

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK
ANIMASI DREAME DI STUDIO SUPERPIXEL LTD**



LAPORAN MAGANG

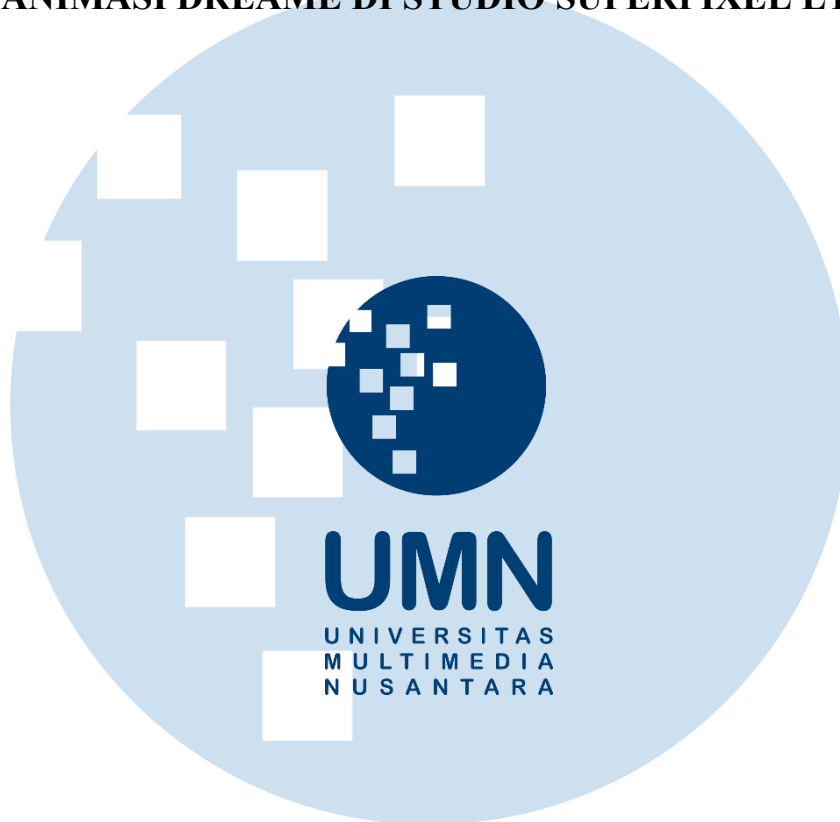
HENRICH JONATHAN

00000053780

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK
ANIMASI DREAMS DI STUDIO SUPERPIXEL LTD**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

HENRICH JONATHAN

00000053780

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Henrich Jonathan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053780

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DREAMS DI STUDIO SUPERPIXEL LTD

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Juni 2025.

*Materai
10.000, -



(Henrich Jonathan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DREAME DI STUDIO SUPERPIXEL LTD

Oleh

Nama Lengkap : Henrich Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053780
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Pembimbing

Penguji


Levinthius Herlyanto, M.Sn.,

6860773674130222

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

12607536541301

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Henrich Jonathan
NIM : 00000053780
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D *GENERALIST* DALAM
PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DREAMS DI STUDIO
SUPERPIXEL LTD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Henrich Jonathan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul:

“PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DREAMS DI STUDIO SUPERPIXEL LTD” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Reynaldo Saputra, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan Superpixel Animation.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 Juni 2025.



(Henrich Jonathan)

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PEMBUATAN PROYEK ANIMASI DREAMS DI STUDIO SUPERPIXEL LTD

(Henrich Jonathan)

ABSTRAK

Magang ini dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman penulis mengenai tahapan produksi animasi 3D serta meningkatkan kemampuan teknis dalam berbagai proses kerja seorang 3D *Generalist*. Pemilihan tempat magang dilakukan berdasarkan reputasi Studio SuperPixel Ltd yang dikenal sebagai salah satu studio animasi internasional yang sering menangani proyek-proyek 3D dan *motion graphics*. Lingkup kerja magang meliputi pengamatan langsung terhadap proses produksi animasi, keterlibatan dalam pengolahan aset 3D, pembuatan animasi, simulasi efek visual, rendering, hingga tahap *compositing*. Penemuan yang disampaikan dalam laporan ini mencakup pentingnya efisiensi alur kerja dalam jalur produksi 3D, peran sentral 3D *Generalist* dalam mengintegrasikan berbagai elemen visual, serta tantangan teknis yang muncul selama produksi, termasuk keterbatasan perangkat keras dan kesulitan dalam simulasi. Diskusi tentang isu ini memberikan pandangan baru bagi penulis untuk mempersiapkan diri menghadapi tuntutan industri kreatif yang terus berubah. Magang ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk memperluas jaringan dan mendapatkan pengalaman kerja di lingkungan studio yang dinamis. Oleh karena itu, laporan ini mencerminkan pengalaman yang relevan dalam pengembangan kemampuan teknis dan pemahaman mendalam tentang peran 3D *Generalist* di dunia animasi.

Kata kunci: 3D, *Generalist*, Animasi



***THE ROLE OF A 3D GENERALIST IN THE PRODUCTION OF
THE DREAME ANIMATION PROJECT AT SUPERPIXEL LTD
STUDIO***

(Henrich Jonathan)

ABSTRACT

This internship has a goal to increase the author's understanding of 3D animation production process and to hone technical skills on multiple stages of a 3D Generalist's workflow. The author's decision to choose the internship location was based on the reputation of SuperPixel Ltd, an international animation studio known for handling a variety of 3D and motion graphics projects. The process of the internship included direct observation of the animation production pipeline, participation in asset processing, animation creation, visual effects simulation, rendering, and compositing. This report highlight the importance of workflow efficiency in the 3D production pipeline, the strategic role of a 3D Generalist in combining multiple visual elements, and technical challenges faced during production, such as hardware limitations and the complexity of simulation processes. Discussions on these topics provided the author with new knowledge to better prepare for the evolving demands of the creative industry. This internship also offered a chance to expand professional networks and gain practical experience in an animation studio environment. Thus, this report reflects a relevant experience in developing technical skills and a comprehensive understanding of the role of a 3D Generalist in the animation industry.

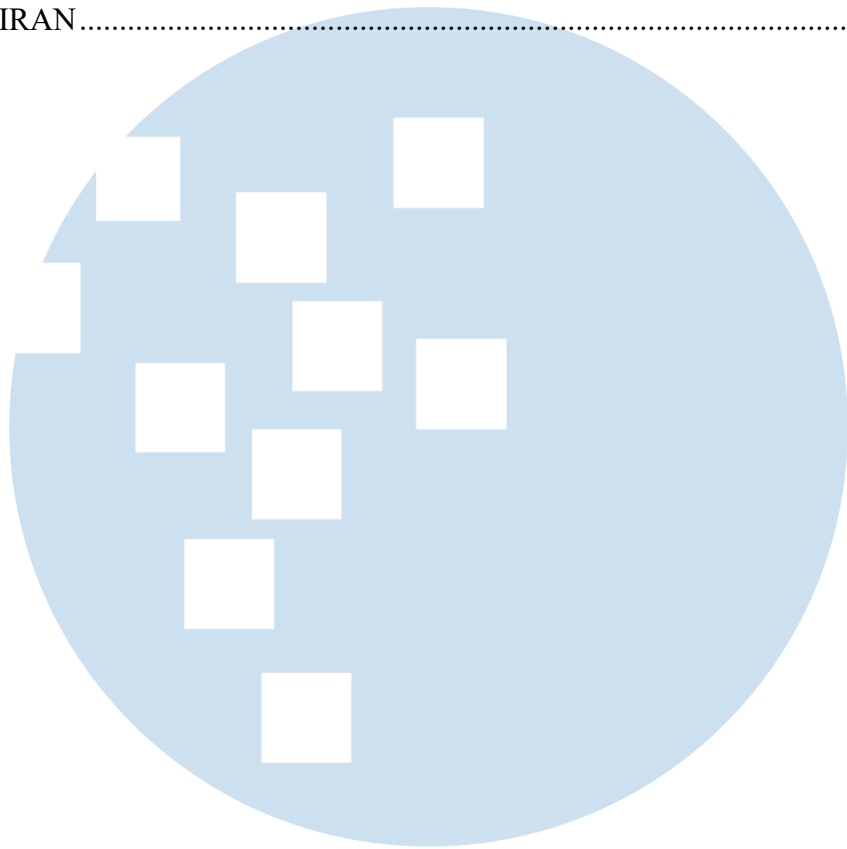
Keywords: 3D, Generalist, Animation



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	14
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	15
4.1 Simpulan	15
4.2 Saran.....	16

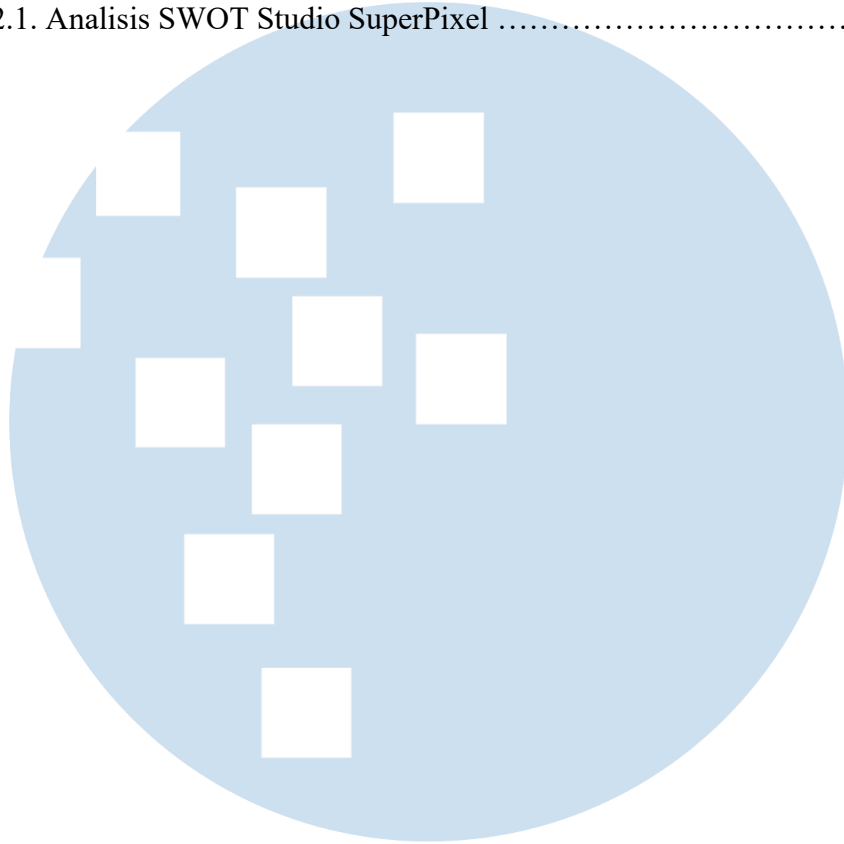
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Studio SuperPixel	4
--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Studio SuperPixel.....	3
Gambar 2.2 Bagan Struktur Studio SuperPixel	5
Gambar 3.1 Bagan alur kerja	6
Gambar 3.2 <i>Mock up</i> awal yang dibuat penulis.....	9
Gambar 3.3 Proses penulis melakukan <i>animating</i>	10
Gambar 3.4 Proses penulis melakukan <i>simulating</i> di embergen.....	12
Gambar 3.5 Proses <i>compositing</i> menghilangkan awan yang berlebih.....	13

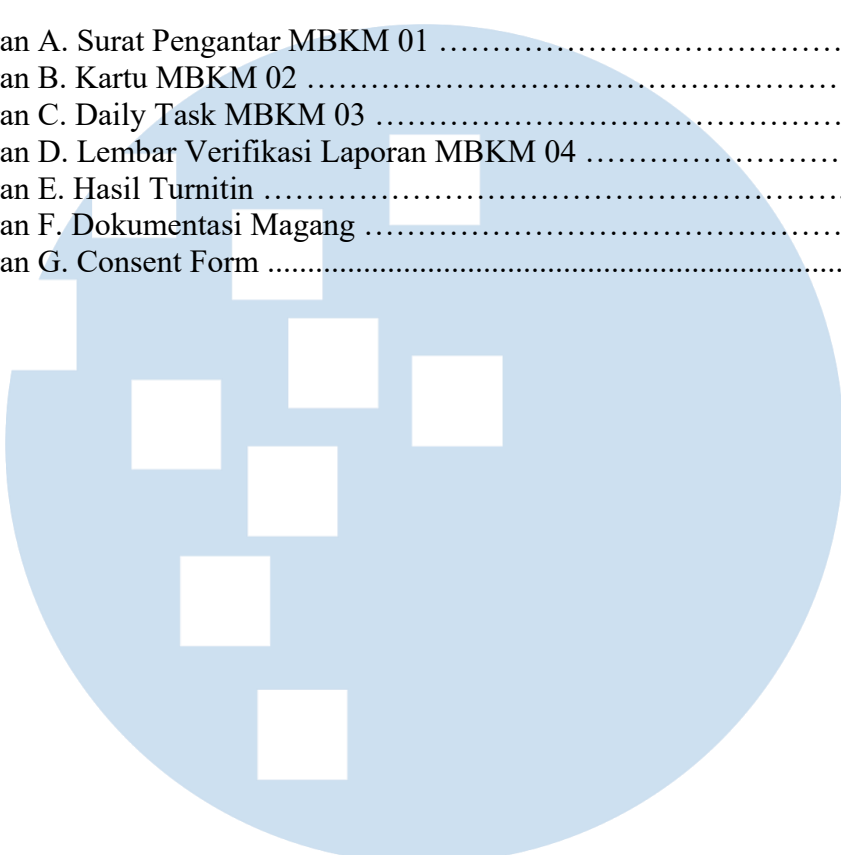


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	16
Lampiran F. Dokumentasi Magang	20
Lampiran G. Consent Form	21



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA