



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 MAGANG

ePICS FX Studio Jakarta



Nama : Paskariantio
NIM : 10120210306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

LAPORAN MAGANG

ePICS FX Studio Jakarta

oleh :

Nama : Paskariantanto
NIM :10120210306
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 14 Pebruari 2014

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua rahmat dan berkat serta kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Magang serta dapat menyelesaikan laporannya tepat waktu dan tanpa adanya halangan yang berarti.

Laporan Kerja Magang ini disusun berdasarkan apa yang telah penulis lakukan pada saat dilapangan yakni pada Epics Studio yang beralamat di Jalan Kemang Selatan D1 no 71 Kemang - Jakarta Selatan yang dimulai dari tanggal 30 September 2013 s/d 22 Desember 2013.

Kerja magang ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual. Selain untuk menuntaskan program studi yang penulis tempuh kerja magang ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

Dalam penyusunan laporan hasil kerja praktek lapangan ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Eric Kawilarang selaku pimpinan/kepala ePICS FX Jakarta yang juga telah banyak memberikan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat pelaksanaan kerja praktek dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
2. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada saya dalam melaksanakan kerja magang dan juga penyelesaian laporan kerja magang ini.
3. Silvanus Alwin Soenardi selaku *Lead Modeler* yang telah banyak memberikan arahan dan ilmu-ilmu baru yang penulis tidak dapatkan saat di bangku kuliah.
4. Kepada Orang Tua yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh kepada penulis.

Tak lupa pula penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait lainnya yang telah banyak membantu baik itu untuk Pelaksanaan Kerja Magang maupun dalam penyelesaian laporan Kerja Magang ini.

Penulis akui penulis tidaklah sempurna seperti kata pepatah tak ada gading yang tak retak begitu pula dalam penulisan ini, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan kerja magang ini penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya.

Akhir kata semoga laporan kerja magang ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Tangerang, 14 Pebruari 2014

Penyusun

Paskariantto



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Paskarianto
NIM : 10120210306
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Magang : Laporan Magang (ePICS FX Studio)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan laporan kerja magang ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian dan penulisan karya orang lain yang sudah ada. Laporan kerja magang ini mengambil data yang valid, yang dimana bila terdapat tulisan atau gambar yang dikutip telah dicantumkan nama, buku, dan alamat *website* dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat dengna sebenar-benarnya.

Tangerang, 14 Pebruari 2014

Paskarianto

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Hal yang akan dibahas dalam laporan kerja magang ini adalah proses modeling dalam sebuah proyek besar yang klien berikan kepada Epics Studio yang kemudian diserahkan kepada penulis, dan akan dibahas dengan menjelaskan garis besar proyek, *brief*, proses asistensi hingga hasil akhir proyek yang telah selesai. Selain itu penulis juga akan memaparkan penggunaan unsur-unsur dalam modeling yang penulis gunakan selama menjalani kerja magang ini.

Laporan kerja magang ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan tugas atau proyek apa saja yang dikerjakan dan diselesaikan oleh penulis selama kurang lebih 3 bulan melakukan proses kerja magang di Epics FX Studio.

Kata kunci : ePICS FX Studio, Kerja Magang, Modeler, 3D, Animasi



ABSTRACT

Things that will be explained in this internship report are how the modeling process in a large project that clients give to ePICS Studio which was then submitted to the author, and will be discussed with project outlines, briefs, assisting the process until the end of the project has been completed. Moreover, the authors also describe the use of the modeling elements that authors use during their internships.

Internships report aims to describe and explain the task or project what is done and completed by the author for about 3 months doing internships in ePICS FX Studio.

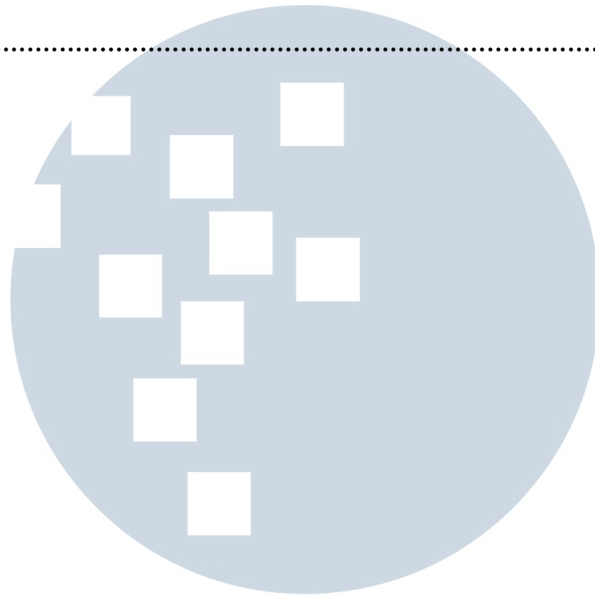
Keywords: ePICS FX Studio, Internship, Modeler, 3D, Animation



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang	2
1.3.1 Waktu Kegiatan Kerja Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi dan <i>Jobs Description</i> Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan	27
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	36
3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	36
BAB IV PENUTUP	37
4.1 Kesimpulan.....	37

4.2 Saran	37
4.2.1 Untuk ePICS	37
4.2.2 Untuk Universitas Multimedia Nusantara	38
4.2.3 Untuk Pembaca	38
LAMPIRAN.....	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA