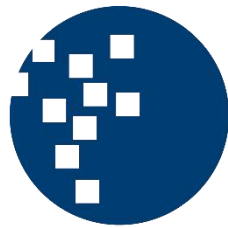


PERAN 3D TOKOH DESAINER DI *VIRTUOSITY*



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

ARIEL MANGGALA AJINURWANTO

0000033355

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI *VIRTUOSITY*



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

ARIEL MANGGALA AJINURWANTO

0000033355

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ariel Manggala Ajinurwanto
NIM : 00000033355
Program studi : Film

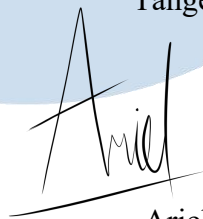
Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI *VIRTUOSITY*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun 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 magang maupun dalam Penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 15 November 2024.



Ariel Manggala Ajinurwanto

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ariel Manggala Ajinurwanto

NIM : 00000033355

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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 TOKOH DESAINER DI *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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 November 2024

Yang menyatakan,



Ariel Manggala Ajinurwanto

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya Penulisan laporan magang ini dengan judul: PERAN 3D TOKOH DESAINER DI *VIRTUOSITY*

Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono M.Sc., 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Bapak Rahadinan Dinan sebagai *Creative Director Spacemonkeys Animation Studio* yang sudah banyak memberikan pelajaran dan bimbingan selama kegiatan magang.
7. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Tangerang, 15 November 2021.


Ariel Manggala Ajinurwanto

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI *VIRTUOSITY*

Ariel Manggala Ajinurwanto

ABSTRAK

Dalam sebuah proses proyek yang dilakukan oleh sebuah studio animasi, atau studio visual lainnya, semua dimulai dari sebuah ide dan penggambaran awal yang menjadi sebuah fondasi laju kerja sebuah studio. Ilustrasi merupakan salah satu faktor penting dalam pembuatan sebuah karya visual yang matang oleh sebuah studio animasi. Tetapi, bagaimana proses ilustrasi itu sendiri? Mengingat ilustrasi adalah salah satu fondasi dalam sebuah proyek, bagaimana orang-orang yang berperan tahu jika ilustrasi seperti storyboard, desain konsep, dan animatic, sudah cukup untuk bisa menjadi pegangan divisi-divisi berikutnya? Metode penelitian untuk mencari tahu akan hal ini melibatkan berperan langsung ke sebuah proses produksi karya visual, dan ditemukan beberapa hal yang sering terjadi ketika adanya proses ilustrasi dalam pra-produksi, seperti revisi, perubahan ide, atau ketidaksesuaian dengan ide pengarah. Namun, semua itu merupakan hal yang penting untuk mendapatkan ilustrasi yang cukup matang agar bisa menjadi dasar dan pegangan untuk kemajuan proyek yang dilakukan dalam sebuah studio visual.

Kata kunci: Ilustrasi, Proyek, Pra-Produksi



3D CHARACTER DESIGNER'S ROLE IN VIRTUOSITY

Ariel Manggala Ajinurwanto

ABSTRACT

In a process of a project that being done by an animation studio, or other kinds of visual studio, it all started from an idea and an early imagination that will act as a workflow foundation in a studio. Illustration is one of an important factor in producing a ripe visual artwork by an animation studio. However, how is the illustration process? Knowing that illustration is one of several foundation of a project, how does people know if an illustration like storyboard, concept design, and animatic, is good enough to be the guide to the next division? The research method chosen to find out of all this involved doing a direct part in a visual product pre-production process, and several things was founded when a pre-production process is being done, such as revision, change of idea, or how it is not aligned with the Director's idea. But all of those are important to get a good enough illustration to become the base and guide for the progress of a project that's happening in a visual studio.

Keywords: Illustration, Project, Pre-Production.

UMMN

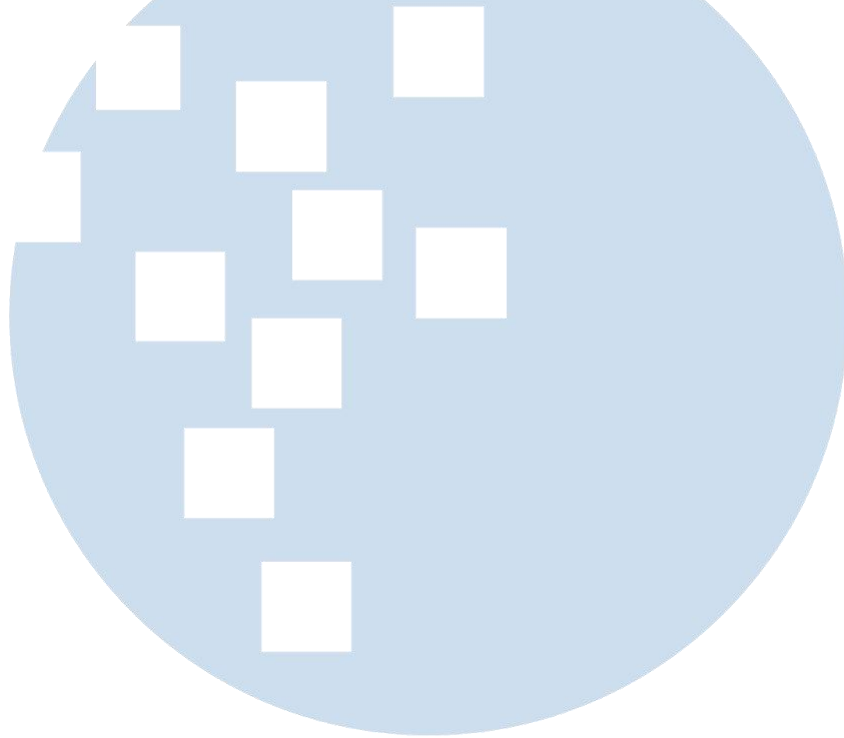
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 <i>SWOT</i> Analysis Perusahaan.....	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	20
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	21
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	22
4.1 Simpulan	22
4.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Beberapa kegiatan Penulis di *Spacemonkeys Animation Studio*..... 12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo perusahaan	3
Gambar 2.2. Portofolio Perusahaan.....	4
Gambar 2.3. Portofolio Perusahaan.....	4
Gambar 2.4. Portofolio Perusahaan.....	5
Gambar 2.5. Portofolio Perusahaan.....	5
Gambar 2.6. Portofolio Perusahaan.....	6
Gambar 2.7. Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 3.1. Contoh bagan alur Penulis sebagai Creative Intern.....	10
Gambar 3.2. Contoh bagan alur Penulis sebagai Creative Intern.....	10
Gambar 3.3. Sketsa Penulis untuk ilustrasi.....	13
Gambar 3.4. <i>Work in progress</i> Penulis untuk ilustrasi.....	14
Gambar 3.5. Ilustrasi sebelum diberi <i>touch up</i> oleh <i>Creative Director</i>	15
Gambar 3.6. Naskah untuk konten <i>Halloween</i>	16
Gambar 3.7. <i>Storyboard</i> untuk konten <i>Halloween</i>	17
Gambar 3.8. Pembuatan Animatic untuk konten <i>Halloween</i>	17
Gambar 3.9. Hasil akhir untuk konten <i>Halloween</i>	18
Gambar 3.10. Pembuatan <i>storyboard</i> untuk konten debut tokoh baru.....	19
Gambar 3.11. Hasil akhir untuk konten debut tokoh baru	20

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	26
Lampiran B. Kartu MBKM 02	25
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	26
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	39
Lampiran E. Hasil Turnitin	40
Lampiran F. Lampiran Bimbingan	42
Lampiran G. Dokumentasi Magang	43

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA