

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PROGRAM MAGANG
DI PROYEK PENELITIAN DOSEN BERJUDUL
“TAMAN NASIONAL”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

FAJAR PONCO SURYO

0000048142

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

2024

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PROGRAM MAGANG DI
PROYEK PENELITIAN DOSEN BERJUDUL
“TAMAN NASIONAL”**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

FAJAR PONCO SURYO

00000048142

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fajar Ponco Suryo
NIM : 00000048142
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PROGRAM MAGANG DI PROYEK
PENELITIAN DOSEN BERJUDUL “TAMAN NASIONAL”**

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, 14 Desember 2024.



(Fajar Ponco Suryo)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Fajar Ponco Suryo

NIM : 00000048142

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 GENERALIST DALAM PROGRAM MAGANG DI PROYEK
PENELITIAN DOSEN BERJUDUL “TAMAN NASIONAL”**

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, 14 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Fajar Ponco Suryo)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PROGRAM MAGANG DI PROJEK PENELITIAN DOSEN BERJUDUL “TAMAN NASIONAL” ” 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, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya 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 Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Dominika Anggraeni, S.Sn., M. Anim. , sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Monica Maheswari yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 14 Desember 2024.



(Fajar Ponco Suryo)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN 3D GENERALIST DALAM PROGRAM MAGANG DI PROJEK PENELITIAN DOSEN BERJUDUL “TAMAN NASIONAL”

Fajar Ponco Suryo

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi bagaimana suatu gambar dihasilkan. Dalam produksi Film dan Animasi, hal ini mempengaruhi visual yang ada pada film atau animasi tersebut. Proyek magang “Taman Nasional” ini merupakan proyek penelitian yang dilakukan oleh Ibu Dominika Anggraeni selaku sutradara serta supervisor proyek. Program magang ini bertujuan untuk mencari pengalaman kerja dalam produksi animasi. Sebelum memulai program kerja magang, penulis melamar diri ke proyek dengan mengontak supervisor sesuai dengan saran dari dosen. Lalu penulis mengirim resume dan portfolio ke E-mail supervisor. Setelah penulis mendapatkan surat penerimaan dari pihak HRD, penulis langsung memulai program kerja magang. Selama melaksanakan program kerja magang, penulis mengerjakan beberapa aset 3D yang nantinya akan digunakan dalam produksi animasi. Proses pembuatan aset 3D melalui beberapa tahapan yang meliputi *briefing* dengan supervisor, lalu didiskusikan dengan *concept artist* dan dibuatkan aset 3D nya dengan menggunakan beberapa software 3D. Penulis mendapatkan banyak pengalaman meskipun ada beberapa kendala yang menghambat.

Kata kunci: Magang, Produksi Animasi, Model, Aset

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A 3D GENERALIST INTERN IN RESEARCH PROJECT
TITLED “WEEPING TREES IN THE SAVANNAH”**

Fajar Ponco Suryo

ABSTRACT

Technological advances have influenced how images are produced. In film and animation production, this affects the visuals inside the respective image being produced. “Weeping Trees In The Savannah” is a short animated film project directed and supervised by Mrs Dominika Anggraeni. This internship program is aimed to gain work experience in animation production. Before starting the program, the author contacted the supervisor as suggested by a lecturer. The author then sends a resume and a portfolio to the supervisor’s email. After the author received a letter of acceptance from the HR Department, the author immediately begins the internship program. During the internship program, the author worked on several 3D assets that would later be used during the production state. The process of creating 3D assets took a few steps, from briefing with the supervisor, discussing the design with the concept artist and making the 3D asset itself with the use of 3D software. The author gained a lot of experience despite having several obstacles during the program but managed to overcome.

Keywords: internship, animation production, Model, Assets

UMMN

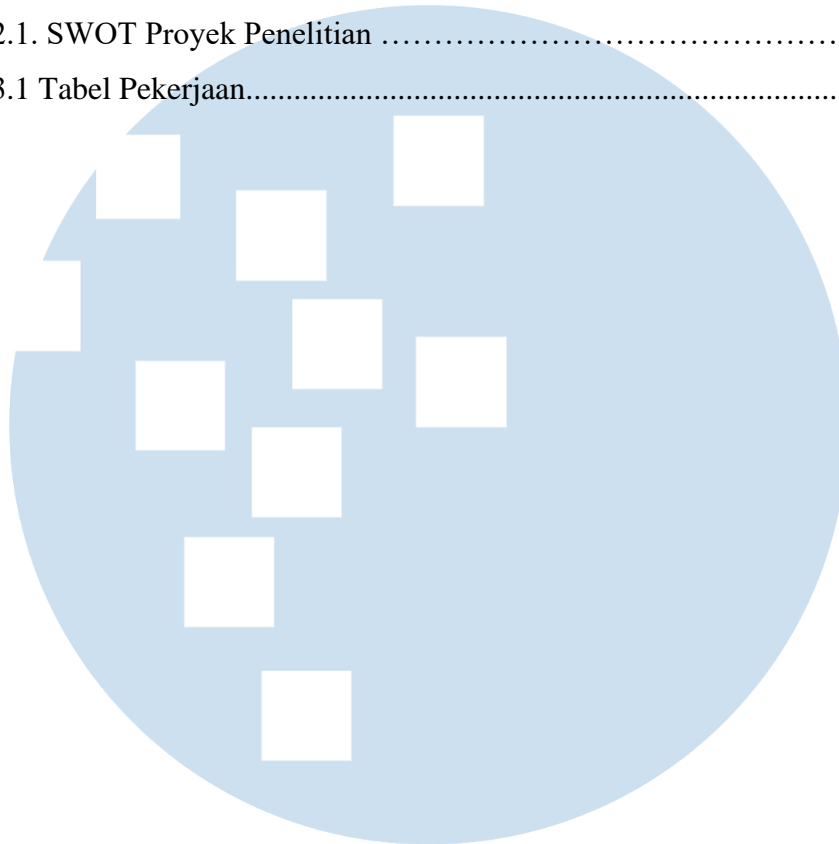
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	17
4.1 Simpulan	17
4.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Proyek Penelitian	4
Tabel 3.1 Tabel Pekerjaan.....	8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Film UMN	4
Gambar 2.2 Business Model Canvas Proyek Penelitian	5
Gambar 2.3 Struktur Proyek Penelitian “Taman Nasional”	6
Gambar 3.1 Bagian Alur Kerja Proyek Penelitian Taman Nasional	7
Gambar 3.2 Ilustrasi desain Jeep	8
Gambar 3.3 Base model Jeep	10
Gambar 3.4 Hasil akhir model Jeep yang telah ditekstur	10
Gambar 3.5 Aset 3D Jeep	10
Gambar 3.6 Percobaan animasi dengan animatic	10
Gambar 3.7 Desain konsep Sampan	10
Gambar 3.8 Model mesin Sampan	10
Gambar 3.9 Referensi tulisan nama pada Sampan	10
Gambar 3.10 Pembuatan variasi tulisan “Sluman Slumun Slamet”	10
Gambar 3.11 Tekstur dan tulisan pada aset Sampan	10

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA