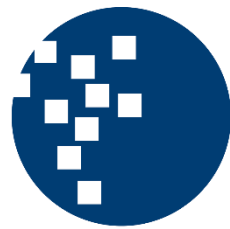


**PERAN ENVIRONMENT ARTIST DALAM KEGIATAN MAGANG
PROYEK ANIMASI PENDEK “TAMAN NASIONAL” DI PROGRAM
STUDI FILM UMN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MICHAEL GANISWARNA

0000054310

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

**PERAN ENVIRONMENT ARTIST DALAM KEGIATAN MAGANG
PROYEK ANIMASI PENDEK “TAMAN NASIONAL” DI PROGRAM
STUDI FILM UMN**



LAPORAN MAGANG

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

MICHAEL GANISWARNA

0000054310

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

**TANGERANG
2024**

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Ganiswarna
NIM : 00000054310
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ENVIRONMENT ARTIST DALAM KEGIATAN MAGANG PROYEK ANIMASI PENDEK “TAMAN NASIONAL” DI PROGRAM STUDI FILM UMN

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, 16 Desember 2024.


(Michael Ganiswarna)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Michael Ganiswarna

NIM : 00000054310

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang

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

**PERAN ENVIRONMENT ARTIST DALAM KEGIATAN MAGANG
PROYEK ANIMASI PENDEK “TAMAN NASIONAL” DI PROGRAM
STUDI FILM UMN**

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, 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, 16 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Michael Ganiswarna)

U M 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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran Environment Artist dalam Kegiatan Magang Proyek Animasi Pendek “Taman Nasional” di Program Studi Film UMN” 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 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Proyek Riset Dosen Prodi Film UMN Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.
7. Orang Tua dan keluarga saya 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, 16 Desember 2024.



(Michael Ganiswarna)

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

**PERAN ENVIRONMENT ARTIST DALAM KEGIATAN MAGANG
PROYEK ANIMASI PENDEK “TAMAN NASIONAL” DI PROGRAM
STUDI FILM UMN**

Michael Ganiswarna

ABSTRAK

Dalam masa pembelajaran mahasiswa, Program kerja magang merupakan pembekalan yang bertujuan untuk mengasah keterampilan praktek di dunia kerja nantinya. Keterampilan yang penting dalam dunia animasi merupakan *environment design* sebagaimana menjadi unsur penting dalam film animasi. Pada program kerja magang ini, penulis diterima dalam proyek penelitian dosen berjudul “Taman Nasional” dan berkesempatan berperan sebagai *environment designer*. Penulis bertugas dalam merancang eksplorasi desain bangunan, kendaraan dan mengerjakan desain *background* beberapa scene film. Laporan ini berfokus pada progress penulis dalam mengerjakan scene ke-2 yang berlatar Wisma Savanna Bekol. Kendala yang diobservasi penulis selama masa kerja magang merupakan kekurangan sumber daya, kesulitan kontak dengan supervisor dan *skill* pribadi yang belum memadai. Melalui program magang, penulis meningkatkan keterampilan dalam merancang *environment design* yang berfokus pada alam serta meningkatkan kemampuan berkoordinasi dalam produksi animasi film hybrid 2D/3D. Penulis berharap hasil laporan dapat bermanfaat untuk mahasiswa yang minat bekerja di program magang internal.

Kata kunci: magang, *environment design*, alam, *background*, internal, animasi

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ENVIRONMENT ARTIST'S ROLE IN UMN FILM STUDIES INTERNSHIP PROGRAM FOR THE "WEEPING TREES IN THE SAVANNAH" SHORT FILM PROJECT

Michael Ganiswarna

ABSTRACT

During the learning period of college students, the internship program is a provision that aims to hone practical skills in the working world. An important skill in the animation industry is environment design as an important element in animated films. In this internship program, the author was accepted into a lecturer's research project entitled "Taman Nasional" and had the opportunity to act as an environment designer. The author is in charge of designing explorations of architecture, vehicles and working on the background design of several scenes. This report focuses on the author's progress in working on the 2nd scene set in Bekol Savanna Guesthouse. The obstacles observed by the author during the internship period were lack of human resources, difficulty in contacting supervisors and inadequate personal skills. Through the internship program, the author hones skills in designing environments that focuses on nature and improves coordination in the production of 2D/3D hybrid film animation. The author hopes that the report can be useful for students who are interested in working in internal internship programs.

Keywords: internship, environment design, nature, background, Internal, animation

UMN

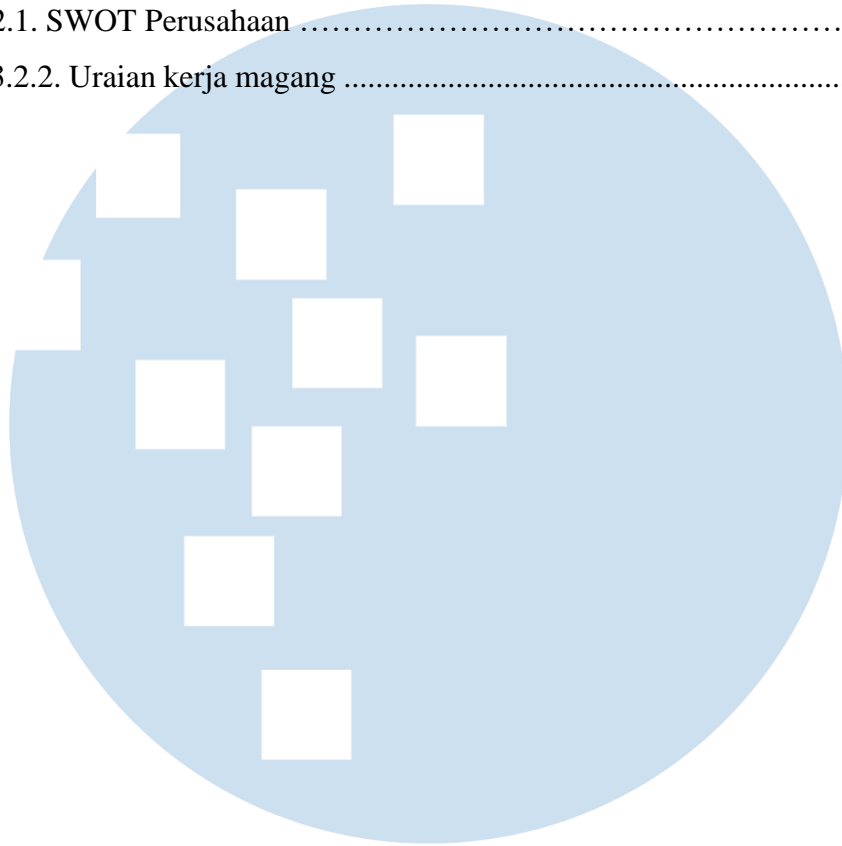
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	27
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	30
4.1 Simpulan	30
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SWOT Perusahaan	6
Tabel 3.2.2. Uraian kerja magang	13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1. Logo Prodi Film	5
Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 3.1.1 Bagan alur kerja	10
Gambar 3.2.1 Diagram Overview kerja	10
Gambar 3.2.2 Diagram Alir kerja <i>Environment Designer</i>	11
Gambar 3.2.3 Diagram Alir Tahap Pra Produksi	16
Gambar 3.2.4 Moodboard Wisma Savana Bekol.....	17
Gambar 3.2.5 Sketsa Siteplan Wisma Savana Bekol.....	17
Gambar 3.2.6 Konsep Wisma Savana Bekol.....	18
Gambar 3.2.7 Site Plan Final Wisma Savana Bekol.....	19
Gambar 3.2.8 Final Look Wisma Savana Bekol awal.....	20
Gambar 3.2.9 Final Look Wisma Savana Bekol revisi.....	20
Gambar 3.2.10 Color Palette Wisma Savana Bekol.....	21
Gambar 3.2.11 Diagram Alir Produksi.....	22
Gambar 3.2.12 Blocking desain Wisma Savana Bekol.....	23
Gambar 3.2.13 Desain Shot 28 dan 26.....	24
Gambar 3.2.14 Revisi lighting 28 dan 26.....	25
Gambar 3.2.15 Revisi Pohon Wisma Savana Bekol.....	26
Gambar 3.2.16 Revisi Gunung Wisma Savana Bekol.....	26
Gambar 3.2.17 Revisi Jaring Wisma Savana Bekol.....	27

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	34
Lampiran B. Kartu MBKM 02	35
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	36
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	55
Lampiran E. Hasil Turnitin	56
Lampiran F. Dokumentasi Magang	56

