

**PERAN *3D ARTIST* DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM  
PANJANG PADA WOKCOP STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

**MALVIN NATHANNIEL**

**00000053352**

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

**2025**

**PERAN *3D ARTIST* DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM  
PANJANG PADA WOKCOP STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

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

**MALVIN NATHANNIEL**

**00000053352**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Malvin Nathanniel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053352

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN *3D ARTIST* DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM PANJANG PADA WOKCOP STUDIO**

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, 19 Juni 2025.



(Malvin Nathanniel)

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM PANJANG PADA WOKCOP STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Malvin Nathanniel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053352

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17-06-2025

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

**Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.**

2255770671130303

**Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.**

8143768669230303

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

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Malvin Nathanniel  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053352  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Jenis karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah :

### PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM PANJANG PADA WOKCOP STUDIO

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 laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Juni 2025.

Yang menyatakan,

(Malvin Nathanniel)

\* 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 ARTIST DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM PANJANG PADA WOKCOP STUDIO” 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.Sn., 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Vincentius Klements, selaku supervisor pada Wokcop Studio serta sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan Wockop Studio yang telah memberikan kesempatan magang untuk penulis.
7. Orang tua dan Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Teman-teman dan rekan kerja Wokcop Studio yang telah menemani dalam pelaksanaan magang.

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

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

Tangerang, 20 Juni 2025.



(Malvin Nathaniel)



# PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN IKLAN DAN FILM PANJANG PADA WOKCOP STUDIO

Malvin Nathanniel

## ABSTRAK

Perkembangan industri animasi dan film di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan, didorong dengan meningkatnya permintaan terhadap konten visual yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga kerja untuk mewujudkan visual tersebut, salah satunya seniman 3d. Penulis melaksanakan kegiatan magang di Wokcop Studio, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang periklanan dan perfilman. Mengingat perusahaan ini banyak menangani pekerjaan *online editing*, penulis diharapkan mampu terlibat dalam proses tersebut sebagai bekal ilmu penulis. Dalam rangka pelaksanaan magang di Wokcop Studio, penulis mendapatkan wawasan dan keterampilan baru pada *online editing*. Proses magang ini memberikan dorongan bagi penulis untuk mengasah kreativitas dalam menyelesaikan masalah, sekaligus memberikan pengalaman baru dengan lingkungan kerja yang baru. Penulis juga berpendapat bahwa komunikasi yang baik antar rekan kerja merupakan fondasi penting untuk melatih kemampuan adaptasi dan perkembangan di dunia kerja profesional.

Kata kunci: magang, produksi, seniman 3d

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***THE ROLE OF A 3D ARTIST IN THE PRODUCTION OF ADVERTISEMENTS AND FEATURE FILMS AT WOKCOP STUDIO***

Malvin Nathaniel

## ***ABSTRACT***

*The animation and film industry in Indonesia has experienced significant growth, driven by the increasing demand for engaging and innovative visual content. As a result, skilled professionals are needed to bring these visuals to life, including 3D artists. The writer undertook an internship at Wokcop Studio, a company engaged in advertising and filmmaking. Considering that the company frequently handles online editing tasks, the writer was expected to be involved in such processes as a means of gaining practical knowledge. During the internship at Wokcop Studio, the writer gained insights and new skills in online editing. This internship encouraged the writer to sharpen creative problem-solving abilities while also offering new experiences in adapting to a professional work environment. The writer also believes that effective communication among colleagues is a fundamental aspect of developing adaptability and growth within the professional industry.*

*Keywords: internship, production, 3d artist*

UMN

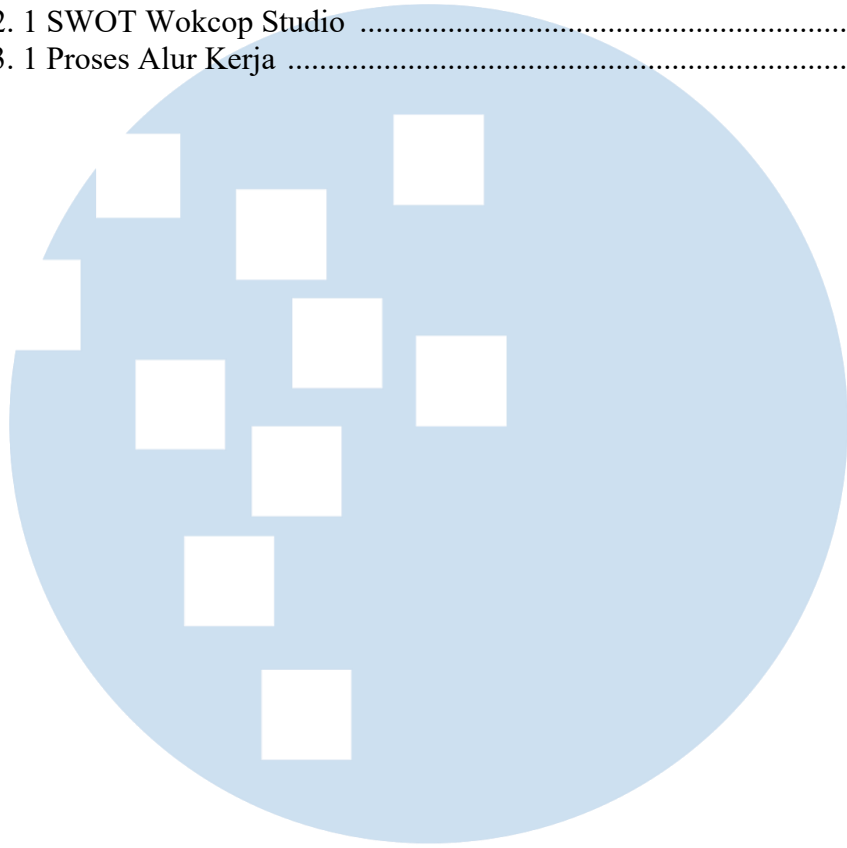
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                       |      |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....                 | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                               | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....       | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                  | v    |
| ABSTRAK.....                                          | vii  |
| ABSTRACT.....                                         | viii |
| 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.....                  | 4    |
| 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....                  | 4    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....              | 6    |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....                | 8    |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....                     | 8    |
| 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....               | 9    |
| 3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....                       | 9    |
| 3.2.2 Uraian Kerja Magang .....                       | 12   |
| 3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....                    | 16   |
| 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....         | 16   |
| BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....                        | 17   |
| 4.1 Simpulan .....                                    | 17   |
| 4.2 Saran.....                                        | 17   |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                  | 19   |
| LAMPIRAN.....                                         | 20   |

## DAFTAR TABEL

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 SWOT Wokcop Studio ..... | 5  |
| Tabel 3. 1 Proses Alur Kerja .....  | 10 |



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Wokcop Studio Logo .....                  | 4  |
| Gambar 2. 2 Business Model Canvas Wokcop Studio ..... | 6  |
| Gambar 2. 3 Struktur Manajerial Wokcop Studio .....   | 7  |
| Gambar 3. 1 Diagram Alur Kerja.....                   | 8  |
| Gambar 3. 2 Refrensi Asli Ticket Box.....             | 13 |
| Gambar 3. 3 Model Ticket Box .....                    | 13 |
| Gambar 3. 4 Model Lebah .....                         | 14 |
| Gambar 3. 5 Sebelum Online Editing .....              | 15 |
| Gambar 3. 6 Sesudah Online Editing.....               | 15 |

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....        | 20 |
| Lampiran B. Surat Penerimaan Magang .....                        | 22 |
| Lampiran C. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1 .....        | 23 |
| Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan .....               | 24 |
| Lampiran E. MBKM 03 Daily Task .....                             | 25 |
| Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report ..... | 33 |
| Lampiran G. Dokumentasi Magang .....                             | 34 |

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA