



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**MODELLING 3D ASSET FILM ANIMASI SUPER NELI  
UNTUK AYENA STUDIO**

**Laporan Magang**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Angela Yovita Purnomo  
NIM : 13120210363  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2018**

## PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

### *Modelling 3D Asset Film Animasi Super Neli untuk Ayena Studio*

Oleh  
Nama : Angela Yovita Purnomo  
NIM : 13120210363  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 April 2018

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT  
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Angela Yovita Purnomo  
NIM : 13120210363  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : PT. Ayena Mandiri Sinema  
Divisi : 3D Modelling  
Alamat : Komplek Baros Indah Ruko No.4, Kelurahan  
Utama, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota  
Cimahi 40533

Periode Magang : 14 November 2017- 14 Febuari 2018

Pembimbing Lapangan : Dera Kaesar

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 April 2018



Angela Yovita Purnomo

## KATA PENGANTAR

Magang merupakan tempat pelatihan persiapan untuk bekerja. Oleh sebab itu penulis mencari perusahaan tempat magang yang sesuai dengan bidangnya yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV) peminatan animasi. Animasi sendiri memiliki banyak ilmu yang salah satunya adalah 3 dimensi modeling. 3 dimensi modeling di perusahaan ini memakai program Blender dimana penulis belum mengerti dan menguasai oleh karena itu penulis mendapatkan bimbingan sehingga dapat mengerjakan tugas 3 dimensi modeling dengan lancar.

Pengalaman yang penulis dapatkan selama magang berlangsung di tuliskan dalam laporan ini supaya dapat berguna untuk mahasiswa yang akan menjalani magang sehingga dapat menjalani magang lebih siap. Pengalaman yang paling menarik yang penulis dapatkan yaitu mengenai batas waktu pengerjaan suatu tugas dimana tidak ada kepastian dan kadang tidak ada batas waktu pengerjaan dan tiba-tiba tugas tersebut harus selesai hari itu juga. Jadi penulis harapkan mengerjakan tugas segera mungkin supaya bila batas waktu menjadi lebih awal tidak menjadi terburu-buru.

Pengalaman magang dengan perkuliahan tidak jauh beda namun situasi dan kondisi perusahaan berbeda-beda dan berpengaruh dan juga perbedaan system perusahaan sangat berpengaruh pada pengalaman yang di dapat sehingga setiap individu berbeda. Jadi laporan ini bertuliskan pengalaman pribadi penulis selama magang.

Dalam proses magang dari awal hingga akhir penulis dengan penuh ungkapan terimakasih kepada pihak yang membantu dan membimbing penulis. Pihak tersebut antara lain:

1. Robby UI Pratama selaku *Chief Executive Officer* yang telah memberikan izin penulis untuk bekerja magang.
2. Dera Kaesar selaku pembimbing magang yang membimbing penulis selama pelaksanaan kerja magang berlangsung.

3. Kurnia Indra Nugraha selaku *Chief Technical Officer* yang telah memberi pengarahan dalam mengajarkan program Blender 3D *modelling asset*.
4. Siti Qomariyah selaku *Human Resource Departement* yang telah memberi kesempatan penulis untuk magang di Ayena Studio.
5. Seluruh karyawan Ayena Studio yang membantu penulis melaksanakan kerja magang.
6. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds. selaku Ketua Program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
7. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing magang yang telah membimbing penulis untuk membuat laporan magang.
8. Ayah dan ibu telah memberi dukungan, semangat, dan doa untuk penulis supaya bisa melaksanakan kegiatan magang dengan baik.

Tangerang, 23 April 2018



Angela Yovita Purnomo

## ABSTRAKSI

Tempat magang merupakan proses adaptasi menuju pada dunia pekerjaan. Pekerjaan yang dilakukan sesuai minat dan kemampuan dari mahasiswa dimana penulis memiliki minat dan kemampuan pada bidang 3 dimensi modeling. Oleh sebab itu penulis memilih Studio Ayena karena studio ini memiliki fokus utama yaitu 3 dimensi. Dalam pengerjaan 3 dimensi modeling penulis menggunakan program 3 dimensi Blender dimana penulis awalnya tidak mengerti tentang program tersebut lalu dengan pengarahan dan bimbingan yang benar sehingga bisa membantu perusahaan membuat film animasi Super Neli dan tugas-tugas yang di berikan dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang memuaskan. Dalam menyelesaikan tugas tepat waktu merupakan suatu kewajiban dalam dunia pekerjaan namun jika waktu yang di tentukan bisa berubah kapan saja bahkan tidak ada waktu kapan pekerjaan itu selesai namun tiba-tiba harus selesai hari itu juga disitulah penulis mendapatkan pengalaman cara untuk mengatasi hal tersebut sehingga bisa menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Kata kunci: Magang, 3 dimensi modeling, tepat waktu



