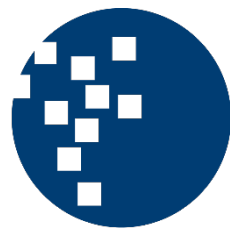


**PERAN 3D *GENERALIST*
DALAM STUDIO VISUALIZM**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MIKHAEL ALESSANDRO

0000038003

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

**PERAN 3D *GENERALIST*
DALAM STUDIO VISUALIZM**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

MIKHAEL ALESSANDRO

00000038003

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mikhael Alessandro
NIM : 00000038003
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM STUDIO VISUALIZM

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.



(Mikhael Alessandro)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM STUDIO VISUALIZM

Oleh
Nama : Mikhael Alessandro
NIM : 00000038003
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Sabtu, 14 Januari 2023.
Pukul 12.30 s/d 13.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Muhammad Cahya M. D., S.Sn., M.Ds.
0331107801


Rr. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.
0303018005

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 : Mikhael Alessandro

NIM : 00000038003

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 *GENERALIST* DALAM STUDIO VISUALIZM

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, 20 Desember 2022.

Yang menyatakan,



(Mikhael Alessandro)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“PERAN 3D GENERALIST DALAM STUDIO VISUALIZM”** 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. Bapak 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 Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kak Michael Budihardjo, sebagai pimpinan perusahaan dan rekan kerja saya selama melaksanakan prosedur magang di Visualizm.
7. Kak Matthew Budihardjo sebagai pembimbing dan rekan kerja saya selama melaksanakan prosedur magang di Visualizm.
8. Orang Tua, keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 20 Desember 2022.



(Mikhael Alessandro)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN 3D GENERALIST
DALAM STUDIO VISUALIZM**

Mikhael Alessandro

ABSTRAK

Latar belakang pelaksanaan kerja magang didasari oleh keinginan penulis untuk mendalami bidang seni 3D. Seni 3D sendiri memiliki jangkauan sangat luas dan juga termasuk ke dalam bidang animasi. Visualizm merupakan salah satu studio di Indonesia yang menggunakan seni 3D untuk distribusi karyanya. Beberapa penggunaannya yang paling umum dapat dijumpai pada iklan, *music video*, dan visual untuk *stage* besar (konser, festival, *wedding*, dll). Dengan cakupan pengaplikasian seni 3D yang sangat luas ini, peran seorang 3D *generalist* sangat dibutuhkan. 3D *generalist* merupakan profesi yang berkewajiban untuk dapat mengerjakan berbagai segmen pada seni 3D seperti *modeling*, *animating*, *compositing*, dll. Profesi ini juga merupakan posisi yang ditempati oleh penulis, di mana seorang 3D *generalist* bertanggung jawab atas segala aspek 3D yang akan digunakan oleh studio Visualizm untuk sebuah proyek. Pelaksanaan magang ini dilakukan secara luring (*Work from Office*) dengan fleksibilitas waktu yang diatur sesuai kebutuhan proyek yang dikerjakan. Adapun hasil akhir dari pengerjaan aspek 3D juga disesuaikan dengan kebutuhan setiap proyek.

Kata kunci: seni 3D, animasi, Visualizm, 3D *generalist*, pengaplikasian

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF 3D GENERALIST
IN VISUALIZM STUDIO**

Mikhael Alessandro

ABSTRACT

The background of this internship is based on the author's desire to explore the field of 3D art. 3D art itself has a very wide range and is also included in the field of animation. Visualizm is one of the studios in Indonesia that uses 3D art for the distribution of their works. Some of the most common usage of 3D art can be found in advertisements, music videos, and visuals for big stages (concerts, festivals, weddings, etc). With this wide range of 3D art applications, the role of a 3D generalist is very much needed. 3D generalist is a profession that is obliged to be able to work on various segments in 3D art such as modeling, animating, compositing, etc. This profession is also the position occupied by the writer, where a 3D generalist is responsible for all 3D aspects that Visualizm studio will use for a project. The implementation of this internship is carried out offline (Work from Office) with flexible time that is arranged according to the needs of the project being worked on. The final result of the 3D aspect is also adjusted to the needs of each project.

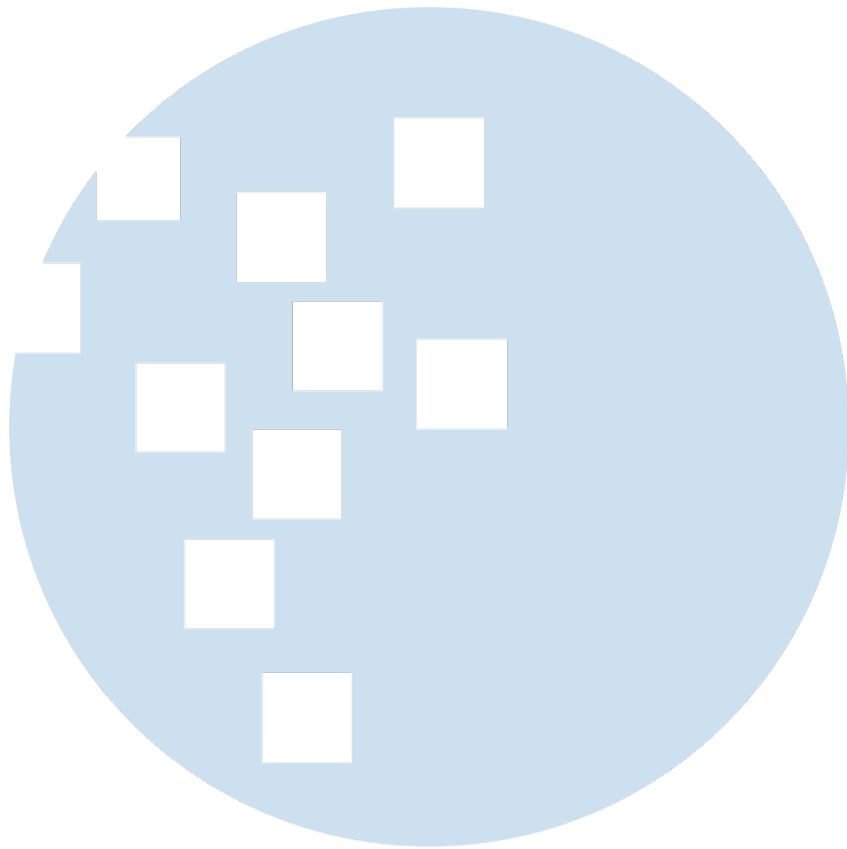
Keywords: 3D art, animation, Visualizm, 3D generalist, applications

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Portofolio Perusahaan.....	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	14
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	15
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	16
3.2.2 Uraian Kerja Magang	22
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	33
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	34
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	36
4.1 Simpulan.....	36
4.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39

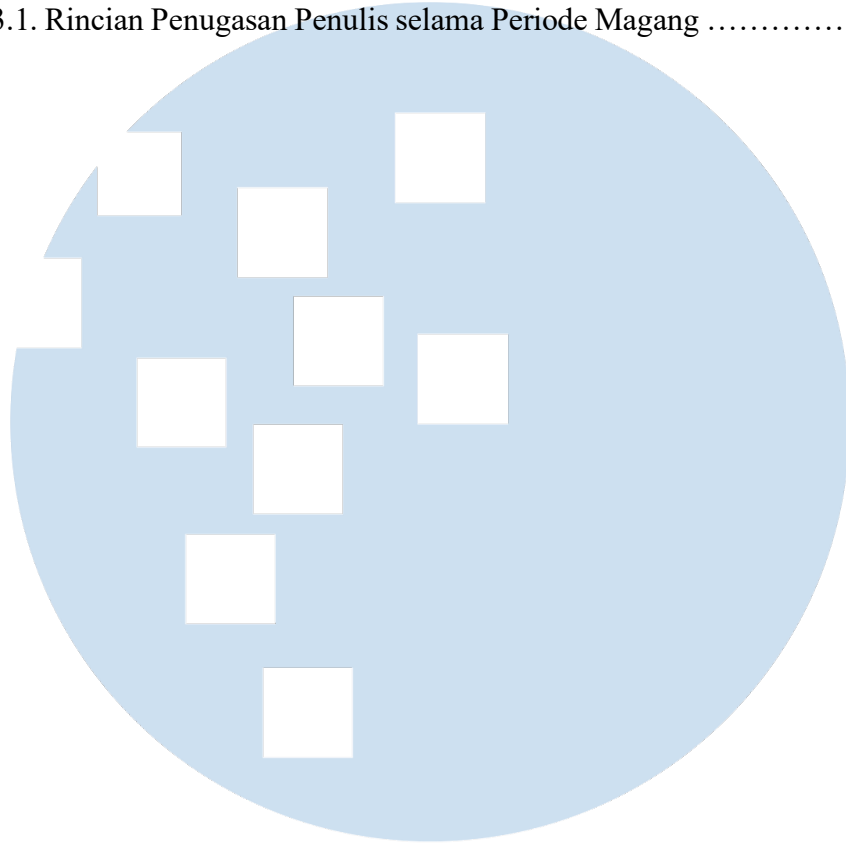


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Penugasan Penulis selama Periode Magang 16



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan PT. Visual Imaji Semesta	6
Gambar 2.2. <i>Jakarta Fashion Week 2019</i>	8
Gambar 2.3. <i>Jazy Bold</i>	8
Gambar 2.4 Norah Jones – <i>I'm Alive</i>	8
Gambar 2.5 Yellow Claw & Weird Genius – <i>HUSH</i> Ft. Reikko	9
Gambar 2.6 Jinan Laetitia – <i>Timeless</i>	9
Gambar 2.7 Cinta Laura Kiehl – <i>Suka Kamu</i>	9
Gambar 2.8 OPPO <i>Anti Social Social Club Edition</i>	10
Gambar 2.9 Vivo X70 Pro <i>Online Launch</i>	10
Gambar 2.10 Visinema Pictures – <i>Eggnoid (2019)</i>	10
Gambar 2.11 Struktur Perusahaan Visualizm	11
Gambar 3.1 Alur koordinasi kerja di perusahaan Visualizm	15
Gambar 3.2 3D <i>Modeling Aset</i>	24
Gambar 3.3 3D <i>Modeling Aset</i>	24
Gambar 3.4 Pembuatan <i>Scene Notch Builder</i>	24
Gambar 3.5 Pembuatan <i>Scene Notch Builder</i>	24
Gambar 3.6 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	25
Gambar 3.7 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	26
Gambar 3.8 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	26
Gambar 3.9 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	26
Gambar 3.10 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	27
Gambar 3.11 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	27
Gambar 3.12 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	27
Gambar 3.13 <i>On Stage: The Soundsproject</i>	28
Gambar 3.14 Pembuatan <i>Scene 3D</i>	28
Gambar 3.15 Pembuatan <i>Scene 3D</i>	28
Gambar 3.16 Pembuatan <i>Scene 3D</i>	28
Gambar 3.17 Pembuatan <i>Scene 3D</i>	28
Gambar 3.18 <i>Final Result</i>	29
Gambar 3.19 <i>Final Result</i>	29

Gambar 3.20 <i>Final Result</i>	30
Gambar 3.21 <i>Final Result</i>	30
Gambar 3.22 <i>On Stage: Playlist Festival 2022</i>	31
Gambar 3.23 <i>On Stage: Playlist Festival 2022</i>	31
Gambar 3.24 <i>On Stage: Playlist Festival 2022</i>	32
Gambar 3.25 <i>On Stage: Playlist Festival 2022</i>	32
Gambar 3.26 <i>On Stage: Playlist Festival 2022</i>	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	40
Lampiran B. Kartu MBKM 02	41
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	42
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	46
Lampiran E. Hasil Turnitin	47
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang	48
Lampiran G. Surat Selesai Magang	49
Lampiran H. Surat Keterangan Mengikuti Pembekalan Magang	50
Lampiran I. Dokumentasi Magang	51

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA