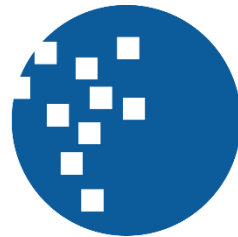


PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI

APEPLUS STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Vallerie Angelica Gunawan

00000055619

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI

APEPLUS STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Vallerie Angelica Gunawan

0000055619

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vallerie Angelica Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055619

Program studi : Film

Laporan Magang Penelitian dengan judul:

PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI APEPLUS 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 MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Vallerie Angelica Gunawan)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI APEPLUS STUDIO

Oleh

Nama : Vallerie Angelica Gunawan

NIM : 00000055619

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 11.30 s/d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Levinthius Herlyanto, M.Sn.

6860773674130222

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Ketua Program Studi Film

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Vallerie Angelica Gunawan

NIM : 00000055619

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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 GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI APEPLUS STUDIO

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Vallerie Angelica Gunawan)

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 selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI APEPLUS STUDIO” 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 tugas akhir 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.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan Magang.
5. Eileen Honora Tjutia, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM.
6. Kepada Pimpinan Apeplus Studio, Harris Hadiwinata beserta seluruh karyawan dalam Apeplus Studio yang telah membuat pengalaman kerja magang di Apeplus Studio menyenangkan dan berkesan.
7. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Teman-teman terdekat penulis yang bersedia mendengar keluh kesah dan cerita selama masa perkuliahan dan pelaksanaan kerja magang

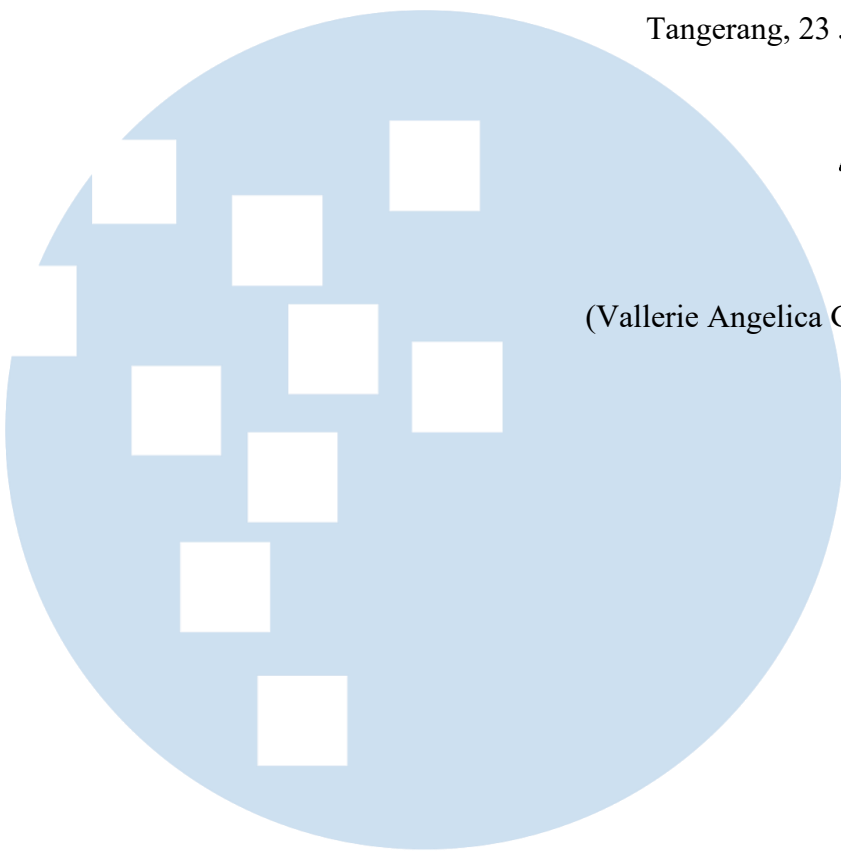
Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Juni 2025



Vallerie

(Vallerie Angelica Gunawan)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN 3D GENERALIS PADA IKLAN REALME 13+ DI

APEPLUS STUDIO

(Vallerie Angelica Gunawan)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong industri periklanan untuk semakin mengandalkan visual berkualitas tinggi seperti animasi 2D, 3D, dan VFX sebagai strategi komunikasi merek. Penulis memilih Apeplus Studio sebagai tempat magang karena studio ini menghasilkan karya-karya iklan visual yang dinilai menarik, profesional, dan relevan dengan perkembangan industri kreatif digital. Selama program magang sebagai 3D Generalis, penulis terlibat dalam proyek-proyek nyata termasuk iklan Realme 13+, dengan tanggung jawab mencakup pembuatan aset dan animasi. Tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan pengalaman teknis, pembagian waktu antara magang dan tugas akhir, serta keterbatasan perangkat pribadi untuk produksi 3D. Solusi yang diambil antara lain adalah belajar mandiri, aktif bertanya pada supervisor, serta memanfaatkan fasilitas kantor. Penulis juga menerapkan manajemen waktu yang disiplin untuk menyeimbangkan tanggung jawab akademik dan profesional. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang pipeline produksi di industri animasi dan periklanan, serta menjadi bekal penting dalam membangun keterampilan teknis dan etos kerja yang dibutuhkan di dunia profesional. Laporan ini menyajikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan pembelajaran selama pelaksanaan magang di Apeplus Studio.

Kata kunci: 3D Generalis, Iklan, Realme 13+, Apeplus Studio

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

THE ROLE OF 3D GENERALIST IN REALME 13+

ADVERTISEMENT AT APEPLUS STUDIO

(Vallerie Angelica Gunawan)

ABSTRACT (English)

The development of digital technology has encouraged the advertising industry to increasingly rely on high-quality visuals such as 2D animation, 3D animation, and VFX as brand communication strategies. The author chose Apeplus Studio as the internship placement due to its ability to produce visually appealing, professional, and relevant advertising content aligned with the growth of the digital creative industry. During the internship program as a 3D Generalist, the author was involved in real-world projects including the Realme 13+ advertisement, with responsibilities covering asset creation and animation. Challenges encountered included limited technical experience, the need to balance internship duties with a final project, and hardware limitations for 3D production. Solutions were sought through independent learning, actively consulting with supervisors, and utilizing office facilities. The author also applied disciplined time management to balance academic and professional responsibilities. This experience provided a comprehensive understanding of the production pipeline in the animation and advertising industries, as well as valuable technical skills and a strong work ethic. This report presents a complete overview of the process and insights gained during the internship at Apeplus Studio.

Keywords: 3D Generalist, Advertisement, Realme 13+, Apeplus Studio

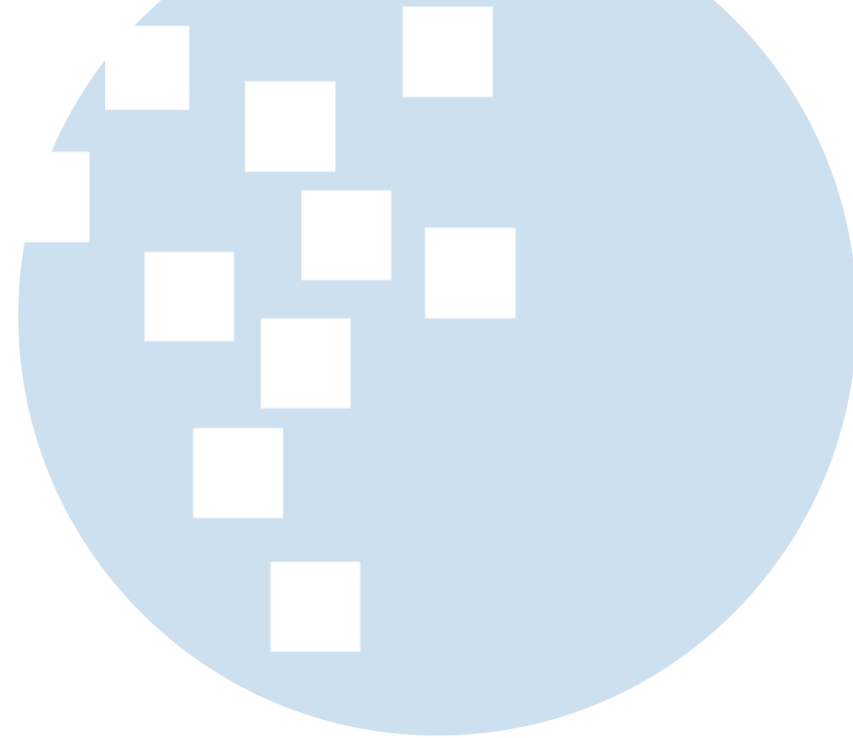
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	10
3.2.3 Uraian Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Internship Track 1	4
Tabel 2.1 Analisa SWOT dari Apeplus Studio	7
Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan penulis selama magang di Apeplus Studio	10
Tabel 3.2 Foto referensi dari produk Realme 13+	13



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

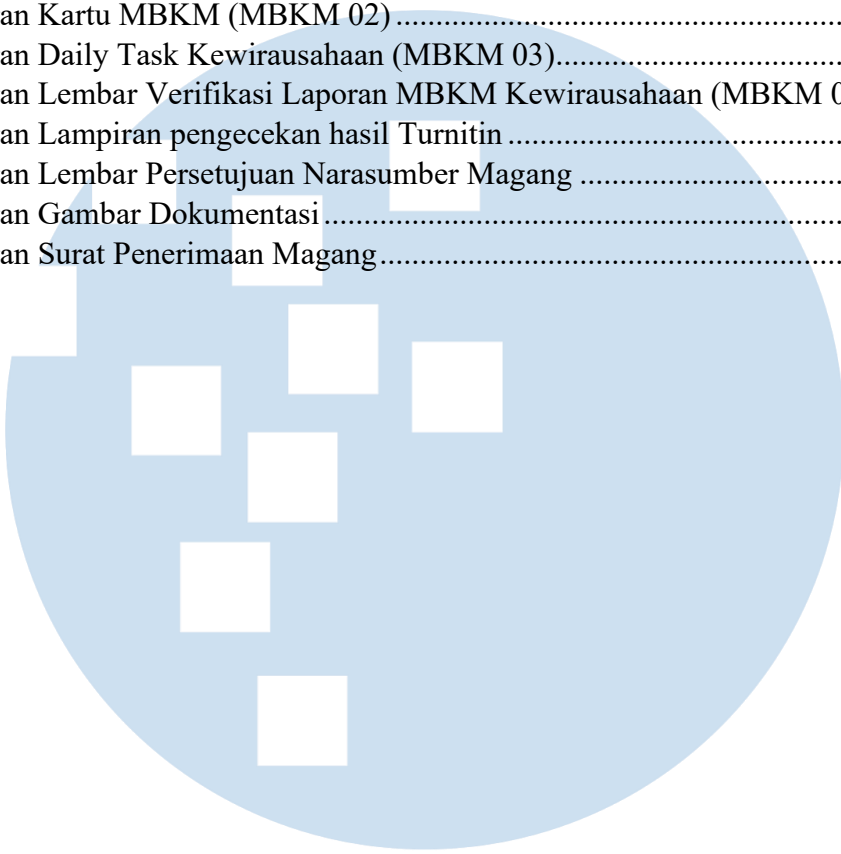
Gambar 2.1 Logo Apeplus Studio.....	6
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Apeplus Studio.....	8
Gambar 3.1 Koordinasi kerja penulis pada Apeplus.....	9
Gambar 3.2 Hasil Modeling.....	13
Gambar 3.3 Sisi Belakang Hasil Final.....	14
Gambar 3.4 Motif Marble beserta tampilan nodes.....	14
Gambar 3.5 Tekstur layer.....	15
Gambar 3.6 Hasil Layout Final.....	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pengantar MBKM (MBKM 01).....	21
Lampiran Kartu MBKM (MBKM 02)	22
Lampiran Daily Task Kewirausahaan (MBKM 03).....	23
Lampiran Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04).....	30
Lampiran Lampiran pengecekan hasil Turnitin	31
Lampiran Lembar Persetujuan Narasumber Magang	32
Lampiran Gambar Dokumentasi.....	33
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	34



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA