



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.

PENGANIMASIAN KARAKTER DALAM PRODUKSI

***MOBILE GAME* DI PT ARTONCODE INDONESIA**

LAPORAN KERJA MAGANG



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Alexander Rei Apollo

NIM : 10120210079

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PENGANIMASIAN KARAKTER DALAM PRODUKSI

MOBILE GAME DI PT ARTONCODE INDONESIA



Tangerang, 23 Juli 2014

Dosen Pembimbing,

Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya :

Nama : Alexander Rei Apollo

NIM : 10120210079

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama Perusahaan : PT. Artoncode Indonesia

Alamat : Jl. KS. Tubun 105, Petamburan, Jakarta
Pusat

Periode Magang : 1 April 2014 – 27 Juni 2014

Pembimbing Lapangan : Herwin Arkiando

Laporan kerja magang ini merupakan hasil kerja saya sendiri tanpa plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain maupun buku ataupun sebuah lembaga lain telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan adanya kecurangan, penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupunpun tulisan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah internship yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Juli 2014

Alexander Rei Apollo

KATA PENGANTAR

Pengalaman adalah guru yang terbaik. Pengalaman yang mahasiswa alami sendiri di dalam dunia industri akan sangat membantu memperluas pengetahuannya, tidak hanya sebatas teori saja. Oleh karena itu mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti praktik kerja magang sebagai syarat kelulusan.

Penulis diberi kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang di sebuah perusahaan studio *game* yang bernama PT. Artoncode Indonesia. Melalui laporan ini, penulis akan menjelaskan mengenai hal-hal dan pengalaman yang penulis dapatkan dari melaksanakan praktik kerja magang.

Selama bekerja di perusahaan tersebut, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan praktik kerja magang ini, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang hanya melalui penyertaannya penulis mampu mengikuti dan menyelesaikan praktik kerja magang ini.
2. Bapak Indra Gunawan dan Anton Budiono yang telah menerima penulis untuk melakukan praktik kerja magang di Artoncode.
3. Bapak Herwin Arkiando selaku pembimbing lapangan, yang telah mengajarkan banyak hal mengenai industri animasi.
4. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku ketua program studi Universitas Multimedia Nusantara, yang memberikan izin untuk mengikuti praktik kerja magang.
5. Ibu Annita sebagai dosen pembimbing dalam pembuatan laporan praktik kerja magang ini.
6. Orang Tua dan Keluarga yang telah mendukung dan membantu penulis dalam hal material dan spiritual.

7. Teman-teman serta rekan kerja di Artoncode atas pengalaman dan pengetahuan yang telah dibagikan.
8. Semua pihak lain yang telah memberikan dukungan positif kepada penulis yang tidak dapat semuanya disebutkan oleh penulis.

Penulis berharap semoga laporan yang tidak sempurna ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi para pembacanya. Penulis juga ingin meminta maaf apabila terdapat hal-hal yang kurang berkenan dalam laporan praktik kerja magang ini. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 23 Juli 2014

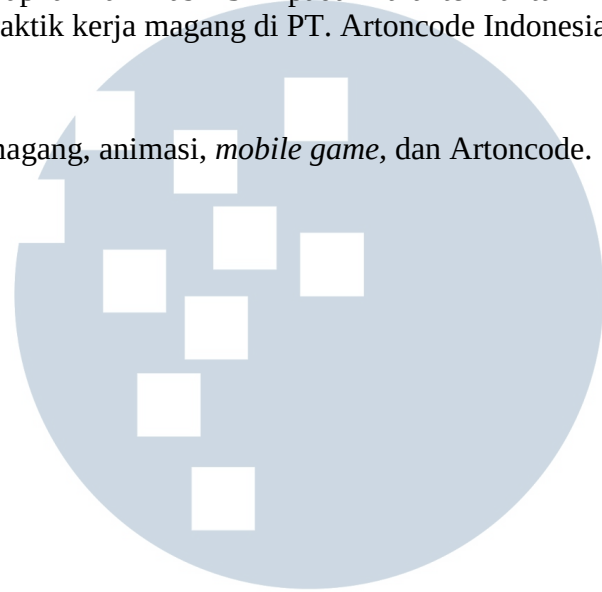
Alexander Rei Apollo



ABSTRAKSI

Perkembangan *mobile game* di dunia saat ini sedang berkembang pesat, begitu pula dengan Indonesia. Dalam pembuatannya, animasi sangatlah dibutuhkan, baik 2D maupun 3D. Pada laporan magang ini dibahas mengenai pengalaman penulis dalam menerapkan animasi 3D pada karakter untuk *mobile game* selama melakukan praktik kerja magang di PT. Artoncode Indonesia.

Kata kunci: magang, animasi, *mobile game*, dan Artoncode.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	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	4
2.1. Deskripsi Perusahaan	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	8
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	8
3.3.1. Proses Pelaksanaan	8
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	12
3.3.3. Solusi dari Kendala yang Ditemukan.....	13
BAB IV PENUTUP	16
4.1. Kesimpulan	16

4.2. Saran.....	17
LAMPIRAN.....	xi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1. Logo PT. Artoncode Indonesia	4
Gambar 2.2.1. Struktur Organisasi Perusahaan (Data Internal Perusahaan)	5
Gambar 3.1.1. Alur Pekerjaan Dalam Pembuatan Mobile <i>Game</i> (Data Internal Perusahaan)	7
Gambar 3.3.1. Logo Vandaria.....	9
Gambar 3.3.2. Penulis Saat Mengerjakan Animasi di Artoncode	9
Gambar 3.3.3. <i>Model</i> Leyf dan <i>Rig</i> -nya.....	10
Gambar 3.3.4. Animasi Run Turn Around	11
Gambar 3.3.5. Jubah dengan <i>Modifier Cloth</i> (kiri) dan Jubah yang Telah di- <i>Rig</i> (kanan)	14



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1. Pekerjaan yang Dilakukan	8
---	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA