

**PERAN 3D *ANIMATOR* DI VIRTUOSITY DALAM PROYEK
KOLABORASI *TEXT-TO-GESTURE* BERSAMA
UNIVERSITAS INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

MUHAMMAD BISYARA MAKKASAU WIDZAN

00000057188

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

2025

**PERAN 3D *ANIMATOR* DI VIRTUOSITY DALAM PROYEK
KOLABORASI *TEXT-TO-GESTURE* BERSAMA
UNIVERSITAS INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

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

MUHAMMAD BISYARA MAKKASAU WIDZAN

00000057188

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Bisyara Makkasau Widzan

Nomor Induk Mahasiswa 00000057188

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D ANIMATOR DI VIRTUOSITY DALAM PROYEK KOLABORASI TEXT-TO-GESTURE BERSAMA UNIVERSITAS INDONESIA

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, 20 Juni 2025.

*Materai 10.000, -



(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 3D ANIMATOR DI VIRTUOSITY DALAM PROYEK
KOLABORASI TEXT-TO-GESTURE BERSAMA UNIVERSITAS
INDONESIA
Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Bisvara Makkasau
Widzan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057188
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed
by Jessica
Laurencia
Date: 2025.06.20
15:45:16 +07'00'
Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
6550771672230253

Penguji

Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date: 2025.06.23
08:50:08 +07'00'
Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
8155766667130303

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Bisyara Makkasau Widzan
NIM : 00000057188
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2*
Judul Karya Ilmiah : “PERAN 3D *ANIMATOR* DI VIRTUOSITY
DALAM PROYEK KOLABORASI TEXT-TO-GESTURE BERSAMA
UNIVERSITAS INDONESIA”

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, 20 Juni 2025.

Yang menyatakan,

(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

* 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 *ANIMATOR* DI *VIRTUOSITY* DALAM PROYEK KOLABORASI TEXT-TO-GESTURE BERSAMA UNIVERSITAS INDONESIA” 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. 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, 20 Juni 2025.



(Muhammad Bisbara Makkasau Widzan)

PERAN 3D *ANIMATOR* DI VIRTUOSITY DALAM PROYEK KOLABORASI *TEXT-TO-GESTURE* BERSAMA UNIVERSITAS INDONESIA

(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

ABSTRAK

Penulis menjalankan program kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan sekaligus memperdalam dan mengasah keterampilan dibidang industri animasi, selama periode program kerja magang penulis bergabung bersama Virtuosity, salah satu organisasi Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak di bawah naungan fakultas seni dan desain (FSRD), alasan penulis memilih Virtuosity karena setiap tahunnya Virtuosity mengadakan proyek yang beragam. Pada tahun ini penulis berkesempatan untuk menjalankan proyek kolaborasi *Text-to-Gesture* bersama pihak Universitas Indonesia, proyek *Text-to-Gesture* bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran bahasa isyarat Indonesia melalui peraga model 3D, dalam proyek ini penulis ditugaskan untuk mendata kesalahan/kerusakan terhadap model 3D saat mendemonstrasi bahasa isyarat sebelum menjalankan proses perbaikan gerakan, proses perbaikan gerakan dikerjakan menggunakan perangkat lunak *autodesk MotionBuilder* dan *autodesk maya* produk perangkat lunak yang umumnya digunakan di lapangan industri.

Kata kunci: 3D *Animator*, virtuosity, kolaborasi, bahasa isyarat indonesia, *autodesk*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF 3D ANIMATORS IN VIRTUOSITY IN TEXT-TO-
GESTURE A COLLABORATION PROJECT WITH UNIVERSITY
OF INDONESIA***

(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

ABSTRACT

The author carried out an internship program as one of the graduation requirements as well deepening and honing skills in the animation industry, during the internship program period the author joined Virtuosity, one of the Multimedia Nusantara University organizations operating the Faculty of Art and Design (FSRD), the reason the author chose Virtuosity is because every year Virtuosity holds various projects. This year the author had the opportunity to join collaboration project Text-to-Gesture with University of Indonesia, Text-to-Gesture project aims to create an Indonesian sign language learning application through a 3D model display, in this project the author was assigned to record errors/damage to the 3D model when demonstrating sign language, before the repair process, the repair process was carried out using Autodesk MotionBuilder and Autodesk Maya a software that are generally used in the industrial field.

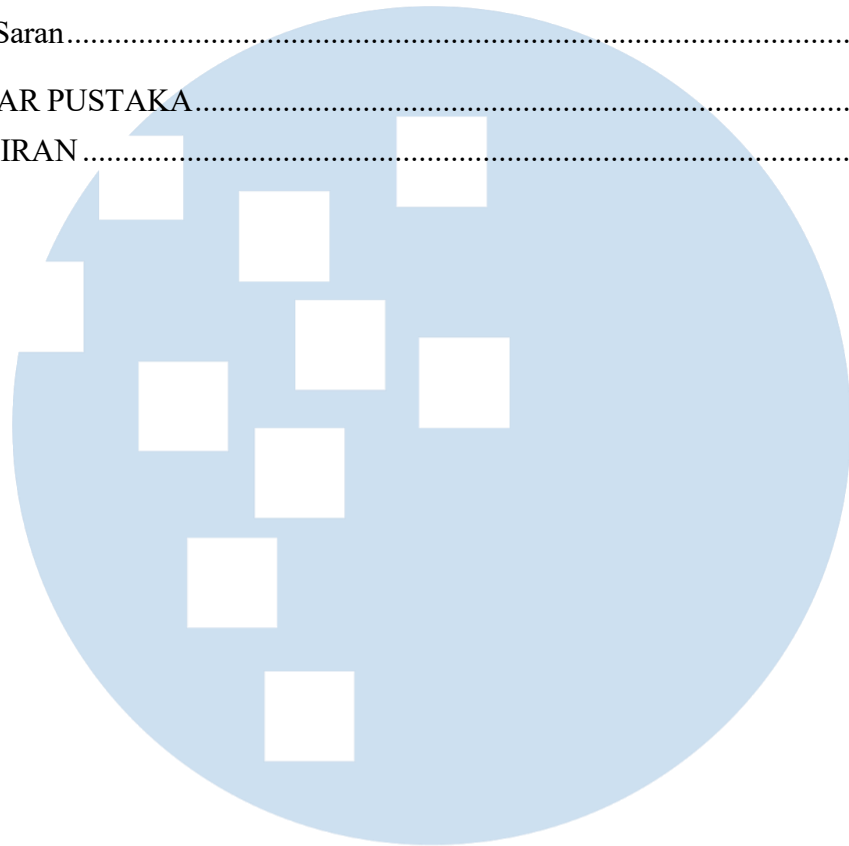
Keywords: 3D Animator, virtuosity, collaboration, Indonesian sign language, autodesk



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
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	2
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	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	5
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	8
3.2.2.1 Uji coba aplikasi	8
3.2.2.2 Pendataan gerakan bahasa isyarat	9
3.2.2.3 Perbaikan Animasi 3D model	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	11
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	11

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	13
4.1 Simpulan.....	13
4.2 Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN	16

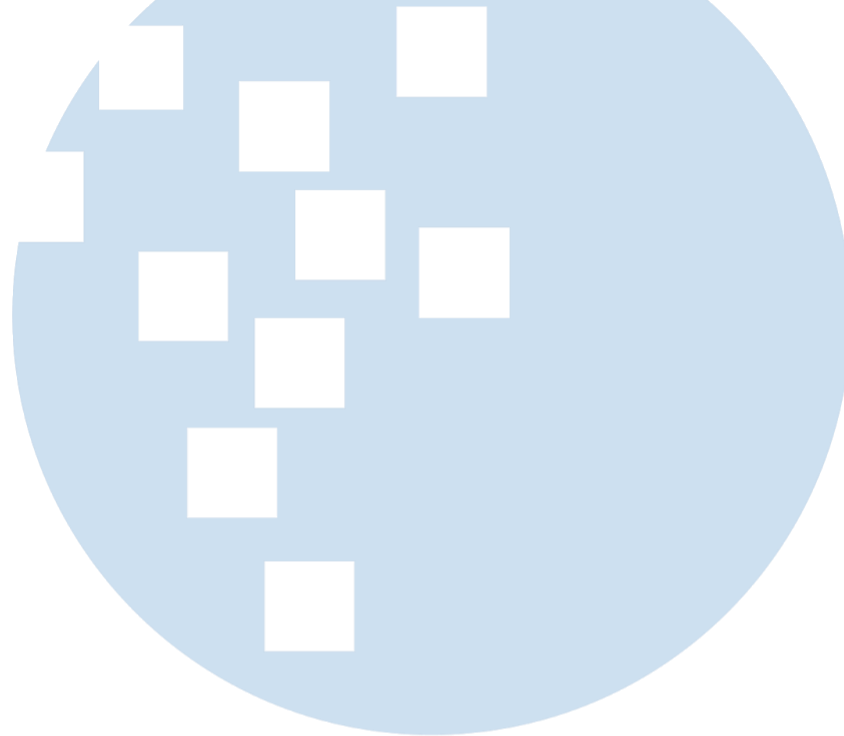


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa SWOT Perusahaan	4
Tabel 3.1 Agenda tugas yang dilakukan.....	6



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Keanggotaan Virtuosity	4
Gambar 3.1 Struktur Keanggotaan Virtuosity	5
Gambar 3.2 Gambar beberapa contoh kerusakan kepada model 3D saat memperagakan bahasa isyarat	8
Gambar 3.3 Contoh salah satu tabel pendataan kesalahan gerakan.....	9
Gambar 3.4 Perbedaan aset animasi sebelum dan sesudah perbaikan.....	10
Gambar 3.5 Perbedaan aset animasi sebelum dan sesudah perbaikan.....	11



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Surat Pengantar MBKM 01	16
B.	Kartu MBKM 02	17
C.	Daily Task	18
D.	Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	49
F.	Lampiran dokumentasi magang	53

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA