

**PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV  
SERIES DI STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

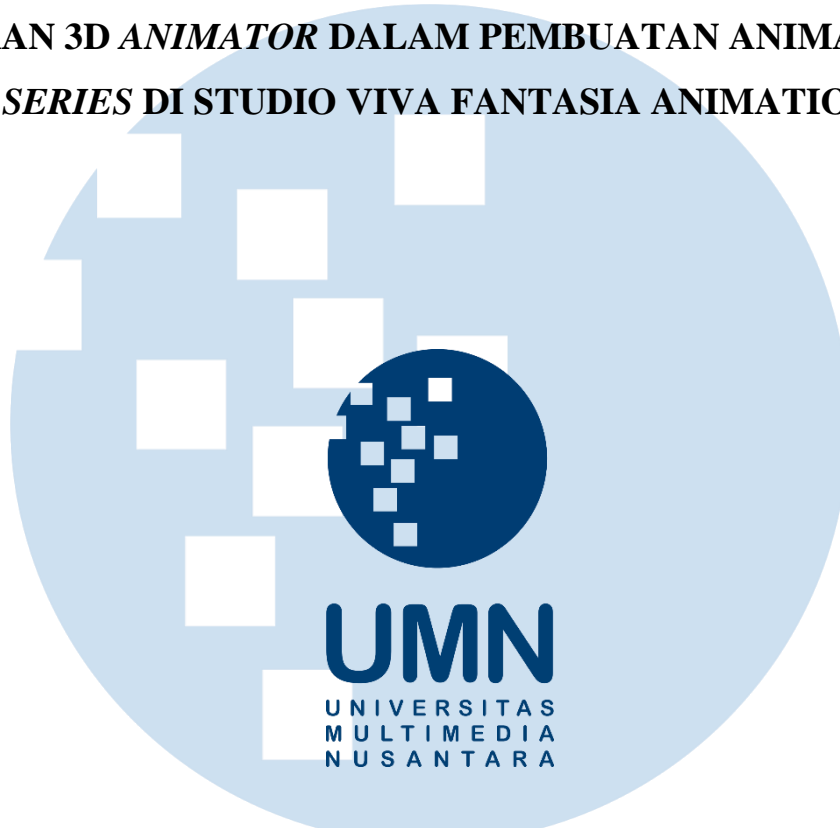
**CELLINE ALVERINA**

**0000033783**

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

**2023**

**PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV  
SERIES DI STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Seni (S.Sn.)**

**CELLINE ALVERINA**

**00000033783**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Celine Alverina  
NIM : 00000033783  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV SERIES DI STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2022



( Celine Alverina )

# UMMN

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 DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV SERIES DI  
STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION**

Oleh  
Nama : Celine Alverina  
NIM : 00000033783  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Januari 2023.  
Pukul 13.00 s/d 13.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing  
**Andrew Willis**  
Digitally signed by  
Andrew Willis  
Date: 2023.01.17  
19:54:06 +07'00'  
Andrew Willis, B.A., M.M.  
039159

Per guji  
**Christian Aditya**  
Digitally signed  
by Christian  
Aditya  
Date: 2023.01.18  
13:13:26 +07'00'  
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.  
0303019102

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn  
0328097503

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Celine Alverina

NIM : 00000033783

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV SERIES DI  
STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Januari 2023.

Yang menyatakan,



( Celine Alverina )

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV SERIES DI STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION”

Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Andrew Willis, B.A., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Viva Fantasia Animation Studio Bapak Kurniawan Biantoro.
7. Kepada Kak Jefferson Kurnia selaku *Lead 3D Generalist* dan *Supervisor* lapangan, Kak Dini selaku *animator supervisor*, dan Kak Raynaldo Oscar selaku *Lead 3D Animator* studio Viva Fantasia Animation yang telah memberikan bimbingan dan berbagai arahan kepada penulis selama menjalankan proses magang.

8. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 11 Januari 2023.



( Celine Alverina )



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERAN 3D ANIMATOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI TV SERIES DI STUDIO VIVA FANTASIA ANIMATION

Celline Alverina

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang begitu pesatnya juga berdampak pada industri animasi. Peningkatan jumlah studio animasi menunjukkan adanya peningkatan *demand* masyarakat untuk menonton animasi. Salah satu bagian penting dalam produksi animasi adalah *animator*, yang bertanggung jawab untuk memberikan gerakan pada karakter. Penulis mendapatkan kesempatan untuk belajar langsung menjadi seorang 3D *animator* ketika melaksanakan magang di Viva Fantasia Animation Studio selama 4 bulan dan mengerjakan serial televisi *Mini Beat Power Rockers* dan *Tiger Bayu*. Pengalaman penulis selama melakukan kerja magang akan diuraikan dalam laporan ini. Ada banyak ilmu baru yang penulis dapatkan, dimulai dari mengetahui lebih dalam mengenai prinsip-prinsip animasi, cara membuat gerakan yang natural, hingga penguasaan *software* baru. Penulis belajar mengenai tahapan yang ditempuh oleh *animator* dalam menghasilkan sebuah *shot* animasi, yang dimulai dari *blocking*, *splining*, hingga *polishing*. Meskipun ada beberapa kendala yang dihadapi, seperti kesulitan dalam memahami *feedback*, kendala pada *hardware*, maupun kendala lainnya, penulis juga menemukan solusi dalam menyelesaikan kendala tersebut dengan mengkomunikasikannya ke pihak studio. Semua hal tersebut memberikan pengalaman secara langsung dan nyata kepada penulis mengenai cara kerja industri animasi di Indonesia dan menambah ilmu penulis, baik itu adalah *hard skills* maupun *soft skills*.

Kata kunci: 3D *animator*, gerak karakter, magang, studio animasi





**THE ROLE OF 3D ANIMATORS IN TV SERIES PRODUCTION IN VIVA  
FANTASIA ANIMATION STUDIO**

Celline Alverina

**ABSTRACT**

*The rapid growth of technology is also affecting the animation industry. The increasing number of animation studios shows that there is an increasing demand in society to watch animation. One of the key roles in animation production is animators. They are responsible for creating movements for characters. The author was given the chance to do an internship as a 3D animator at Viva Fantasia Animation Studio for 4 months and was involved in animating TV series Mini Beat Power Rockers and Tiger Bayu. The experience that the author gained during the internship would be described in this report. During the internship, the author has gained lots of new knowledge, such as the principles of animation, how to make characters move naturally, and also new software ability. The author learned about the steps that an animator has to take in order to make an animation, starting from blocking, splining, and polishing. Although there were some issues along the way that the author faced, such as difficulty in understanding the feedback that were given, hardware issues, and some other issues, the author found the solutions by communicating with the studio. All of the experiences have taught the author about how the animation industry works, especially in Indonesia, and given the author new knowledge in hard skills and soft skills.*

*Keywords: 3D animator, animation studio, character movements, internship*

UMMN

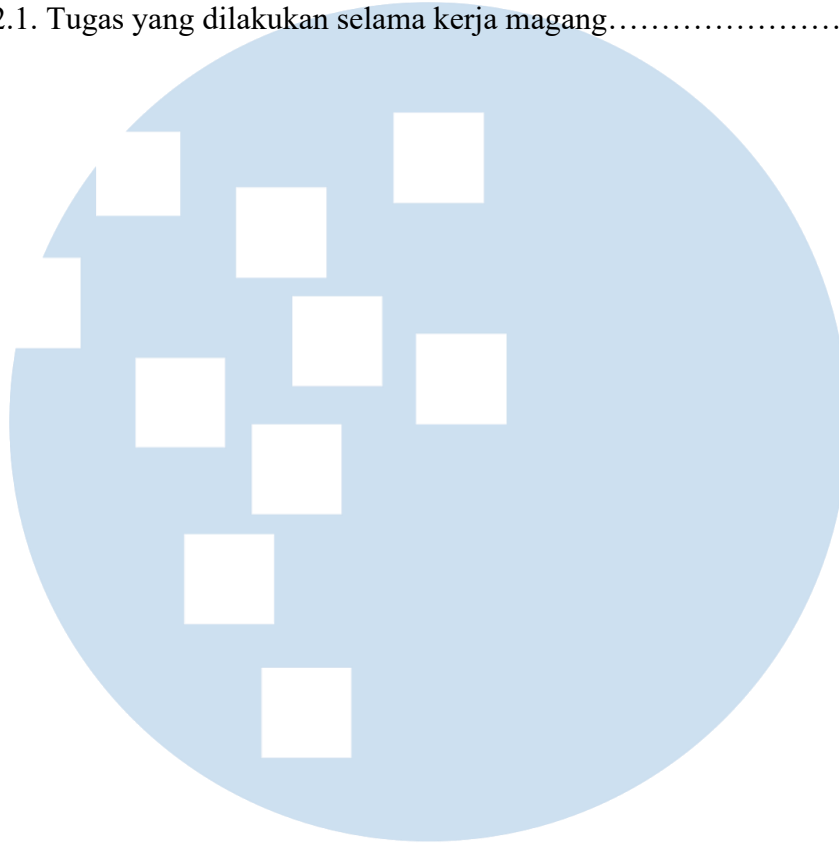
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
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 .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	17
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	18
4.1 Simpulan.....	18
4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Tugas yang dilakukan selama kerja magang..... 9



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>Viva Fantasia Animation Studio</i> .....	3
Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi <i>Viva Fantasia Animation Studio</i> .....	4
Gambar 2.3. <i>Business Model Canvas Viva Fantasia Animation Studio</i> .....	5
Gambar 2.4. Analisis SWOT <i>Viva Fantasia Animation Studio</i> .....	6
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi pengerjaan <i>Mini Beat Power Rockers</i> .....	8
Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi pengerjaan <i>Tiger Bayu</i> .....	8
Gambar 3.2.2.1. Animasi <i>Mini Beat Power Rockers</i> .....	13
Gambar 3.2.2.2. <i>Revision Notes</i> untuk <i>Mini Beat Power Rockers</i> .....	14
Gambar 3.2.2.3. Karakter Bayu dari <i>Tiger Bayu</i> .....	15
Gambar 3.2.2.4. Animasi <i>Blocking Tiger Bayu</i> .....	15

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	35
Lampiran E. Surat Penerimaan .....	36
Lampiran F. Surat Selesai .....	37
Lampiran G. Hasil Turnitin .....	38
Lampiran H. Dokumentasi Magang .....	40



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA