



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.

MENGHIDUPKAN TOKOH ANIMASI DALAM SERIAL TELEVISI

Laporan Magang

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

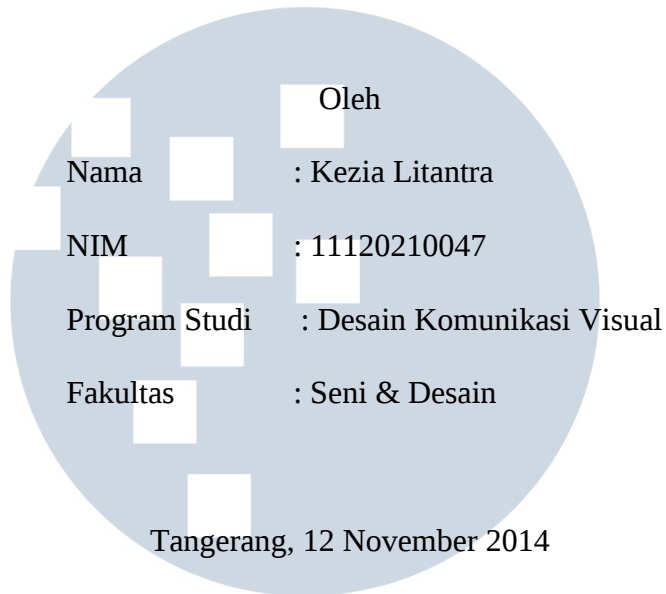


Nama : Kezia Litantra
NIM : 11120210047
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
MENGHIDUPKAN TOKOH ANIMASI
DALAM SERIAL TELEVISI



Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Kezia Litantra
NIM : 11120210047
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Kinema Systrans Multimedia
Divisi : Animator
Alamat : Jalan Hang Lekiu, Nongsa Batam 29465,
Indonesia

Periode Magang : 14 Juli – 31 Desember 2014

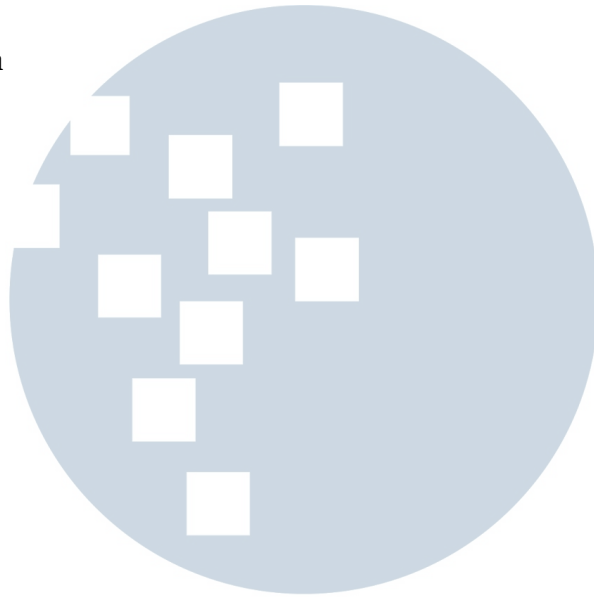
Pembimbing Lapangan : Agus Wibowo

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, 12 November 2014

Kezia Litantra



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

“Don’t animate drawings, animate feelings!”. Kalimat tersebut dilontarkan oleh salah satu animator yang tergabung dalam Nine Old Men, Ollie Johnston. Menghidupkan tokoh lebih dari sekedar membuatnya bergerak. Emosi dan karakter juga harus terlihat dan dapat dipahami oleh penonton melalui gerak-gerik yang dilakukan.

Tokoh yang terlihat memiliki jiwa merupakan kunci penting dalam suatu cerita animasi. Pesan cerita akan tersampaikan lebih baik dan imajinasi terwujud dalam rupa visual. Pengkarakteran yang kuat akan membuat tokoh dalam cerita lebih mudah diingat. Gerak-gerik yang khas serta ekspresi yang unik lebih mudah dikenang daripada sekedar visual yang bagus. Peran animator adalah mengemas semua ekspresi dan gerak-gerik tokoh dan menyesuaikannya dengan alur cerita.

