

**PERANCANGAN KONTEN *COMPUTER GENERATED*
IMAGERY VISUAL EFFECT UNTUK *DIGITAL MARKETING*
KAMPANYE PT ADSVOX *DIGITAL ASIA***



LAPORAN MAGANG

**Vicko Putra Setiawirawan
00000059679**

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

**PERANCANGAN KONTEN *COMPUTER GENERATED*
IMAGERY VISUAL EFFECT UNTUK *DIGITAL MARKETING*
KAMPANYE PT ADSVOX *DIGITAL ASIA***



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vicko Putra Setiawirawan
00000059679

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vicko Putra Setiawirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059679
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN *COMPUTER GENERATED*
IMAGERY VISUAL EFFECT UNTUK *DIGITAL MARKETING*
KAMPANYE PT ADSVOX *DIGITAL ASIA***

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, 8 April 2025



(Vicko Putra Setiawirawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vicko Putra Setiawirawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059679

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Adsvox Digital Asia

Alamat Perusahaan : jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 24-25 Gedung Centennial Tower, Jl. Gatot Subroto Desa No.Kav. 24- 25 Lt. 29 Unit D-F, RT.2/RW.2, Karet Semanggi, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12930

Email Perusahaan : official@adsvoxcgi.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, 8 April 2025

Mengetahui

Menyatakan

(Dzaka Zhilal Haqqa)



(Vicko Putra Setiawirawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN KONTEN *COMPUTER GENERATED*
IMAGERY VISUAL EFFECT UNTUK *DIGITAL MARKETING*
KAMPANYE PT ADSVOX *DIGITAL ASIA***

Oleh

Nama Lengkap : Vicko Putra Setiawirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059679
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

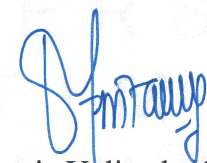


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

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 : Vicko Putra Setiawirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059679
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Konten *Computer Generated Imagery Visual Effect* Untuk *Digital Marketing* Kampanye PT Adsvox Digital Asia

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, 8 April 2025



(Vicko Putra Setiawirawan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang sebagai berikut “Perancangan Konten *Computer Generated Imagery Visual Effect* Untuk Digital Marketing Kampanye PT Adsvox Digital Asia”.

Pada perancangan ini penulis mendapatkan banyak sekali pelajaran yang diambil dari kesempatan magang di PT Adsvox Digital Asia terutama dalam menguasai pengetahuan dalam pembuatan *cgi marketing* mendapatkan pengalaman dalam bekerja di industri kreatif.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah terlibat dalam membantu atau mendukung penulis hingga dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik yaitu :

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. PT Adsvox Digital Asia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Dzaka Zhilal Haqqa S.Kom, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Adhreza Brahma, M.Ds., 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.

Penulis berharap bahwa laporan magang ini dapat memberikan dampak positif dalam memperluas wawasan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual. Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi Mahasiswa yang

akan menjalani magang untuk memahami dunia kerja di industri kreatif. Selain itu, pengalaman yang diperoleh selama masa magang ini diharapkan menjadi fondasi berharga dalam pengembangan keterampilan profesional serta persiapan nyata untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja.

Tangerang, 8 April 2025



(Vicko Putra Setiawirawan)



**PERANCANGAN KONTEN *COMPUTER GENERATED*
IMAGERY VISUAL EFFECT UNTUK *DIGITAL MARKETING*
KAMPANYE PT ADSVOX *DIGITAL ASIA***

(Vicko Putra Setiawirawan)

ABSTRAK

Magang merupakan tahap penting dalam proses pembelajaran mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan dari perkuliahan ke dunia kerja. Selain memberikan pengalaman praktis, magang juga memperluas pemahaman mahasiswa terhadap dinamika industri yang diminati. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh lingkungan kerja terhadap kinerja mahasiswa magang, dengan merujuk pada teori Locke dan Latham (2002) yang menyatakan bahwa lingkungan kerja yang positif dapat meningkatkan performa individu. Penulis melaksanakan magang di PT Adsvox Digital Asia, perusahaan yang bergerak di bidang branding marketing berbasis *CGI* dan *VFX* untuk media sosial. Ketertarikan penulis terhadap bidang *CGI/VFX* serta kesesuaian gaya desain perusahaan menjadi alasan utama memilih tempat magang tersebut. Selama magang, penulis berperan sebagai 3D Artist dan terlibat dalam pembuatan objek 3D serta animasi karakter untuk kebutuhan proyek. Pengalaman ini berdampak positif terhadap pengembangan hard skills dan soft skills penulis. Sejalan dengan Kakkonen (2018), magang menjadi pondasi awal dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja secara profesional, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci: Magang, Lingkungan kerja, Kinerja mahasiswa, *CGI* dan *VFX*, Desain Komunikasi Visual

**DESIGN OF COMPUTER-GENERATED IMAGERY (CGI)
VISUAL EFFECTS CONTENT FOR THE DIGITAL MARKETING
CAMPAIGN OF PT ADSVOX DIGITAL ASIA**

(Vicko Putra Setiawirawan)

ABSTRACT

Internships are a crucial stage in the learning process for students to apply the knowledge and skills acquired during college into the professional work environment. In addition to providing practical experience, internships also broaden students' understanding of the dynamics within their chosen industry. This study aims to examine the influence of the work environment on the performance of internship students, referring to Locke and Latham's (2002) theory which states that a positive work environment can enhance individual performance. The author completed an internship at PT Adsvox Digital Asia, a company specializing in branding and marketing through CGI and VFX for social media platforms. The author's interest in CGI/VFX and the compatibility of the company's design style were the main reasons for choosing this internship placement. During the internship, the author served as a 3D Artist, contributing to the creation of 3D objects and character animations for project needs. This experience positively impacted the author's development of both hard skills and soft skills. In line with Kakkonen (2018), internships serve as an initial foundation for students in preparing to enter the professional world, particularly in the field of Visual Communication Design.

Keywords: *Internship, Work environment, Student performance, CGI and VFX, Visual Communication Design*

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
ABSTRACT	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	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portofolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	11
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	11

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	25
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	36
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang.....	36
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	36
BAB IV	PENUTUP	38
4.1	Simpulan	38
4.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Adsvox	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Adsvox	5
Gambar 2.3 Portofolio brand.....	6
Gambar 2.4 Portofolio perusahaan Minisho X Harry Potter.....	7
Gambar 2.5 Portofolio Harry Potter X Minisho.....	7
Gambar 3.1 Referensi Iphone 17 Pro & konten	11
Gambar 3.2 3D modelling Iphone 17 Pro	12
Gambar 3.3 Penambahan detail Iphone 17 Pro	12
Gambar 3.4 Proses penambahan rig Iphone 17 Pro	13
Gambar 3.5 Tahap pembuatan 3D model billboard	13
Gambar 3.6 Proses pembuatan 3D animasi karakter	14
Gambar 3.7 Referensi Konten.....	15
Gambar 3.8 Pembuatan 3D model Billboard & Kuas.....	15
Gambar 3.9 Proses texturing billbiard & kuas	16
Gambar 3.10 Pembuatan 3D model panggung	17
Gambar 3.11 Proses animasi dan layouting	17
Gambar 3.12 Referensi Konten Telin Laptop	18
Gambar 3.13 Proses camera tracking After Effect.....	19
Gambar 3.14 Tahapan layouting	19
Gambar 3.15 Tahapan animasi Telin konten laptop	20
Gambar 3.16 Proses animasi konten Telin Monas	21
Gambar 3.17 Referensi Video Animasi Hewan Burung.....	22
Gambar 3.18 Proses animasi konten Telin Monas	22
Gambar 3.19 Proses animasi Telin Memasang Adaptor.....	23
Gambar 3.20 Penambahan simulasi kabel Telin	24
Gambar 3.21 Referensi project Dermaster	25
Gambar 3.22 Referensi produk Dermaster.....	26
Gambar 3.23 Proses 3D model produk Dermaster.....	26
Gambar 3.24 Proses texturing produk Dermaster	27
Gambar 3.25 Proses 3D model Dispenser Dermaster	27
Gambar 3.26 Proses 3D model alternatif Dermaster	28
Gambar 3.27 Finalisasi Dispenser Dermaster	28
Gambar 3.28 Footage & referensi konten Ramadhan	29
Gambar 3.29 Proses 3D model bintang & lampion	30
Gambar 3.30 Proses texturing bintang	30
Gambar 3.31 Finalisasi texturing bintang Ramadhan	31
Gambar 3.32 Layouting bintang Ramadhan & lampion	31
Gambar 3.33 Referensi robot Optimus Tesla.....	32
Gambar 3.34 Proses 3D modelling Optimus Tesla.....	33
Gambar 3.35 Tahap detailing Optimus Tesla	34
Gambar 3.36 Finalisasi 3D model Optimus Tesla	35
Gambar 3.37 Penambahan animasi & tali adaptor	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	10
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran Form Bimbingan	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xx
Lampiran MBKM 02	xxi
Lampiran MBKM 03	xxii
Lampiran MBKM 04	l
Lampiran Karya	li

