



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 *INTERNSHIP* SEBAGAI *ENVIRONMENT*
DESIGNER DAN *MOTION COMIC ARTIST***

Laporan Magang

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



Nama	: Ryantika Oktavian
NIM	: 11120210188
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERANAN *INTERNSHIP* SEBAGAI *ENVIRONMENT*

DESIGNER* DAN *MOTION COMIC ARTIST

Oleh

Nama : Ryantika Oktavian
NIM : 11120210188
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Desember 2014

Pembimbing

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

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Ryantika Oktavian
NIM : 11120210188
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : IOTA Studio
Divisi : *Environment Design & Motion Comic*
Alamat : Jl. Lantana 2, L6 / 49, Vila Melati Mas,
Tangerang, Indonesia
Periode Magang : 06 Agustus 2014 – 07 November 2014
Pembimbing Lapangan : Eka Chandra

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, 22 Desember 2014

Ryantika Oktavian

KATA PENGANTAR

Environment merupakan salah satu bagian dalam animasi yang menentukan kualitas sebuah film secara keseluruhan. Penulis tertarik pada *enviromtent design* untuk topik pembahasan magang karena penulis menyukai dan mendalami proses mendesain dan membuat konsep dari sebuah *environment* dalam konsep cerita. Sebuah konsep *environment* yang baik akan memperkuat konsep dan estetika sebuah cerita secara visual. Walaupun pada akhirnya penulis dipindahkan posisinya sebagai *motion comic artist*, namun penulis tetap mendapatkan banyak ilmu dari proses kerja magang ini.

Pemilihan penulis pada bagian *environment designer* bertujuan untuk memperdalam kemampuan penulis dalam menciptakan konsep secara mendetail dari *environment* yang dideskripsikan dalam konsep cerita. Sedangkan dalam *motion comic*, penulis mendapatkan ilmu bagaimana membuat *motion comic* dengan animasi yang sederhana, namun tetap menarik.

Selama penulis menjalani masa magang, penulis merasa sangat terbimbing dan mendapat banyak pengetahuan mengenai dunia kerja dalam bidang animasi. Penulis berharap para pembaca dapat memahami proses bekerja dalam membuat sebuah konsep untuk animasi khususnya dalam bidang *environment* dan pembuatan *motion comic*.

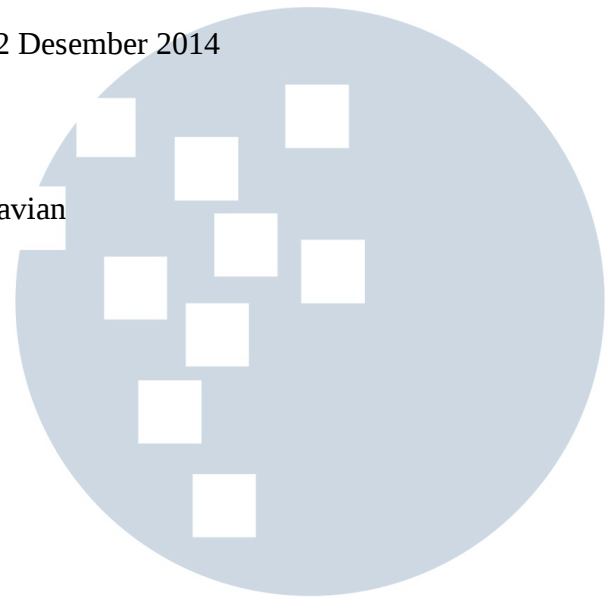
Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada orang-orang yang telah membantu penulis selama menjalani proses magang, yaitu:

1. IOTA Studio, selaku perusahaan tempat penulis menjalani proses magang,
2. Eka Chandra, selaku *supervisor* serta pemilik tempat magang,
3. Ratna Yoes, selaku konsultan penulis,
4. Christina Mutiana, Selvi Putri, dan rekan-rekan magang lainnya, selaku rekan magang yang mendukung penulis,
5. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara,

6. Makbul Mubarak, S.IP., M.A., selaku dosen pembimbing magang penulis,
7. Orang Tua dan Saudara penulis yang telah mendukung penulis selama proses penulisan.

Tangerang, 22 Desember 2014

Ryantika Oktavian



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Tidak semua orang memahami proses pembuatan animasi secara keseluruhan. Banyak dari orang yang mempelajari animasi hanya memahami proses produksi dalam animasi. Proses produksi dalam animasi merupakan kelanjutan dari proses pra-produksi yang telah dipersiapkan secara matang. Pra-produksi yang dipersiapkan dengan baik diyakini akan memudahkan proses produksi dan dapat menghasilkan film animasi yang berkualitas pula. Untuk memahami pembuatan proses pra-produksi secara lengkap, maka penulis memilih IOTA Studio sebagai tempat penulis untuk menjalani proses kerja magang. IOTA Studio sebagai sebuah studio animasi yang cukup baru, merupakan studio yang mengolah seluruh proses pra-produksi mulai dari naskah, *storyboard*, karakter, hingga *concept art*. Di tempat tersebut, penulis mendapatkan banyak ilmu yang dapat penulis terapkan dalam pembuatan karya-karya animasi selanjutnya, terutama dalam hal *environment design*. Walaupun penulis mengalami beberapa kendala seperti penyesuaian *style* gambar dengan perusahaan dan keterbatasan kemampuan penulis, namun penulis tetap berusaha untuk menyelesaikan proses kerja magang dengan baik. *Supervisor* sebagai pembimbing penulis pun tetap mendukung dan menuntun penulis untuk dapat menghasilkan karya yang lebih baik.

Kata kunci : animasi, pra-produksi, *environment design*



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
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.....	5
2.3. Kondisi Kerja Magang	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	11
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	13
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	23
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	23
BAB IV PENUTUP	25

4.1. Kesimpulan.....	25
4.2. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	XI



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo IOTA Studio	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi IOTA Studio.....	5
Gambar 2.3. Suasana Magang di IOTA Studio.....	6
Gambar 2.4. Penulis Sedang Mengerjakan Pekerjaan dari <i>Supervisor</i>	7
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi <i>Environment Design</i>	9
Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi <i>Motion Comic</i>	10
Gambar 3.3. Gambar Sketsa Desain <i>Environment</i> “Llyum”.....	13
Gambar 3.4. Gambar Sketsa Desain <i>Environment</i> “Albi”	14
Gambar 3.5. Gambar Eksplorasi Desain Bunga.....	15
Gambar 3.6. Gambar Eksplorasi Desain Pohon.....	15
Gambar 3.7. Gambar Desain <i>Environment</i> “Wheel And Axle”	16
Gambar 3.8. Gambar Karakter “Wheel And Axle” yang Telah di <i>Tracing</i>	17
Gambar 3.9. Gambar Sketsa Ilustrasi.....	18
Gambar 3.10. Gambar Ilustrasi yang Telah di <i>Tracing</i> dan <i>Colouring</i>	19
Gambar 3.11. Gambar Komik yang Telah di <i>Colouring</i>	20
Gambar 3.12. Motion Komik dalam Proses Pengerjaan di <i>After Effects</i>	21
Gambar 3.13. Salah Satu <i>Scene</i> dalam <i>Motion Comic</i> yang Telah Selesai.....	22

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	10
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KERJA MAGANG (KM-03)	XII
LAMPIRAN B: SURAT PEMBEKALAN MAGANG	XIII
LAMPIRAN C: SURAT KETERANGAN MULAI MAGANG	XIV
LAMPIRAN D: SURAT PENGANTAR MAGANG	XV
LAMPIRAN E: KEHADIRAN KERJA MAGANG (KM-04)	XVI
LAMPIRAN F: LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG (KM-05)	XX
LAMPIRAN G: SURAT SELESAI MAGANG	XXII
LAMPIRAN H: LEMBAR BIMBINGAN MAGANG	XXIII
LAMPIRAN I: <i>ENVIRONMENT DESIGN</i>	XXIV
LAMPIRAN J: <i>CHARACTER TRACING</i>	XXXIV
LAMPIRAN K: <i>BOOK ILLUSTRATION</i>	XXXVI
LAMPIRAN L: <i>MOTION COMIC (SCREEN SHOT)</i>	XL