## DAFTAR ISI

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.**

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM  
PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.**

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>3</b>
2.1. Deskripsi Perusahaan .....	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan .....	11
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>14</b>
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	14
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	15
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	17
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	17
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	37
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	37



<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>38</b>
4.1. Kesimpulan .....	38
4.2. Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>XIII</b>

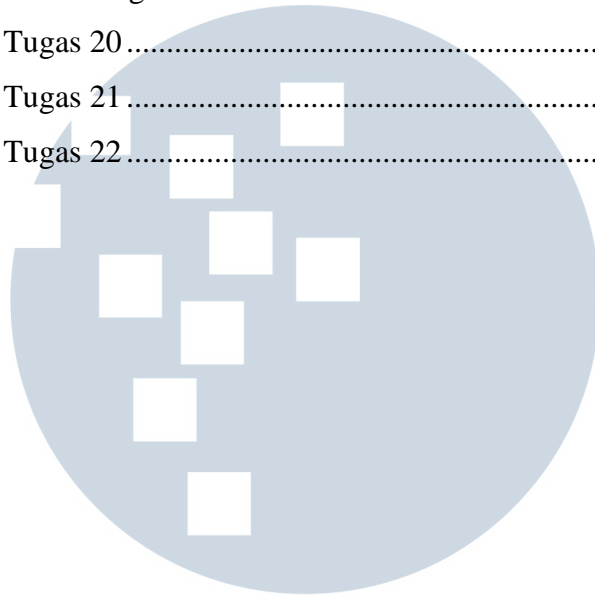


**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Ayena <i>Animation Studio</i> .....	4
Gambar 2.2. Skema Pendistribusian Produk Studio Ayena.....	8
Gambar 2.3. Struktur Organisasi.....	11
Gambar 2.4. Alur Kerja Pembuatan Film Animasi Super Neli .....	12
Gambar 3.1. bagan Alur Koordinasi .....	14
Gambar 3.2. Tugas 1 .....	17
Gambar 3.3. Sketsa Tugas 2.....	18
Gambar 3.4. Tugas 2 .....	19
Gambar 3.5. Revisi 1 Tugas 2.....	20
Gambar 3.6. Revisi 2 Tugas 2.....	20
Gambar 3.7. Revisi 3 Tugas 2.....	21
Gambar 3.8. Tugas 3 Mesin 1 .....	22
Gambar 3.9. Tugas 3 Mesin 2 .....	22
Gambar 3.10. Tugas 3 Meja Mesin Sebelum dan Sesudah Revisi.....	22
Gambar 3.11. Tugas 4 Pulau Papua .....	23
Gambar 3.12. Tugas 5 Sampah Plastik .....	23
Gambar 3.13. Tugas 6 Rumah.....	24
Gambar 3.14. Tugas 6 Rumah Revisi .....	24
Gambar 3.15. Tugas 7 Membuat Logo Puskesmas.....	24
Gambar 3.16. Tugas 8 Kereta Api Mainan .....	25
Gambar 3.17. Tugas 9 Desain 16 Karakter.....	26
Gambar 3.18. Tugas 10 .....	27
Gambar 3.19. Tugas 11 .....	28
Gambar 3.20. Tugas 12 .....	29
Gambar 3.21. Tugas 12 Revisi.....	29
Gambar 3.22. Tugas 13 .....	30
Gambar 3.23. Tugas 14 .....	31
Gambar 3.24. Tugas 15 .....	31
Gambar 3.25. Revisi 1 Tugas 15 .....	32
Gambar 3.26. Revisi 2 Tugas 15.....	32

Gambar 3.27. Tugas 16 .....	33
Gambar 3.28. Tugas 17 .....	33
Gambar 3.29. Tugas 18 .....	34
Gambar 3.30. Tugas 19 .....	34
Gambar 3.31. Revisi Tugas 19 .....	35
Gambar 3.32. Tugas 20 .....	35
Gambar 3.33. Tugas 21 .....	36
Gambar 3.34. Tugas 22 .....	37



UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Deskripsi Pekerjaan.....	5
Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	15



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: KARYA SELAMA MELAKUKAN KERJA MAGANG</b>	<b>XIV</b>
<b>LAMPIRAN B: SERTIFIKAT PEMBEKALAN MAGANG.....</b>	<b>XIV</b>
<b>LAMPIRAN C: KM 2.....</b>	<b>XV</b>
<b>LAMPIRAN D: SURAT PENERIMAAN MAGANG.....</b>	<b>XVI</b>
<b>LAMPIRAN E: KM 3, KM 4, KM 5, DAN KM 7 .....</b>	<b>XVII</b>
<b>LAMPIRAN F: SURAT SELESAI MAGANG.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN G: FORM BIMBINGAN MAGANG.....</b>	<b>XIX</b>



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA