

**PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI 3D KOIN PRODUK
KECAP KORMA DI LET'S START PRODUCTION**



LAPORAN MAGANG

Bagus Dava Widayanto

00000048082

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI 3D KOIN PRODUK

KECAP KORMA DI LET'S START PRODUCTION



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Bagus Dava Widayanto

00000048082

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bagus Dava Widayanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI 3D KOIN PRODUK KECAP KORMA DI LET'S START PRODUCTION

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Bagus Dava Widayanto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bagus Dava Widayanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Karya Gaza Utama (Let's Start Production)
Alamat Perusahaan : Cluster Sakura Ryd 7 Bumi Indah, Tangerang
Email Perusahaan : Karyagaza@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 4 Juni 2025

Mengetahui

Menyatakan

-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

(Deny Pangestu Gunawan)



(Bagus Dava Widayanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI 3D KOIN PRODUK KECAP KORMA DI LET'S START PRODUCTION

Oleh

Nama Lengkap : Bagus Dava Widayanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/100194

Penguji



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bagus Dava Widayanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI
3D KOIN PRODUK KECAP KORMA DI
LET'S START PRODUCTION

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Bagus Dava Widayanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan, dan semoga hasil dari laporan ini memiliki manfaat bagi yang membaca.

Penulis juga berterima kasih kepada Supervisor dan Advisor yang selalu memberikan arahan selama perjalanan magang ini, serta keluarga penulis yang senantiasa mendukung penulis dalam menjalani magang ini dengan berbagai dukungan baik material dan moral.

Penulis juga berharap dengan melaksanakan program magang ini, dapat memberikan wawasan yang luas serta ilmu yang tinggi dalam dunia industri kreatif, serta dapat meningkatkan *hard skill* dan *soft skill*, yang akan sangat membantu penulis disaat sudah memasuki dunia industri kreatif secara keseluruhan.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Let's Start Production, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Deny Pangestu Gunawan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini memiliki manfaat baik kepada mereka yang membaca, serta dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi dalam memahami dunia industri kreatif, serta menjadi motivasi dalam melakukan eksplorasi dan meningkatkan skill yang dimiliki, dalam menerapkannya di dunia industri kreatif.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Bagus Dava Widayanto)



PERANCANGAN ASET DAN ANIMASI 3D KOIN PRODUK KECAP KORMA DI LET'S START PRODUCTION

(Bagus Dava Widayanto)

ABSTRAK

Let's Start Production merupakan sebuah *production house* yang berkecimpung di dunia industri kreatif, mereka menawarkan berbagai jasa yang dapat membantu klien mereka dalam mempromosikan jasa atau produk mereka, tujuan melaksanakan magang di Let's Start Production adalah untuk memahami dan mendalami dunia industri kreatif terutama pada sektor 3D, yang dimana 3D sangatlah memiliki peran besar dalam visualisasi, seperti animasi dan menampilkan produk, selain itu tujuan adalah untuk mengasah *hard skill* dan *soft skill*. dalam mempelajari berbagai teknik dalam mengembangkan tampilan 3D serta mempelajari teknik komunikasi antara tim dalam membangun *brainstorming* dan *problem solving* dalam menghadapi sebuah *challenge* dari klien, untuk mengembangkan sebuah tampilan produk atau informasi sesuai dengan keinginan dari klien. Dalam melaksanakan magang di perusahaan tersebut, banyak hal baru yang ditemukan dalam merancang sebuah karya 3D, baik dengan menggunakan metode baru atau memahami penggunaan *software* yang diperuntukan untuk mengembangkan tampilan 3D menjadi lebih baik, hal tersebut memiliki manfaat yang baik bagi penulis untuk terjun ke dalam Industri kreatif.

Kata kunci: 3D, Industri Kreatif, *Hard Skill*, *Soft Skill*, Komunikasi

KECAP KORMA PRODUCT 3D COIN ANIMATION AND ASSET DESIGN AT LET'S START PRODUCTION

(Bagus Dava Widayanto)

ABSTRACT

Let's Start Production is a production house that is involved in the creative industry, they offer various services that can help their clients in promoting their services or products, the purpose of carrying out an internship at Let's Start Production is to understand and explore the world of the creative industry, especially in the 3D sector, where 3D has a very big role in visualization, such as animation and displaying products, in addition the goal is to learn and understand hard skills and soft skills. in learning various techniques in developing 3D displays and learning communication techniques between teams in building brainstorming and problem solving in facing a challenge from a client, to develop a product display or information according to the wishes of the client. In carrying out an internship at the company, many new things are found in designing a 3D work, either by using new methods or understanding the use of software intended to develop 3D displays to be better, this has great benefits for the author to enter the creative industry.

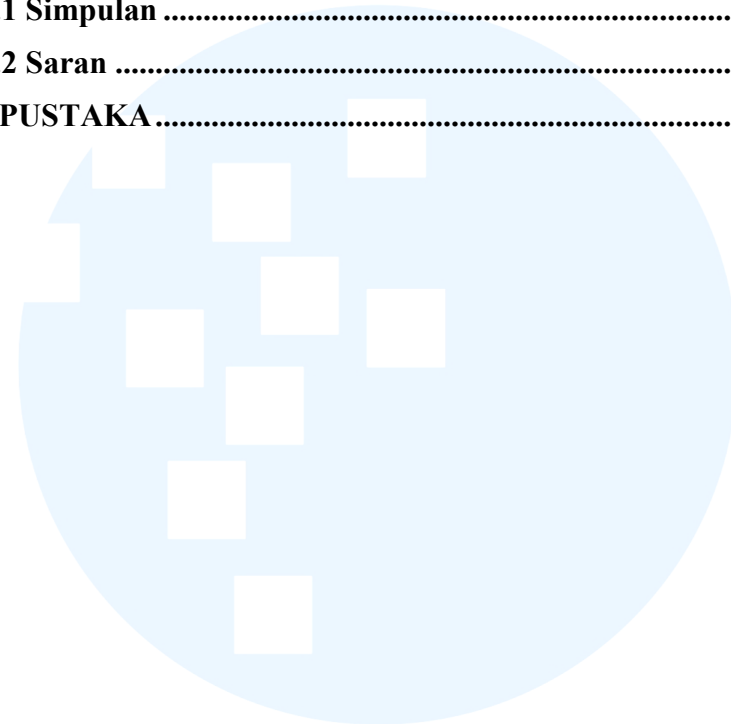
Keywords: 3D, Creative Industry, Hard Skill, Soft Skill, Communication



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	15
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	22
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	35

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	35
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	35
BAB IV PENUTUP	36
4.1 Simpulan	36
4.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	xv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Let's Start Production.....	5
Gambar 2.2 Berbagai Jasa yang Ditawarkan Let's Start Production.....	6
Gambar 2.3 Berbagai Brand yang Telah Menggunakan Jasa Let's Start P.....	7
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan Let's Start Production	8
Gambar 2.5 Iklan Annum oleh Let's Start Production	9
Gambar 2.6 3D Booth Design oleh Let's Start Production.....	9
Gambar 2.7 Design 3D Service oleh Let's Start Production	10
Gambar 2.8 Animasi Siloam Hospital oleh Let's Start Production	11
Gambar 2.9 Animasi BRI Sabrina oleh Let's Start Production	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.2 Bagian Brief yang Diberikan Kepada Penulis Mengenai Peran	15
Gambar 3.3 Aset Grafis Untuk Koin yang Diberikan Kepada Penulis.....	16
Gambar 3.4 Proses Modelling Koin.....	16
Gambar 3.5 Tampilan Ridge Pada Aset Koin.....	17
Gambar 3.6 Tampilan Mapping Pada Aset Koin	18
Gambar 3.7 Proses Teksturing Aset Koin.....	19
Gambar 3.8 Animasi Koin Keluar dari Botol Kecap	19
Gambar 3.9 Input dari Supervisor Mengenai Animasi Coin Flip	20
Gambar 3.10 Animasi Koin Keluar dari Botol Kecap	20
Gambar 3.11 Proses Compositing Animasi Koin	21
Gambar 3.12 TVC Kecap Korma Dengan Animasi Koin	22
Gambar 3.13 Aset 3d Ban yang Diberikan Kepada Penulis	23
Gambar 3.14 Salah Satu Aset Grafis Dinding Ban yang Dibuat	23
Gambar 3.15 Tampilan Render Awal Ban.....	24
Gambar 3.16 Komentar dan Masukan dari Agensi Mengenai Tampilan Ban	24
Gambar 3.17 Tampilan Render Final Ban	24
Gambar 3.18 Tampilan 5 Variasi Ban yang Sudah di Render Dengan Reso.....	26
Gambar 3.19 Tampilan Aset Papan atau Frame.....	26
Gambar 3.20 Tampilan Aset Bendera Let's Start Production.....	27
Gambar 3.21 Frame fan Bendera Di Satu Frame Sama	27
Gambar 3.22 Aset Karakter yang Telah di Rancang Oleh Tim	28
Gambar 3.23 Contoh Aset Karakter Saat Brief Dengan Tim.....	29
Gambar 3.24 Proses Teksturing Aset Astronot di Adobe Substance 3d Painter ..	29
Gambar 3.25 Aset Astronot Setelah Dilakukan Proses Teksturing	30
Gambar 3.26 Aset Astronot Dengan Material di Blender.....	31
Gambar 3.27 Preview Kedua Animasi di Premiere Pro.....	32
Gambar 3.28 Masukan dari Supervisor Mengenai Adegan Pembukaan Animasi	32
Gambar 3.29 Perubahan Adegan Opening dari Bulan Menjadi Bumi.....	33
Gambar 3.30 Penambahan Efek Debu Pada Animasi.....	33
Gambar 3.31 Tampilan Proses Compositing Secara Keseluruhan.....	34
Gambar 3.32 Tinjauan dari Supervisor Mengenai Hasil Animasi	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	14
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvii
Lampiran Form Bimbingan	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xix
Lampiran MBKM 02	xx
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xli
Lampiran Karya	xlii

