

**PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI
DI SIDEROOM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

AHADI BANGUN PAMUNGKAS

00000063348

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

**PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI
DI SIDEROOM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

AHADI BANGUN PAMUNGKAS

00000063348

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ahadi Bangun Pamungkas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063348

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SIDEROOM 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.



(Ahadi Bangun Pamungkas)



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SIDEROOM STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Ahadi Bangun Pamungkas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063348

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari 17 Mei 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 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

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 : Ahadi Bangun Pamungkas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063348
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SIDEROOM 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,



(Ahadi Bangun Pamungkas)

* 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 GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SIDEROOM 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. Madeline Stacia sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. Kepada Perusahaan Sideroom Studio yang telah menerima penulis untuk melaksanakan kegiatan kerja magang.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 19 Juni 2025.

(Ahadi Bagun Pamungkas)

PERAN 3D GENERALIST DALAM PEMBUATAN ANIMASI DI SIDEROOM STUDIO

Ahadi Bangun Pamungkas

ABSTRAK

Animasi 3D merupakan gambar yang dihasilkan oleh computer secara digital melalui hasil komputasi kalkulasi cahaya sehingga gambar yang dihasilkan menampilkan bentuk objek dengan arah pantulan cahaya dan bayangan secara akurat dari segala sisi. Dengan berkembangnya industri animasi, semakin tinggi minat masyarakat dengan animasi dengan berbagai kebutuhannya seperti menggunakan media animasi untuk iklan dan promosi suatu produk. Salah satu studio animasi yang menyediakan layanan pembuatan iklan animasi di Indonesia adalah Sideroom Studio. Penulis memilih untuk melaksanakan magang di Sideroom Studio karena minat penulis akan animasi 3D yang tinggi sesuai dengan apa yang dikerjakan di Sideroom Studio. Penulis melaksanakan magang di Sideroom Studio sebagai *3D Generalist* dan memiliki tugas yang dikerjakan setiap harinya seperti *3D modelling*, *texturing*, *lighting*, dan *animating*. Penulis menerima banyak pengamalan yang dialami selama penulis magang di Sideroom Studio khususnya pada proses produksi animasi 3D dan memecahkan masalah terhadap kendala yang dialami penulis sebagai *3D Generalist*.

Kata kunci: magang, produksi animasi, 3D



THE ROLE OF 3D GENERALIST IN ANIMATION CREATION AT SIDEROOM STUDIO

Ahadi Bangun Pamungkas

ABSTRACT

3D animation is an image produced by a computer digitally through the results of light calculation computations so that the resulting image displays the shape of an object with the direction of light and shadow reflections accurately from all sides. With the development of the animation industry, the public's interest in animation with various needs is increasing, such as using animation media for advertising and promoting a product. One of the animation studios that provides animated advertising services in Indonesia is Sideroom Studio. The author chose to do an internship at Sideroom Studio because the author's interest in 3D animation is high in accordance with what is done at Sideroom Studio. The author did an internship at Sideroom Studio as a 3D Generalist and had tasks that were done every day such as 3D modeling, texturing, lighting, and animating. The author received a lot of experience during the author's internship at Sideroom Studio, especially in the 3D animation production process and solving problems with the obstacles experienced by the author as a 3D Generalist.

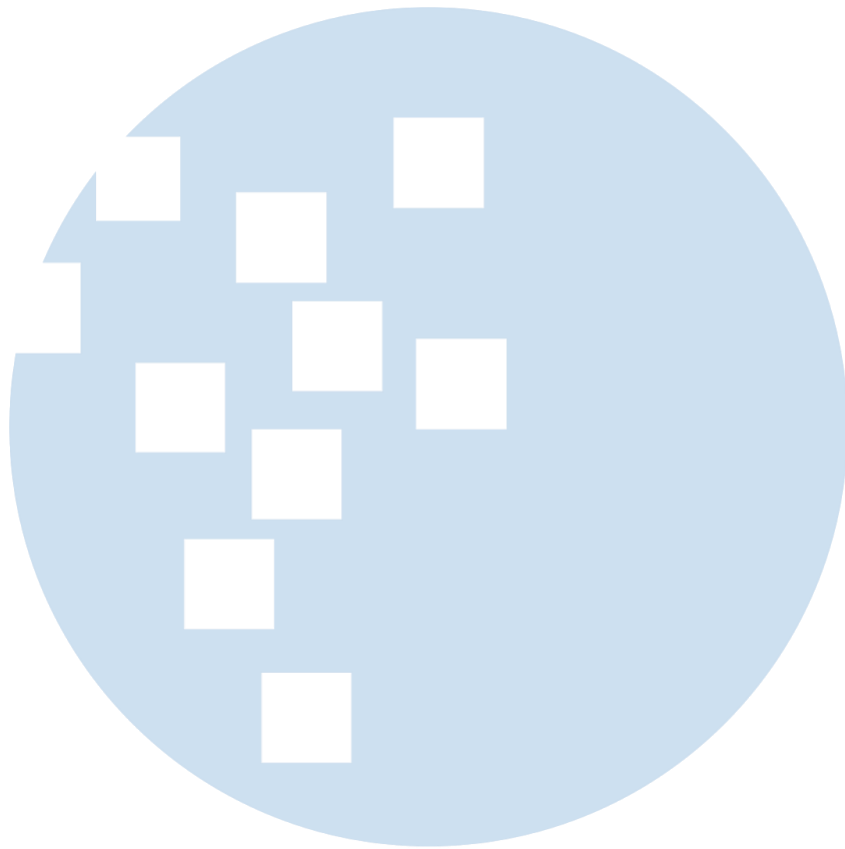
Keywords: internship, animation production, 3D

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
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	7
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	11
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

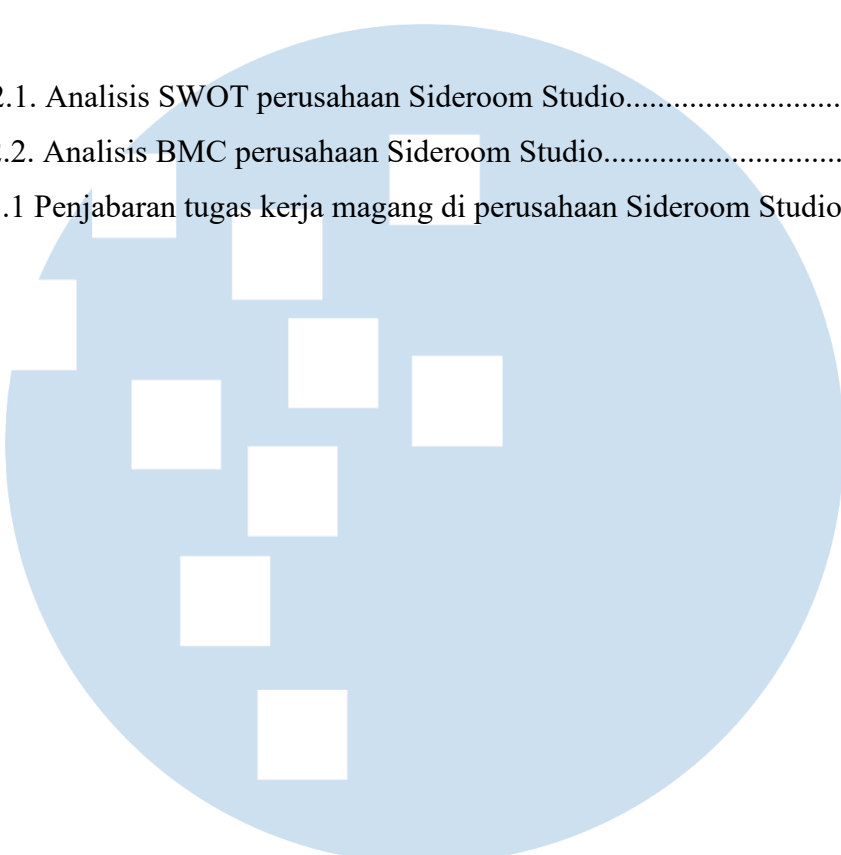


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT perusahaan Sideroom Studio.....	5
Tabel 2.2. Analisis BMC perusahaan Sideroom Studio.....	6
Tabel 3.1 Penjabaran tugas kerja magang di perusahaan Sideroom Studio	9



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan Sideroom Studio	4
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Sideroom Studio	7
Gambar 3.1. Bagan alur kerja perusahaan Sideroom Studio.....	8
Gambar 3.2. Storyboard environment halaman depan rumah dan ruang tamu.....	12
Gambar 3.3. Viewport environment halaman depan rumah dan ruang tamu.....	12
Gambar 3.4. Final render environment halaman depan rumah dan ruang tamu.....	13
Gambar 3.5. Storyboard untuk environment hutan.....	14
Gambar 3.6. Viewport untuk environment hutan.....	15
Gambar 3.7. Final render untuk environment hutan.....	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	20
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	23
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	24
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	25
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	26
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	27
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	38
Lampiran H. Dokumentasi Magang	39