Pada kesempatan praktek kerja magang, penulis mendapat kesempatan untuk mendalami peran animator. Melalui proses yang cukup sulit dan waktu yang tidak singkat, penulis jadi lebih memahami bagaimana menghidupkan tokoh imajinasi. Selama proses magang penulis juga dapat bekerja sama dengan para animator senior yang telah berpengalaman. Dengan menerima kritik dan saran dari para senior dan klien, peserta magang dapat melatih dan mengembangkan kemampuannya.

Selama proses belajar tersebut, penulis mendapat banyak sekali bantuan dan dukungan dari orang-orang di sekitar. Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing.
3. Lily Wang selaku Kepala Studio.
4. Dennis Deegan selaku Supervisor.
5. Agus Wibowo, Lucky Rifqianto, Dimas Mahendra, dan Julius Eka selaku pembimbing selama penulis menjalani praktek kerja magang.

6. Anin Wening, Dian Febrika, para senior, serta teman-teman di Infinite Studio yang memberi banyak bantuan dan dukungan selama praktek kerja magang.
7. PT Kinema Systrans Multimedia yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan praktek kerja magang.
8. Keluarga dan teman-teman dengan saran dan kritik yang membuat penulis terus maju hingga sampai ke tahap ini.

Tangerang, 12 November 2014

Kezia Litantra



ABSTRAKSI

Infinite Studio merupakan salah satu studio terbesar di Asia Tenggara. Dengan kapasitas karyawan yang mencapai 300 orang artis, karya-karyanya sudah menembus pasar internasional. Prestasi tersebut mendorong penulis untuk mendapat pengalaman kerja di Infinite Studio. Pelaksanaan kerja magang dimulai sejak 14 Juli 2014 hingga 31 Desember 2014. Dalam jangka waktu tersebut, penulis jadi lebih memahami industri animasi serta hal-hal yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Seperti animator lainnya, para peserta magang diberi tanggung jawab beberapa *shot* untuk dianimasikan. Hasil animasi akan diperiksa sampai disetujui untuk dikirim ke klien. Proyek yang dikerjakan selama magang adalah PRB *Season 2*, STK, dan SB. Masing-masing seri animasi tersebut memiliki ciri tokoh yang berbeda-beda sehingga animator harus memahami karakter yang ingin ditampilkan pada penonton. Jadwal *deadline* proyek yang saling berdekatan serta proses animasi yang tumpang tindih dengan datangnya *retake* dari klien juga harus dihadapi para animator. Melalui proses ini penulis dilatih untuk bekerja cepat dan teliti serta mengembangkan kemampuan animasi.



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
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. Deskripsi Perusahaan	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	13
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	13
3.1.1. Kedudukan.....	14
3.2. Tugas yang Dilakukan	15
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	17
3.3.1. Proses Pelaksanaan	18
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	28
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	28
BAB IV PENUTUP	30

4.1. Kesimpulan.....	30
4.2. Saran.....	31



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penulis di Depan Studio Infinite.....	4
Gambar 2.2. Sing To The Dawn.....	5
Gambar 2.3. Rollbots.....	6
Gambar 2.4. Meraih Mimpi.....	6
Gambar 2.5. The Garfield Show.....	7
Gambar 2.6. Contraptus.....	7
Gambar 2.7. Chicken Town.....	8
Gambar 2.8. Franklin and Friends.....	8
Gambar 2.9. Tatsumi.....	9
Gambar 2.10. Peter Rabbit.....	10
Gambar 2.11. Octonauts.....	10
Gambar 2.12. Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	12
Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Tim Animasi.....	14
Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi.....	15
Gambar 3.3. Bagan Alur Pelaksanaan Kerja.....	20
Gambar 3.4. Animasi STK Menggunakan Karakter Mobil	23
Gambar 3.5. Gerak Action Pada Animasi SB.....	26
Gambar 3.6. Permainan Ekspresi Sangat Penting Dalam Menghidupkan Tokoh. 27	
Gambar 3.7. Sedikit Gerakan Sudah Memberi Kesan Hidup Pada Tokoh	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	16
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KERJA MAGANG.....	XI
LAMPIRAN B: KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	XII
LAMPIRAN C: LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG.....	XII
LAMPIRAN D: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN MAGANG.....	XX



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA