



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.

LAPORAN KERJA MAGANG 3D ARTIST DI PT ARTONCODE INDONESIA

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Jovian Gozali
NIM : 10120210080
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jovian Gozali

NIM : 10120210080

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Laporan Magang:

LAPORAN KERJA MAGANG 3D ARTIST DI PT ARTONCODE INDONESIA

telah menyelesaikan praktik kerja magang di:

Nama Perusahaan : PT Artoncode Indonesia

Alamat : Jalan KS Tubun nomor 105, Jakarta

Periode : 1 April 2014 – 27 Juni 2014

Pembimbing Lapangan : Herwin Arkiando

dengan ini menyatakan bahwa, laporan magang ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Laporan magang ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Juli 2014

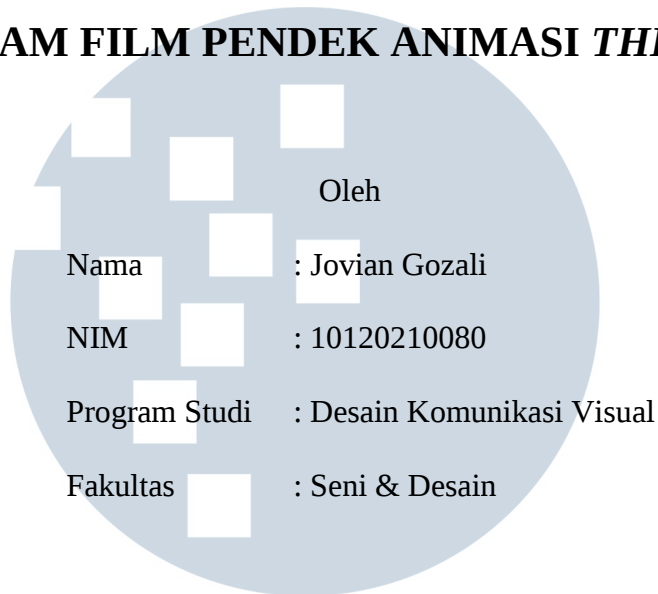


Jovian Gozali.

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

PERANCANGAN *LIGHTING* DAN *RENDERING*

DALAM FILM PENDEK ANIMASI *THE GIFT*



Tangerang, 7 Juli 2014



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik kerja magang dengan laporan magang yang berjudul *Laporan Kerja Magang 3D Artist di PT Artoncode Indonesia*.

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual. Laporan ini merupakan hasil dari proses praktik kerja magang yang penulis lakukan.

Penulis tahu betul bahwa pelajaran yang didapat ketika berkuliah tentunya masih belum cukup untuk memasuki dunia kerja. Melalui kesempatan kerja magang ini, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam mempelajari berbagai hal di luar kampus.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan praktik kerja magang ini antara lain yaitu:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara atas bimbingan, kritik dan saran serta waktu yang telah diberikan bagi penulis.

2. Bapak Ardyansyah, S.Sn., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran sebagai masukan bagi penulis.
3. Bapak Indra Gunawan dan Bapak Anton Budiono yang telah memberikan kesempatan kerja magang di PT Artoncode Indonesia dan menjadi mentor bagi penulis pada saat pelaksanaan kerja magang.
4. Bapak Herwin Arkiando selaku pembimbing lapangan, yang telah mengajarkan banyak hal dalam industri kreatif dan membimbing penulis dalam pelaksanaan kerja magang.
5. Alexander Rei Apollo dan Marshellina Monica selaku rekan kerja praktik magang di PT Artoncode Indonesia.
6. Papa, Mama, Julius, dan keluarga yang selalu memberikan dorongan, nasihat, dan doa yang menjadi motivasi penulis.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin meminta maaf atas hal-hal yang tidak berkenan dalam laporan praktik kerja magang ini. Akhir kata, penulis berharap laporan praktik kerja magang ini dapat diterima dan bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang memerlukan.

Tangerang, 7 Juli 2014

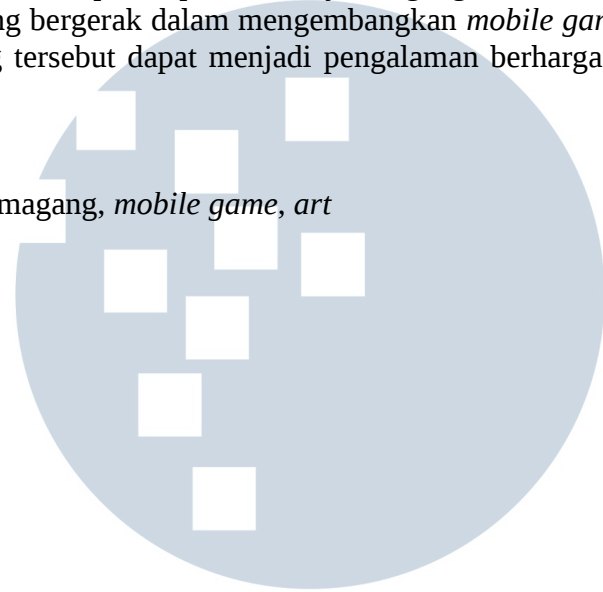


Jovian Gozali

ABSTRAKSI

Pada masa ini, dapat dilihat bahwa industri *mobile gaming* di Indonesia sedang dalam masa perkembangan. Pembuatan *mobile gaming* tersebut didukung oleh berbagai divisi yang saling berkontribusi, di antaranya adalah *art division*. Penulis mendapatkan kesempatan praktik kerja magang di *art division* PT Artoncode Indonesia yang bergerak dalam mengembangkan *mobile game* IP sendiri . Praktik kerja magang tersebut dapat menjadi pengalaman berharga dan menambah ilmu bagi penulis.

Kata kunci: magang, *mobile game*, art

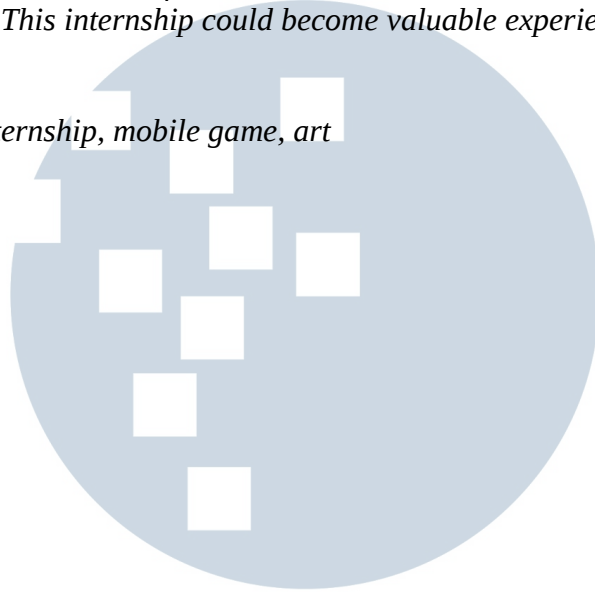


UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Nowadays, it's obvious that mobile gaming industry in Indonesia is in its infancy. The making of mobile gaming is supported by various division who is contributes each other, among them is the art division. The author gets a chance to do internship at art division of PT Artoncode Indonesia who is developing its own IP mobile game. This internship could become valuable experience for the author.

Keywords: *internship, mobile game, art*



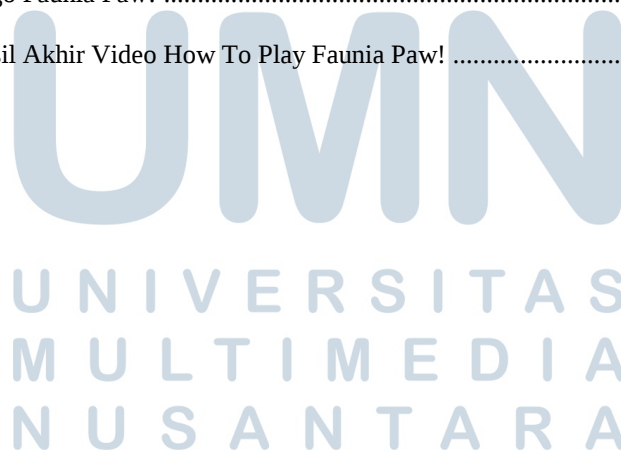
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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	2
BAB II Gambaran Umum Perusahaan.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.1.1. Arti Logo Perusahaan.....	5
2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III Pelaksanaan Kerja Magang	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2. Tugas yang dilakukan	8
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	9
3.3.1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang.....	9
3.3.2. Kendala	15
3.3.3. Solusi dari kendala yang dihadapi.....	15
BAB IV Kesimpulan Dan Saran	16
4.1. Kesimpulan	16
4.2. Saran	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alamat PT Artoncode Indonesia	4
Gambar 2. Logo Artoncode.....	5
Gambar 3. Struktur Organisasi PT. Artoncode Indonesia	6
Gambar 4. Pipeline Pekerjaan	7
Gambar 5. Logo Vandaria.....	9
Gambar 6. Potongan Storyboard Trailer Vandaria.....	10
Gambar 7. Animatic Trailer Vandaria.....	10
Gambar 8. Penggunaan Puppet Tool saat animasi <i>cape</i>	11
Gambar 9. Hasil Akhir Compositing & VFX salah satu shot Trailer Vandaria	12
Gambar 10. Hasil Akhir Bumper Logo Vandaria untuk Trailer	12
Gambar 11. Logo Harmoni	12
Gambar 12. Revisi Trailer Harmoni.....	13
Gambar 13. Bumper Logo Harmoni.....	13
Gambar 14. Logo Faunia Paw!	14
Gambar 15. Hasil Akhir Video How To Play Faunia Paw!	14



DAFTAR TABEL

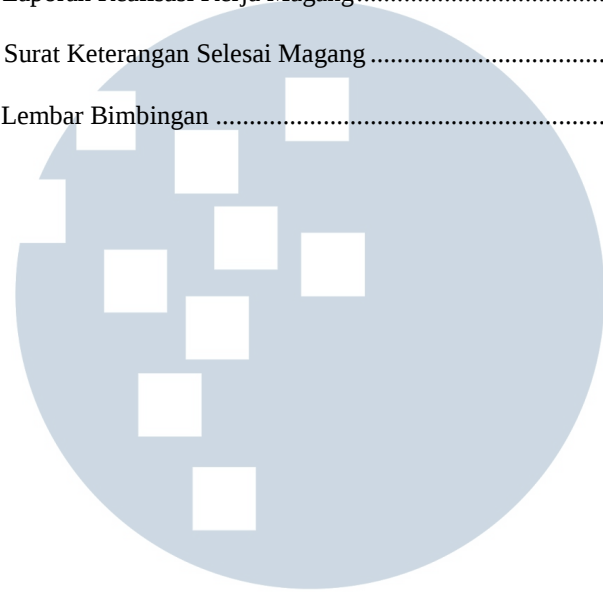
Tabel 1. Pekerjaan yang dilakukan.....	8
--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Kartu Kerja Magang	xvii
LAMPIRAN B. Kehadiran Kerja Magang.....	xviii
LAMPIRAN C. Laporan Realisasi Kerja Magang.....	xxii
LAMPIRAN D. Surat Keterangan Selesai Magang	xxiv
LAMPIRAN E. Lembar Bimbingan	xxv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA