



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.

PERANAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM

IOTA ANIMATION

Laporan Magang

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



Nama : Luh Ivory Natuzi Trimurti
NIM : 10120210132
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Luh Ivory Natuzi Trimurti

NIM : 10120210132

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama Perusahaan : Iota Animation

Divisi : Storyboard

Alamat : Jalan Lantana II Blok L6 No. 49, Vila Melati

Mas

Periode Magang : 18 Februari 2014 – 18 Mei 2014

Pembimbing Lapangan : Indahwaty

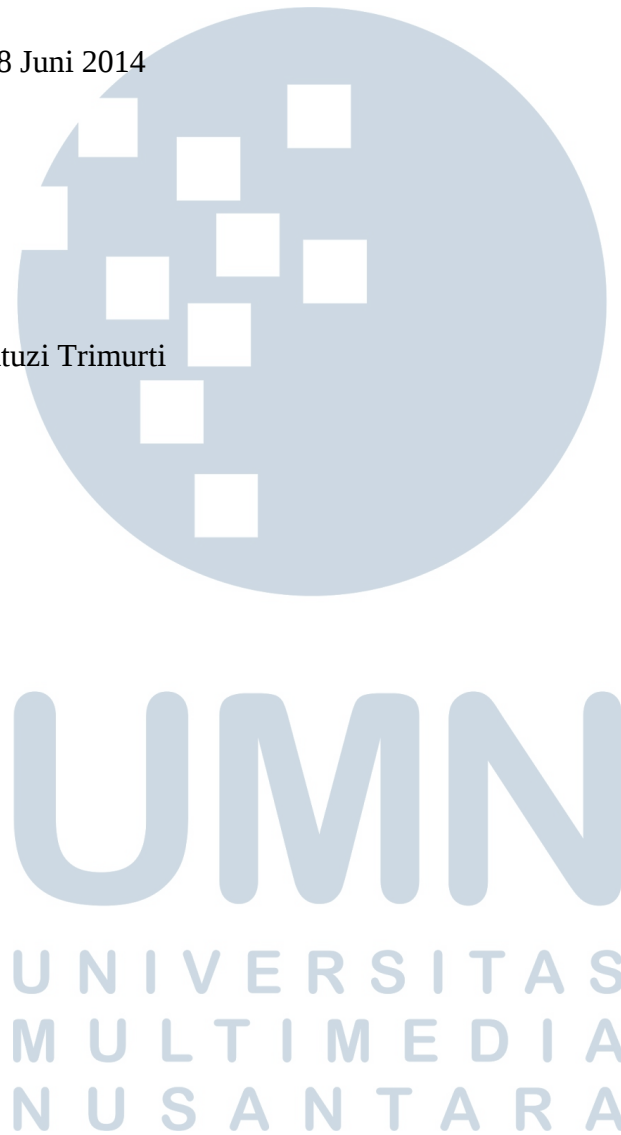
Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di halaman daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya

bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2014

Luh Ivory Natuzi Trimurti



HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

PERANAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM

IOTA ANIMATION

Oleh
Nama : Luh Ivory Natuzi Trimurti
NIM : 10120210132
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juni 2014

Pembimbing

Penguji

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mengetahui :

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat dan bimbinganNya baik selama praktek kerja magang sampai pada proses penulisan laporan magang ini sehingga laporan magang ini dapat selesai dengan baik.

Penulis memilih “Peranan *Storyboard Artist* dalam Iota Animation” sebagai judul laporan magang ini. Laporan ini berisi semua hal yang berhubungan dengan praktek kerja magang yang telah penulis lakukan selama periode 18 Februari 2014 – 16 Mei 2014 di Iota Animation sebagai *storyboard artist*.

Selesainya laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendukung penulis secara moril, materil, dan doa juga atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing penulis laporan magang yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan.
3. Bapak Eka Chandra dan Ibu Ratna Yoes selaku *founder* Iota Animation yang telah mengizinkan penulis melaksanakan praktek kerja magang di Iota Animation.
4. Indahwaty dan Steven Horens selaku *supervisor* yang telah memberikan bimbingan, dan arahan dalam pelaksanaan kerja magang.

5. Albert Dinata, Dwijayanti, Febe Permatasari, Maria Angela Yanita, Darwin Prawira, Clarissa Angelica, Natasha A.J, Dealdo Sugiarto, dan Andryanto Pangawan selaku teman sekerja magang.
6. Mama, papa, dan seluruh anggota keluarga yang telah mendukung penulis selama melaksanakan kerja magang sampai pada proses penulisan. Terutama Opa Piet yang selalu mendoakan penulis dan Bamma Elshaddai yang telah meminjamkan laptopnya selama laptop penulis mengalami error pada saat proses penulisan sampai waktu sidang magang.
7. Andrew Adicipta dan Maria Angela Yanita yang telah meminjamkan laptop kepada penulis selama proses revisi penulisan laporan magang.
8. Teman-teman yang bersama-sama dengan penulis saat melaksanakan sidang magang atas dukungannya.

Tangerang, 18 Juni 2014

Luh Ivory Natuzi Trimurti

ABSTRAKSI

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengambil mata kuliah *internship* dan menjalani praktek kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam tahap ini, penulis melaksanakan kerja magang yang bertempat di *Iota Animation*. *Iota Animation* sendiri adalah perusahaan yang bergerak di bidang pra-produksi animasi dan *graphic design*.

Dalam animasi, divisi *storyboard* adalah divisi yang penting karena *storyboard* menjadi acuan *angle* dalam adegan, komposisi warna, dan *timeline* suatu adegan bagi para animator dalam memproduksi film animasi. Sebagai seorang *storyboard artist*, penulis bekerjasama dengan rekan kerja satu divisi dibawah bimbingan *head of storyboard artist* untuk menentukan komposisi warna, dan memberikan *inbetween* dalam *storyboard*.

Kata kunci : *storyboard*, animasi, *colorist*, *timeline*, *in between*.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
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 Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2. Struktur Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8

3.1.	Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2.	Tugas yang Dilakukan.....	8
3.3.	Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	10
3.4.	Kendala yang Ditemukan.....	20
3.5.	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	21
BAB IV PENUTUP		22
4.1.	Kesimpulan	22
4.2.	Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Lama Iota.	5
Gambar 2.2. Logo Baru Iota.	5
Gambar 2.3 Website Iota Animation.....	6
Gambar 3.1 Crimson <i>Facial Expression</i>	12
Gambar 3.2 <i>Storyboard Scene 7</i>	12
Gambar 3.3 Gambar sebelum diberi <i>inbetween</i>	13
Gambar 3.4 Gambar setelah ditambahkan <i>inbetween</i>	14
Gambar 3.5 <i>Storyboard scene 1</i> yang sudah diwarnai.....	15
Gambar 3.6 Tahap pengerjaan <i>frame 043 scene 1</i>	15
Gambar 3.7 <i>Storyboard scene 4</i> yang sudah diwarnai.....	16
Gambar 3.8 <i>Storyboard scene 6</i> yang telah diwarnai	17
Gambar 3.9 <i>Storyboard scene 10</i> yang telah diwarnai	18
Gambar 3.10 Ilustrasi gambar Albi.....	19
Gambar 3.11 Sifa dan Rhopa	19
Gambar 3.12 <i>Asset game Albi</i>	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi Iota Animation	6
Tabel 2.2 Struktur Kinerja.....	7



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	XVII
---------------	------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA