 3D MODELLER IN PRODUCTION OF *MUN-MUN DAN KARU* ANIMATION FOR LAB VIRTUOSITY

Andrew Sebastian Michael Vincenthio

ABSTRACT (English)

Animated films is an audio visual medium divided into two types, namely 2D animation and 3D animation. The end result can be a film, advertisement, or even a demonstration. The process of making 3D animated films is assisted by computer graphics software. However, this process cannot be separated from the humans who made the supporting parts of a film. Namely the assets such as 3d model of a character. The author took part in an internship program at Virtuosity Lab which is the center of excellence for UMN Film Study Program as a 3D Modeller. This program is implemented individually with direct contact with the office supervisor who carries out quality control on the quality of 3D work. This animation production aims to introduce the characters "Mun-Mun" and "Karu" as Almanac mascots and is expected to train newcomers to work in a professional environment.

Keywords: 3d Modeller, Animation, 3d Model, Virtuosity

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
<i>ABSTRACT (English)</i>	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR LAMPIRAN	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	12
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	12
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	13
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	13
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	14
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	16
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	16
3.3 Kendala yang Ditemukan	24
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	26
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	28
4.1 Simpulan	28
4.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas Kerja Magang

18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Program studi Film UMN	14
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	15
Gambar 3.1 Bagan Koordinasi	17
Gambar 3.2 Konsep Karya	19
Gambar 3.3 Blocking & Sculpting	19
Gambar 3.4 Blocking2	20
Gambar 3.5 Proses Retopo	21
Gambar 3.6 Hasil Retopo 1	22
Gambar 3.7 Revisi badan dan kaki	23
Gambar 3.8 Revisi proporsi	24
Gambar 3.9 Revisi wajah	25
Gambar 3.10 Model vs Konsep 1	26
Gambar 3.11 Model vs Konsep 2	26
Gambar 3.12 Perbandingan	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01	32
Lampiran B MBKM 02	33
Lampiran C MBKM 03	34
Lampiran D MBKM 04	35
Lampiran E Laporan Turnitin	42
Lampiran F Hasil Karya	43

