



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

Peranan Intern sebagai Character Designer dan Storyboard Artist di IOTA Studio



Nama : Natasha Astria Jiemas
NIM : 10120210318
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

Lembar Pernyataan tidak melakukan plagiat dalam penyusunan
Laporan Kerja Magang

Dengan ini saya:

Nama : Natasha Astria Jiemas

NIM : 10120210318

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama Perusahaan : IOTA Animation

Divisi : Storyboarding & Character Design

Alamat : Lantana 2, L6/49, Vila Melati Mas, Tangerang,
Banten, Indonesia

Periode Magang : 24 Februari 2014 – 16 Mei 2014

Pembimbing Lapangan : Indahwati S, Sn.

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, Juni 2014

(Natasha Astria Jiemas)

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

Nama : Natasha Astria Jiemas

NIM : 10120210318

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, Juni 2014

Pembimbing

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

UIN

Ketua Program Studi

U N
M U
N U

Desi Dwi Kristanto, M.Ds..

ABSTRAKSI

Proses pembuatan animasi terdiri dari tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan paska produksi. Dalam tahap praproduksi, konsep cerita dan desain karakter diciptakan sebelum masuk ke tahap berikutnya. IOTA Studio, tempat penulis melakukan kerja magang adalah studio yang berfokus pada tahap praproduksi animasi.

Selama magang, penulis ditugaskan sebagai *character designer* dan *storyboard artist* untuk *feature animation* Llyum. Llyum merupakan konsep animasi milik IOTA yang hendak dibuat dalam format 3D. Konsep tersebut kemudian dikembangkan dan dibuat desainnya oleh berbagai divisi yang berbeda. Dalam laporan magang berikut, penulis akan menjelaskan tugas yang dikerjakan penulis sebagai *character designer* dan *storyboard artist* selama melakukan kerja magang di IOTA Studio.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bantuan-Nya dalam menyelesaikan laporan magang yang berjudul Peranan Intern sebagai Character Designer dan Storyboard Artist di IOTA Studio. Melalui laporan magang ini, diharapkan pembaca mendapatkan sedikit gambaran tentang tugas seorang *character designer* dan *storyboard artist* dalam studio praproduksi animasi.

Proses penulisan laporan magang tentu tidak lepas dari berbagai masalah. Dalam prosesnya, penulis mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak yang membuat laporan magang ini menjadi lebih baik. Pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Makbul Mubarak, S.IP., M.A., selaku pembimbing mata kuliah magang
3. Indahwaty S.Sn, selaku *supervisor* selama kerja magang

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	1
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	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.1.1. Visi dan Misi	3
2.1.2. Logo Perusahaan.....	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas Yang Dilakukan	5
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	7
1. Desain Karakter	7
2. Storyboard	18
BAB IV PENUTUP	23
4.1. Kesimpulan	23
4.2. Saran.....	23
LAMPIRAN A.....	24

LAMPIRAN B	28
LAMPIRAN C	30
LAMPIRAN D	34
LAMPIRAN E	36



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo IOTA Studio	4
Gambar 3.1 Perbandingan Proporsi Lama Dengan yang Baru	8
Gambar 3.2 Desain dan Proporsi Awal Dhruvel oleh Penulis	8
Gambar 3.3 Desain dan Proporsi Akhir Dhruvel oleh Penulis	9
Gambar 3.4 Desain Mayor oleh Bapak Julian	10
Gambar 3.5 Expression Sheet Mayor	11
Gambar 3.6 Turntable Mayor	12
Gambar 3.7 Alternatif Desain Kostum Mayor	13
Gambar 3.8 Expression Sheet Keith	14
Gambar 3.9 Lineup Karakter Dhruvel	16
Gambar 3.10 Desain Awal Keith oleh Bapak Julian	17
Gambar 3.11 Desain Akhir Keith oleh Penulis	18
Gambar 3.12 Gambar 7 dan 9 Dari Scene 8	20
Gambar 3.13 Rule of Third pada Gambar 7 dan 9	21
Gambar 3.14 Kesalahan Penulis pada Gambar 39 Scene 12	21
Gambar 3.15 Kesalahan Penulis pada Gambar 42 Scene 12	22
Gambar 3.16 Fokus yang Berpindah	22

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A