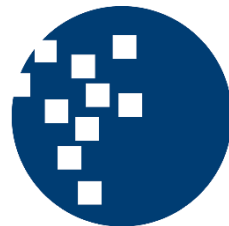


**PERAN 3D ARTIST DALAM *DEVELOPMENT PROJECT*  
*PEMBUATAN ENVIRONMENT DI METAVERSE* PADA  
PERUSAHAAN FXMEDIA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**M. AQIL RIZKY FAWWAZ**

**00000042359**

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

**2023**

**PERAN 3D ARTIST DALAM *DEVELOPMENT PROJECT*  
*PEMBUATAN ENVIRONMENT DI METAVERSE* PADA  
PERUSAHAAN FXMEDIA**



**LAPORAN MAGANG**

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

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

**M. AQIL RIZKY FAWWAZ**

**00000042359**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : M. Aqil Rizky Fawwaz  
NIM : 00000042359  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D ARTIST DALAM *DEVELOPMENT PROJECT PEMBUATAN ENVIRONMENT DI METAVERSE* PADA PERUSAHAAN FXMEDIA 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, 04 Desember 2022.

  
( )

M. Aqil Rizky Fawwaz

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Internship Report dengan judul

"Peran 3D Artist dalam Development Project Pembuatan Environment di Metaverse  
pada Perusahaan FXMedia"

oleh

M Aqil Rizky Fawwaz

telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian MBKM Internship Track 1 Internship Report  
Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 21 Desember 2022

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing**

**Ketua Program Studi**

**TTD**

**TTD**

Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.

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



## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul  
Peran 3D Artist dalam Development Project  
Pembuatan Environment di Metaverse  
pada Perusahaan FXMedia

Oleh

Nama : M. Aqil Rizky Fawwaz

NIM : 00000042359

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari sabtu, 14 Januari 2023.

Pukul 17.30 s/d 18.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing

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

0303018005

Penguji

M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds.

0331107801

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.

0328097503

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

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

Nama : M. Aqil Rizky Fawwaz

NIM 00000042359

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 ARTIST DALAM DEVELOPMENT PROJECT PEMBUATAN ENVIRONMENT DI METAVERSE PADA PERUSAHAAN FXMEDIA*

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, 18 Desember 2022.

Yang menyatakan,



(M. Aqil Rizky Fawwaz)

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 ARTIST DALAM DEVELOPMENT METAVERSE DALAM PERUSAHAAN FXMEDIA”

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. Ibu Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Mentor Perusahaan FXMedia Internet Pte Ltd Bapak Jordie Santoso
7. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
8. Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2022.



(M. Aqil Rizky Fawwaz)

**PERAN 3D ARTIST DALAM DEVELOPMENT METAVERSE DALAM  
PERUSAHAAN FXMEDIA**

M. Aqil Rizky Fawwaz

**ABSTRAK**

Pertumbuhan teknologi dan internet sekarang sudah sangat maju pesat dengan seiringnya waktu, dengan pertumbuhan teknologi dan internet maka terciptalah teknologi baru yang bernama *Metaverse* yang menggunakan sarana yang bernama VR, dimana manusia dapat melihat dan berinteraksi langsung dalam dunia dari tersebut. FXMedia adalah salah satu perusahaan yang sedang mengembangkan *Metaverse* yang sedang marak di perbincangkan dan akan menjadi dunia baru yang akan hadir di masa depan. Penulis ingin bergabung dalam FXMedia karena penulis ingin menjadi bagian tim *3D artist* dari berkembangnya dunia virtual yang bernama *Metaverse*. Pada laporan ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan Analisa yang berlandaskan pengalaman penulis melakukan kerja magang. Melakukan kerja magang pada FXMedia, memberikan penulis pengalaman bekerja bersama banyak orang yang sudah berpengalaman dalam mengembangkan *Metaverse*. Di FXMedia, penulis sebagai *3D Artist* melakukan *modeling 3D*, *Texturing*, dan *compositing* di dalam *game engine Unity*. Kesimpulan yang penulis dapatkan dalam bekerja di dalam kerja magang yaitu pentingnya komunikasi yang baik, bekerja secara professional dan dapat mengerti rekan kerja satu sama lain.

Kata kunci: Teknologi, Internet, FXMedia, 3D Artist, Metaverse, Animasi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**THE ROLE OF 3D ARTISTS IN METAVERSE DEVELOPMENT IN  
FXMEDIA COMPANY**

Nama

**ABSTRACT**

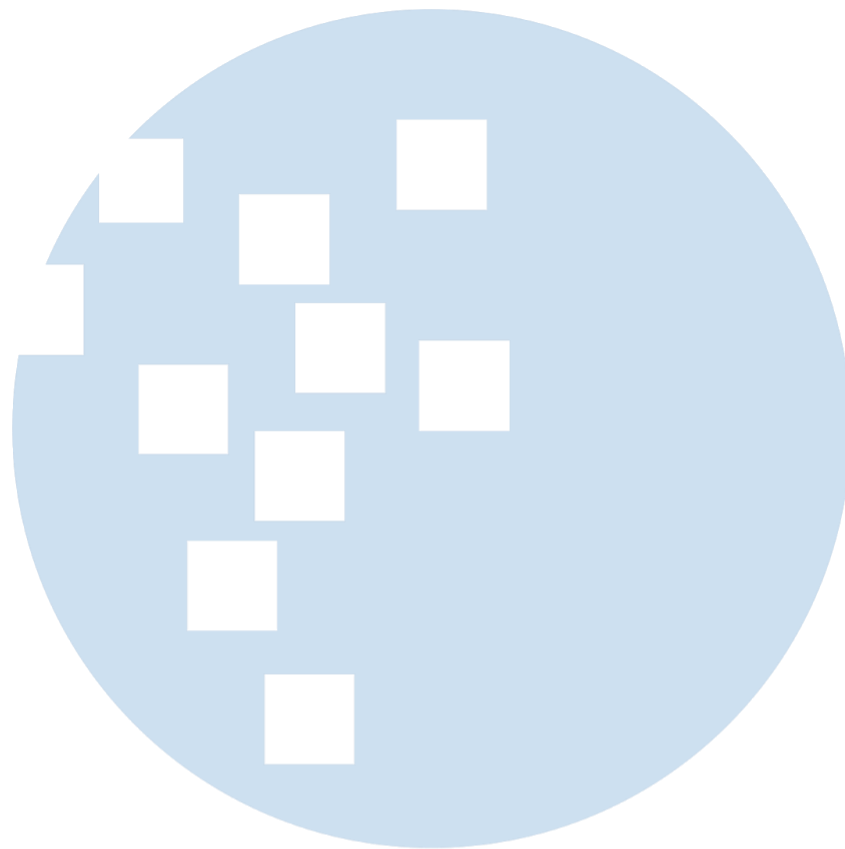
*The growth of technology and the internet is now very advanced with the passage of time, with the growth of technology and the internet, a new technology is created called Metaverse which uses a tool called VR, where humans can see and interact directly in the world from it. FXMedia is one of the companies that is developing the Metaverse that is currently being discussed and will be a new world that will be present in the future. I want to join FXMedia because I want to be a part of the 3D artist team from the growing virtual world called Metaverse. In this report the author uses a descriptive qualitative method with analysis based on the author's experience doing internships. Doing an internship at FXMedia gives the author the experience of working with many people who are already experienced in developing the Metaverse. At FXMedia, the author as a 3D Artist performs 3D modeling, texturing, and compositing in the Unity game engine. The conclusion that the authors get in working in internships is the importance of good communication, working professionally and being able to understand each other's colleagues.*

*Keywords: Technology, Internet, FXMedia, 3D Artist, Metaverse, animation*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	18
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	20
4.1 Simpulan.....	20
4.2 Saran .....	20
DAFTAR PUSTAKA .....	22

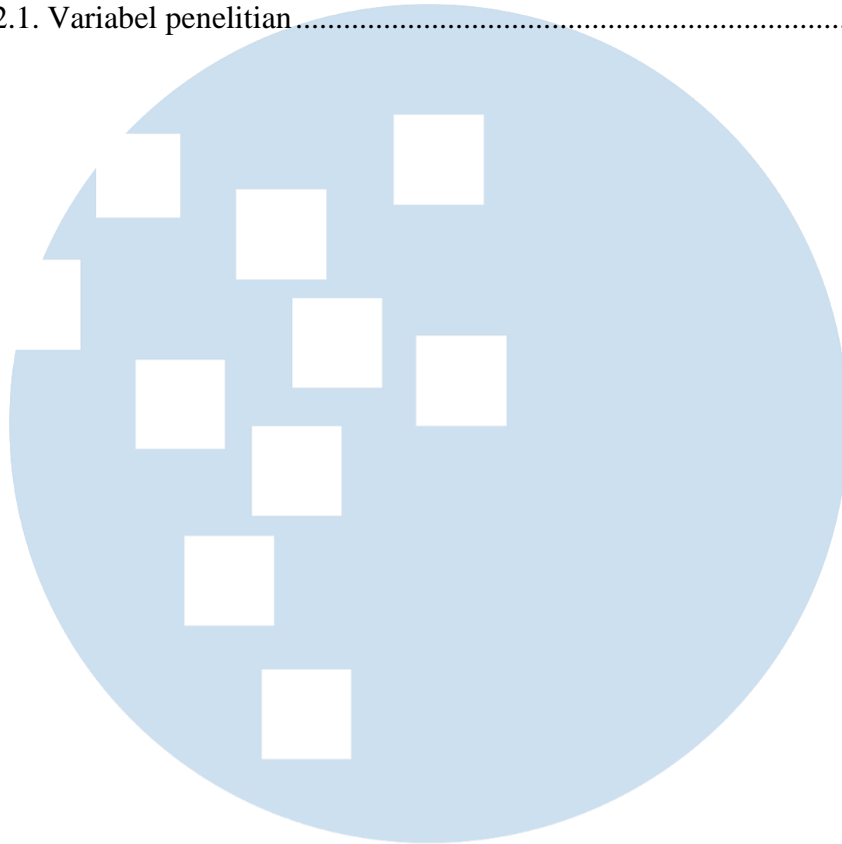


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Variabel penelitian..... 4

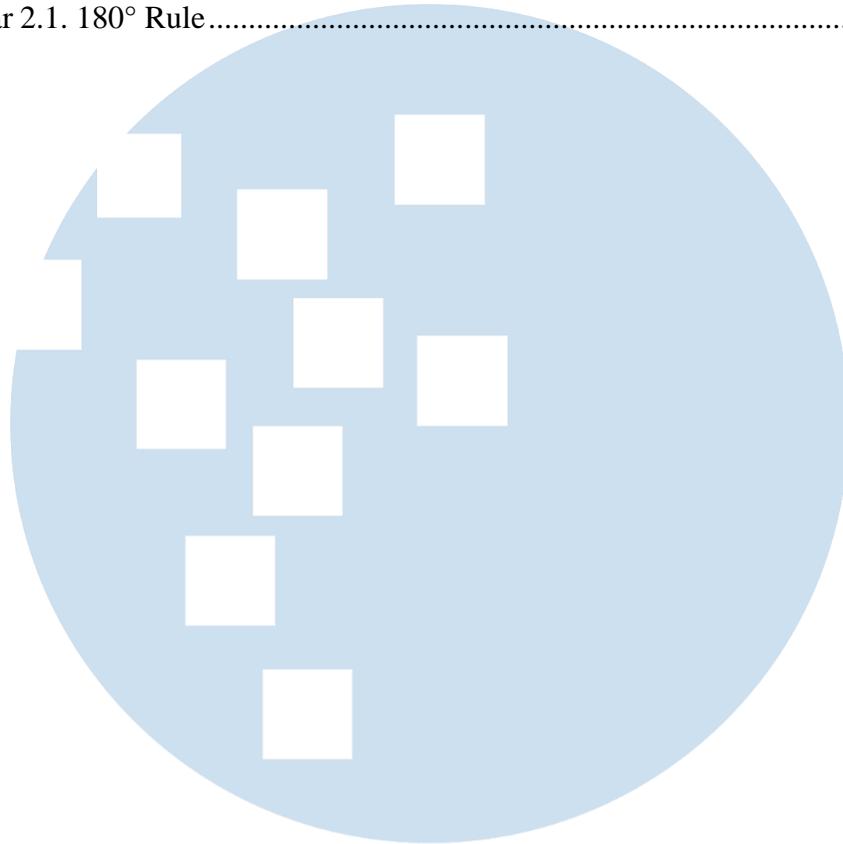


**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 180° Rule..... 3



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03.....	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	39
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	43
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	44



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA