

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Vicko Putra Setiawirawan

0000059679

**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

(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 pengujian 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)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 DIGITALMARKETING
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	xv



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 billiard & 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



UMMN

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



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan magang merupakan suatu tahap dimana mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari saat di perkuliahan ke dunia kerja. Pada kegiatan magang, mahasiswa memahami industri yang mereka pelajari untuk memperdalam pengetahuan sebelum atau setelah lulus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Locke dan Latham (2002), mendapatkan lingkungan pekerjaan yang baik membuat tingkat kinerja tiap individu meningkat. Pada konteks magang, hal ini adalah pemahaman dalam mengenal hubungan kinerja mahasiswa magan serta berbagai faktor lingkungan.

Penulis memilih perusahaan PT Adsvox Digital Asia untuk melakukan magang dikarenakan, perusahaan tersebut mempunyai visi misi yang jelas dan mempunyai reputasi yang baik. PT Adsvox menyediakan *branding marketing* kampanye menggunakan *cgi* dan *vfx* untuk media sosial sehingga memungkinkan para *brand* besar mendapatkan perhatian yang cukup banyak dari *views* sosial media pada kampanye mereka (Adsvox, 2024).

Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan kegiatan di perusahaan tersebut dikarenakan penulis pada saat awal perkuliahan, sudah mempunyai ketertarikan untuk mempelajari *cgi* dan *vfx*. Lalu penulis mempelajari lebih dalam untuk mengenal Adsvox, penulis juga merasa cocok dengan gaya desain yang dikuasai dengan Adsvox sehingga penulis tertarik magang ditempat tersebut. Selain itu penulis juga melihat potensi untuk mengimplementasikan kemampuan gaya desain penulis di bidang yang diminati, yaitu Desain Komunikasi Visual. Perusahaan Adsvox juga memberikan lingkungan kerja yang baik serta mengerjakan proyek yang relevan, sehingga memungkinkan penulis dalam mengembangkan *soft skills* serta *hard skills*.

Reputasi perusahaan yang baik, penulis diberikan kesempatan dalam bekerja dalam bagian *3d artist* untuk mendesain berbagai objek 3d, serta membuat

animasi karakter. Penulis berkontribusi dalam pekerjaan yang telah diberikan, membuat penulis mempertajam kemampuan penulis sebagai *3D artist* sehingga dapat membuat gaya desain yang variatif dan eksploratif menyesuaikan dengan keperluan proyek. Hal ini sejalan dengan studi yang telah dilakukan oleh Kakkonen (2018), pengalaman yang didapat dari magang tidak hanya peluang praktis, tetapi suatu tahap awal yang dapat memperdalam pemahaman mahasiswa di dunia kerja sehingga dapat memotivasi untuk mencapai karirnya. Hal tersebut selaras dengan tujuan penulis yang menyangkut desain.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang bagi penulis sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain dengan menyesuaikan kurikulum perkuliahan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*. Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.
3. Sarana mengimplementasikan kemampuan dan meningkatkan kemampuan bekerja secara profesional

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Saat penulis melaksanakan magang, penulis diwajibkan menjalankan magang dengan durasi jam kerja selama 640 jam di tempat perusahaan penulis bekerja. Sehingga dari ketentuan tersebut, penulis bekerja 8 jam selama 4 bulan menyesuaikan perjanjian kontrak yang telah disetujui oleh perusahaan.

Pihak perusahaan PT Adsvox Digital Asia bersepakat dengan jam kerja 8 jam per hari dari pukul 9.00 hingga sore hari 17.00 dengan hari kerja Senin hingga Jumat serta ketentuan *Hybrid* yang berlokasi di Jakarta Selatan. Disini penulis memiliki peran untuk bekerja sebagai *Intern 3D Artistit* yang ditugaskan oleh *Art Director* pada proyek yang diambil oleh perusahaan dan telah direncanakan serta akan dieksekusi untuk keperluan *branding marketing cgi vfx*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pihak perusahaan PT Adsvox Digital Asia bersepakat dengan jam kerja 8 jam per hari dari pukul 9.00 hingga sore hari 17.00 dengan hari kerja Senin

hingga Jumat serta ketentuan *Hybrid* yang berlokasi di Jakarta Selatan. Disini penulis memiliki peran untuk bekerja sebagai *Intern 3D Artistit* yang ditugaskan oleh *Art Director* pada proyek yang diambil oleh perusahaan dan telah direncanakan serta akan dieksekusi untuk keperluan *branding marketing cgi vfx*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam proses melaksanakan magang di perusahaan Adsvox dimulai pada saat penulis mencari lowongan kerja untuk *Internship 3D Artist* di *website* LinkedIn, dan aplikasi Glints. Lalu penulis melakukan pendaftaran perusahaan melalui *website* Merdeka agar dapat ditinjau oleh pihak Kampus. Saat mendapatkan *approval* untuk melanjutkan pendaftaran magang. Penulis melamar bekerja melalui Glints pada tanggal 7 Februari 2025, penulis menerima panggilan *Interview* oleh pihak perusahaan. Saat setelah melakukan *Interview* penulis mengirimkan portofolio serta mengisi *form* yang nantinya akan ditandatangani oleh kedua pihak sebagai persetujuan magang. Setelah melalui proses *Interview* kemudian penulis memulai kerja pada tanggal 10 Februari 2025. Setiap selesai melakukan magang, penulis mengisi *daily task* untuk mendeskripsikan pekerjaan yang telah diberikan sesuai dengan ketentuan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

2.1.1 Profil Perusahaan

Adsvox Digital Asia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang brand *marketing campaign* dengan menggunakan *cgi* dan 3D animasi. Adsvox didirikan untuk mempermudah brand dalam mempromosikan kampanyenya dengan menawarkan strategi serta ide konten yang kreatif, sehingga konten yang dibuat efektif untuk mendapatkan audiens baru melalui iklan yang viral dan menggarap *views* cukup banyak di sosial media. Selain itu yang membedakan Adsvox dengan studio lainnya yaitu, studio Adsvox menggunakan *cgi* dan 3D animasi dengan menawarkan ide serta strategi konten yang efektif dengan harga yang fleksibel.

Visi Adsvox juga menjadi studio yang dapat dipercaya oleh brand dalam melakukan promosi kampanye yang efektif serta dapat memenuhi ekspektasi permintaan klien, dengan visi ini Adsvox memberi strategi marketing sosial media yang efektif tetapi tetap memberikan kesempatan para klien untuk memberi masukan untuk revisi agar dapat menyesuaikan keinginan klien. Misi dari perusahaan Adsvox yaitu menawarkan *budget* yang tidak begitu mahal untuk *marketing campaign* dibanding studio lainnya, tetapi walaupun begitu perusahaan Adsvox tetap memberikan kualitas yang baik dan tidak kalah dari studio lainnya.

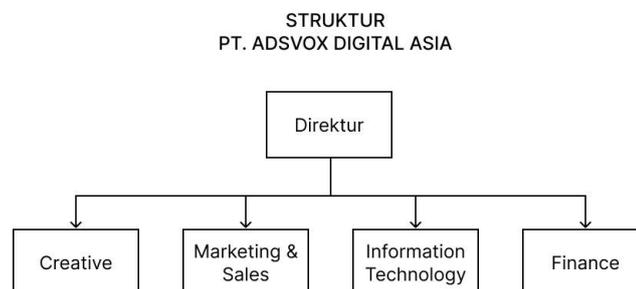


Logo Adsovx mempunyai desain yang minimalis dan modern, yang dapat mencerminkan perusahaan bergerak dalam bidang kreatif serta dapat dipercaya. Elemen desain yang futuristik dan minimalis dari bentuk geometris juga dapat menunjukkan jika perusahaan ini bergerak pada teknologi modern dan solusi kreatif dalam pemasaran. Selain itu warna hitam yang digunakan menunjukkan kepercayaan serta dapat diandalkan.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Adsovx Digital Asia telah didirikan pada tahun 2010 dengan misi pembuatan kampanye iklan viral dengan pendekatan *cgi* dan 3d animasi. Sejak berdirinya Adsovx, perusahaan ini telah bekerja dengan berbagai klien yang mempunyai brand besar dari industri kecantikan seperti dermaster, telkomunikasi, batic, dan telin.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Adsovx

Struktur organisasi PT Adsovx Digital Asia secara keseluruhan. Pada puncak organisasi terdapat direktur yang merupakan pimpinan tertinggi dalam perusahaan dan mempunyai tanggung jawab atas keseluruhan operasional bisnis, perannya meliputi pengambilan keputusan strategis bagi perusahaan, mengawasi dan mengoordinasikan seluruh divisi, menentukan visi, misi, serta perkembangan perusahaan, menjalin hubungan dengan mitra bisnis serta pemegang kepentingan.

Kemudian divisi *creative*, merupakan divisi yang menciptakan ide dan konsep kreatif dalam mendukung pemasaran yang diantara lain fungsinya, membuat desain visual, animasi, dan ide promosi, selain itu juga mengembangkan

konsep kampanye yang kreatif, dan bekerja sama dengan tim *marketing* agar dapat membuat konten yang strategis.

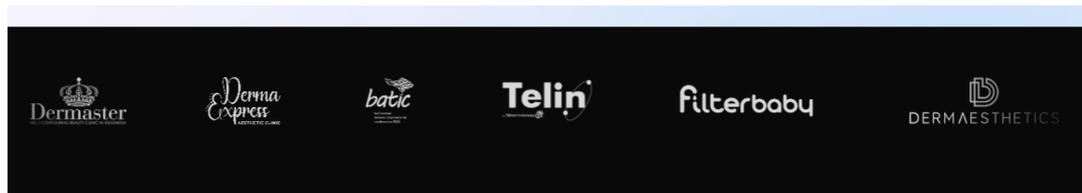
Marketing & Sales adalah divisi yang mempunyai tanggung jawab atas strategi pemasaran serta penjualan perusahaan. Fungsinya menjalankan kampanye *marketing* agar dapat meningkatkan *brand awareness* serta menganalisis pasar dan menentukan target audiens. *Marketing & sales* juga dapat meningkatkan penjualan layanan perusahaan Adsvox.

Pada divisi *Informatin Technology (IT)* mempunyai tanggung jawab atas pengelolaan sistem digital perusahaan yaitu menangani keamanan data serta informasi perusahaan, memastikan operasional sistem berjalan lancar agar dapat mendukung divisi lain, mengembangkan dan mengelola sistem *website*.

Finance Divisi keuangan memiliki peran mengelola keuangan serta administrasi perusahaan dengan menyusun laporan dan mengelola anggaran perusahaan. Kemudian memastikan regulasi keuangan perpajakan, serta mengatur arus pengeluaran perusahaan.

2.3 Portofolio Perusahaan

Adsvox, telah menjalin Kerjasama Bersama 6 brand besar yang diantaranya, Telin, Derma Express, Batic, Telin, Filterbaby, dan Dermaesthetics.

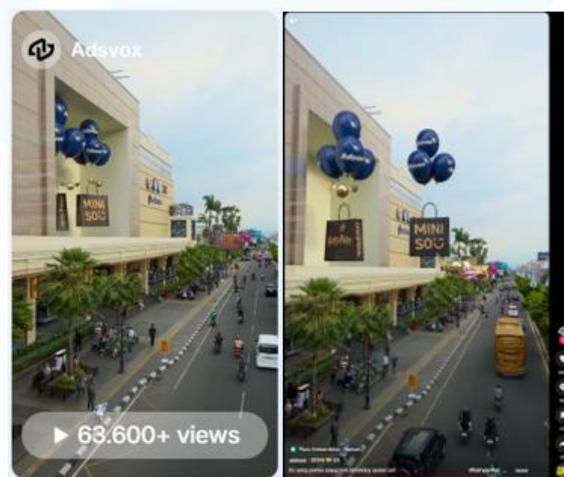


Gambar 2.3 Portofolio brand

Perusahaan Telin merupakan anak perusahaan Telkom Indonesia yang bergerak di layanan telekomunikasi internasional, ke-2 ada perusahaan Filterbaby yang merupakan perusahaan yang berasal dari Amerika Serikat yang menyediakan produk penyaringan air untuk merawat Kesehatan kulit, lalu perusahaan ke-3 yaitu perusahaan Dermaesthetics perusahaan ini bergerak di bidang kecantikan yang berasal dari Korea perusahaan ini lebih berfokus pada produk dermatologis.

Kemudian perusahaan ke-4 yaitu Dermaster bergerak di klinik kecantikan terkemuka di Indonesia yang menawarkan layanan premium untuk

perawatan kulit. Lalu perusahaan ke-5 yaitu Derma Express bergerak pada bidang klinik kecantikan yang modern dengan target pasar yang berbeda yaitu menargetkan segementasi anak muda dengan harga yang terjangkau. Selanjutnya perusahaan ke-6 yaitu perusahaan Batic yang diselenggarakan oleh PT Telkomunikasi Indonesia, perusahaan ini adalah sebagai *platform* bagi para pelaku industry telekomunikasi global untuk berkolaborasi, serta bertukar wawasan dalam membahas perkembangan terbaru dalam ekosistem digital.



Gambar 2.4 Portofolio perusahaan Minisho X Harry Potter

Pada konten Minisho X Harry Potter, Adsvox telah membuktikan jika konten yang dibuat dan di posting di sosial media efektif mendapatkan *engagements* cukup banyak dari para audiens dan berhasil menyentuh 63.000 *views* di platform TikTok. Dengan sebanyak 3.599 *likes* beserta komentar sebanyak 108.



Gambar 2.5 Portofolio Harry Potter X Minisho

Portofolio selanjutnya yaitu konten yang mempromosikan produk Labubu dengan *views* mencapai sebanyak 2,6 juta views pada *platform* TikTok, konten ini juga mendapatkan *likes* sebanyak 71,5 ribu audiens beserta komentar sebanyak 460 banyaknya. Produk Labubu tersebut juga sedang banyak dijual di KKV sehingga Adsvox mengambil gambar di depan market tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

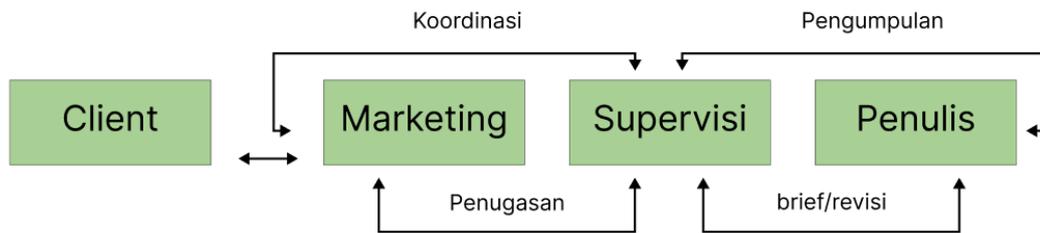
Pada saat pelaksanaan magang di perusahaan Adsvox, penulis melakukan seluruh pekerjaan menyesuaikan dengan prosedur perusahaan serta mengikuti arahan dari supervisi *creative*. Penulis diterima di tim kreatif dengan kedudukan *3D Artist Intern*. Berikut merupakan alur pekerjaan penulis dengan tim kreatif

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis ada pada posisi divisi tim kreatif sebagai *3D Artist Intern* yang disupervisikan langsung pada ketua tim kreatif. Penulis mengerjakan setiap proyek sesuai dengan brief yang telah diberikan yaitu membuat 3D objek membuat 3D animasi, dan membuat *cgi*. Penulis juga mendapatkan tugas seperti komposisi video sebagai kebutuhan sosial media.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis akan mendapatkan *brief* yang telah diberikan oleh supervisi tim kreatif dari tim marketing yang telah melakukan komunikasi dengan *client*, kemudian saat setelah diberikan *brief* penulis langsung mencari referensi dengan supervisi kemudian menentukan konsep objek yang dibuat, lalu penulis mengeksekusi dengan deadline yang telah ditentukan oleh supervisi. Penulis tidak mempunyai tim *3D Artist* sehingga pekerjaan *3D modelling* dilakukan dengan mandiri, setelah tugas yang diberikan selesai maka penulis melakukan pengumpulan pada supervisi. Kemudian akan di *review* dan berdiskusi dengan client saat setelah didiskusikan akan direvisi kembali oleh penulis atau langsung melanjutkan kembali tahap finalisasi dengan *detailing* lalu mengirimkannya pada supervisi.



Gambar 4.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Saat melaksanakan magang di Adsvox, penulis mengerjakan proyek yang berbeda-beda yang telah dicatat dalam *website* Merdeka UMN. Aktivitas ini merupakan dokumentasi pencapaian selama magang berlangsung. Berikut merupakan tugas yang telah dilaksanakan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10-17 Febuari 2025	<i>Project</i> Telin 1	Membuat 3D model handphone, 3D model mobil Cybertruck, Billboard, 3D animasi karakter telin, <i>texturing truck</i>
2	18-27 Febuari 2025	Dermaster	Membuat 3D model produk Filter Baby, membuat <i>texture</i> pada 3D model Filter Baby, Membuat 3D bagian <i>truck</i> , membuat 3D <i>dispenser</i>
3	28 Febuari- 5 Maret 2025	<i>Project</i> Ramadhan	Membuat Bintang serta lentera 3D, membuat <i>texture</i> pada Bintang Ramadhan.
4	6-12 Maret 2025	Project Telin 2	Membuat 3D model, <i>layouting scene</i> , membuat 3D animasi karakter Telin
5	24- Maret- 9 April 2025	<i>Project</i> Telin 3	Membuat 3D animasi karakter Telin, <i>layouting scene</i> , 3D <i>tracking</i>
6	10 April-18 April 2025	<i>Project</i> Optimus Tesla	Membuat 3D model optimus tesla, dan <i>texturing</i>
7	27 April-8 Mei 2025	<i>Project</i> Telin 4	Membuat 3D animasi karakter Telin, <i>texturing</i> , 3D <i>Modelling</i>

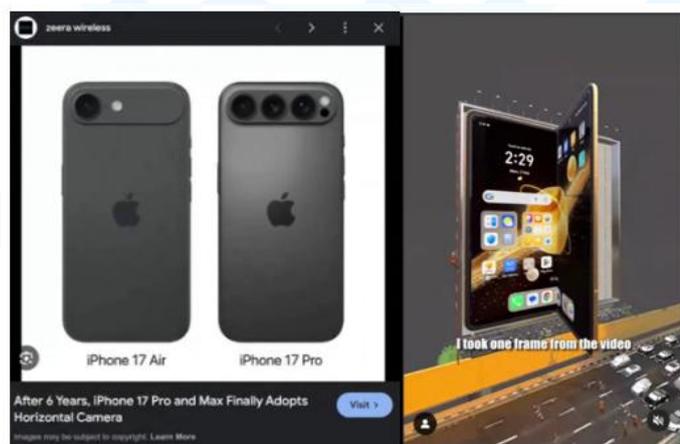
8	5 Mei-19 Mei 2025	<i>Project</i> Konten Optimus Tesla	Membuat 3D animasi karakter Optimus Tesla, menambahkan 3D simulasi kabel pada <i>scene</i>
9	19 Mei-22 Mei 2025	<i>Project</i> Telin 5	Membuat 3D animasi karakter Telin, penambahan simulasi kabel pada <i>scene</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada proses pelaksanaan magang, penulis mempunyai beberapa tugas yang ditugaskan, tugas utama dari penulis yaitu merancang 3D model serta 3D animasi untuk keperluan konten *cgi*. Penulis juga melakukan *camera tracking* agar dapat menambahkan 3D model kedalam software, sehingga dapat mempermudah penulis dalam perancangan *cgi* dan *vfx*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

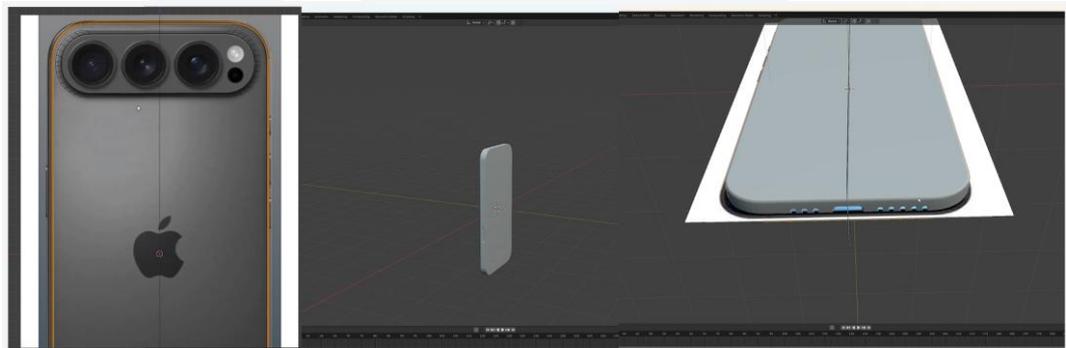
Tugas yang diberikan pada penulis yaitu membuat 3D model handphone beserta billboard, menyesuaikan dengan referensi yang diberikan oleh supervisi. Kemudian penulis melakukan berdiskusi dengan supervisi dan memutuskan membuat 3D model iphone 17 pro max beserta billboard dengan model yang realistis.



Gambar 3.1 Referensi Iphone 17 Pro & konten

Setelah mendapatkan referensi serta masukan dari supervisi, penulis langsung merancang 3D model handphone serta *billboard*, pada *brief handphone* Iphone dibuat menjadi *flip phone* yang akan dianimasikan

menjadi tutup buka yang akan berinteraksi dengan animasi karakter. Pada proses perancangan penulis tidak melakukan tahap sketsa dikarenakan langsung memakai gambar Iphone 17 Pro Max yang diunduh melalui *website* dikarenakan gambar tersebut meliputi sisi depan dan sisi samping sehingga dapat mempermudah Penulis dalam mendesain, saat proses perancangan penulis juga memperhatikan detail-detail kecil seperti, bagian *audio* pada Iphone, *charger*, tombol, serta detail kecil lainnya.



Gambar 3.2 3D modelling Iphone 17 Pro

Setelah proses 3D modelling selesai penulis melakukan tahap *texturing* pada 3D model dengan menambahkan *texture* yang terlihat seperti *metallic grey* menyesuaikan dengan referensi foto sehingga terlihat realistis.

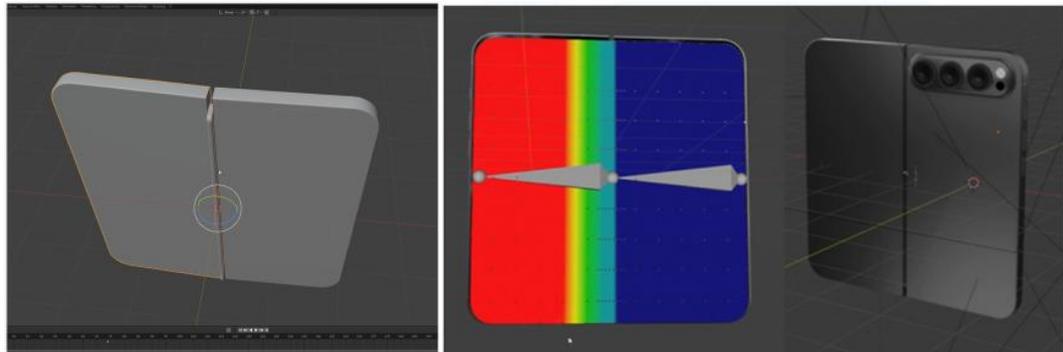


Gambar 3.3 Penambahan detail Iphone 17 Pro

Pada bagian *camera* depan Iphone juga ditambahkan *texture* hitam kilap pada samping *camera* serta ungu gelap pada bagian tengah *camera* agar menyerupai *camera* Iphone sesuai referensi.

Setelah tahapan *texturing* serta telah disetujui oleh supervisi, penulis langsung melanjutkan pembuatan Iphone 17 Pro Max menjadi *flip phone* pada

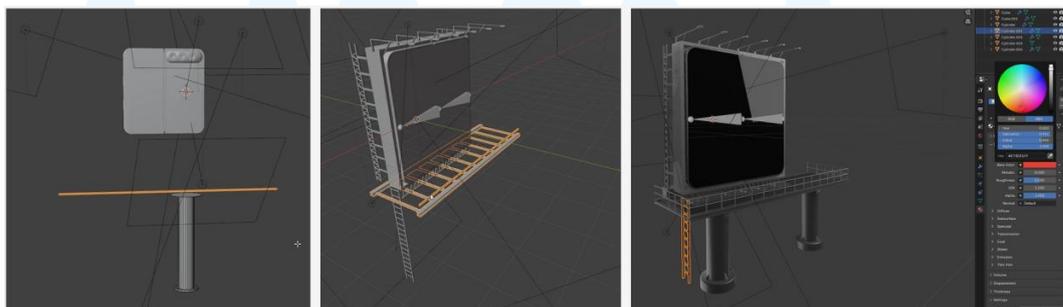
proses perancangan penulis menyalin 3D model utama untuk disambungkan menjadi *flip phone*.



Gambar 3.4 Proses penambahan *rig* Iphone 17 Pro

Setelah digabungkan, penulis menerapkan *rigging* pada kedua 3D model serta memakai metode *weight painting* yang berguna agar posisi layar pada *handphone* dapat digerakkan dan dilipat menjadi *flip phone*.

Setelah menyelesaikan pembuatan *flip phone* penulis melanjutkan perancangan *billboard* sebagai penempatan *flip phone* Iphone, setelah melihat beberapa referensi penulis melakukan perancangan dengan membuat 3D model pillar terlebih dahulu disertakan dengan detail-detail kecil pada *billboard* seperti lampu, tangga, hingga detail pijakan besi pada *billboard*.

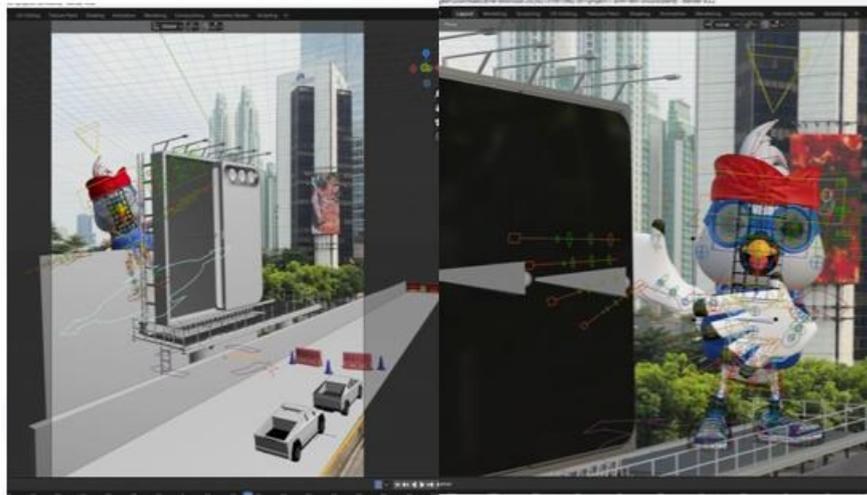


Gambar 3.5 Tahap pembuatan 3D model *billboard*

Setelah penambahan detail-detail kecil, penulis juga menambahkan *texture* warna abu-abu *metallic* agar terlihat natural atau realistis.

Kemudian penulis melakukan penempatan posisi *billboard* serta, melakukan tahap animasi pada karakter Telin pada proses pembuatan animasi penulis menerapkan *basic animation* yang guna menggerakkan seluruh tubuh

tetapi tidak menggerakkan bagian tubuh lainnya seperti lengan atau kaki, hal ini diterapkan agar mengetahui letak posisi karakter terlebih dahulu.

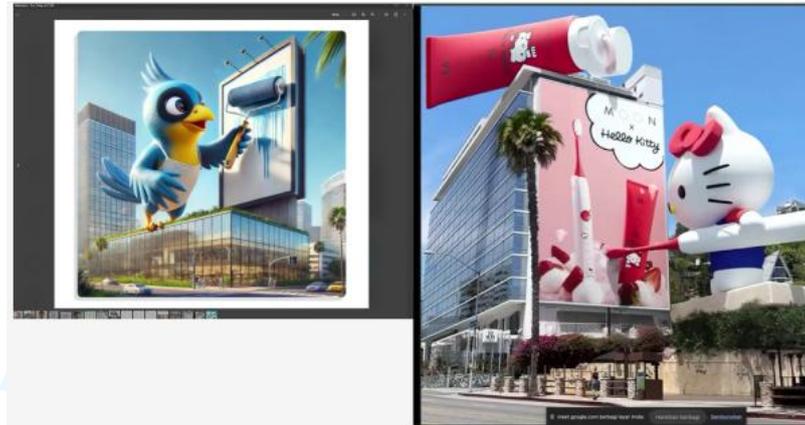


Gambar 3.6 Proses pembuatan 3D animasi karakter

Setelah melakukan tahap *basic animation* Penulis melakukan *review* kepada supervisi hingga disetujui, kemudian penulis melanjutkannya dengan tahap penambahan detail pada animasi yang mencakup gerakan lengan, kaki, hingga ekspresi wajah. Pada saat perancangan penulis menggerakkan bagian lengan dan kaki menyesuaikan kecepatan *frame* atau *footage* sehingga hasil gerakan yang dihasilkan dari animasi tersebut tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat sehingga terlihat natural, pada perancangan animasi bagian tubuh juga diposisikan satu per satu hingga akhir *footage*.

3.3.1.1 Proyek Telin 2

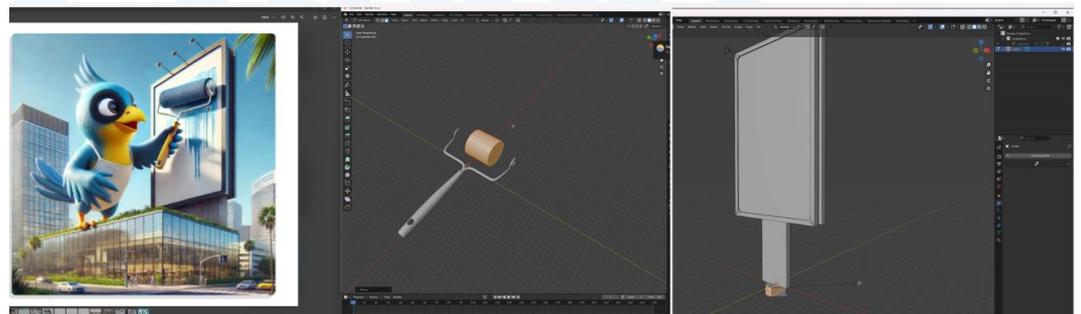
Pada *project* telin yang ke-2 Penulis diberikan *brief* dimana nantinya karakter Telin akan mendarat di sebuah panggung metal serta berinteraksi pada *billboard* yang terletak di samping jalan raya. Penulis diberikan beberapa referensi gambaran yang nantinya akan diterapkan pada proyek ini.



Gambar 3.7 Referensi Konten

Untuk jenis interaksi yang akan dilakukan oleh karakter Telin nantinya karakter akan terbang dari belakang *billboard* lalu berdiri di sebuah panggung setelah itu, karakter akan mengambil sebuah alat cat dinding untuk mengecat *billboard* seolah-olah karakter Telin bertugas mengganti *scene* pada *billboard*. Disini penulis ditugaskan untuk membuat 3D model *billboard*, panggung, cat dinding, serta animasi karakter Telin.

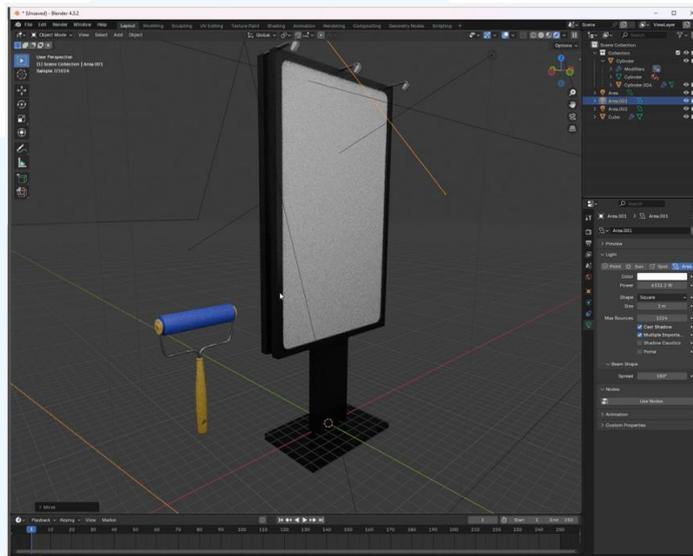
Pada saat perancangan penulis menggunakan gambar referensi yang telah disediakan supervisi sebagai acuan desain, pada saat proses pengerjaan penulis membuat bentuk dasar pada 3D model agar dapat menyerupai bentuk benda terlebih dahulu.



Gambar 3.8 Pembuatan 3D model Billboard & Kuas

Kemudain setelah bentuk dasar dari benda 3D model telah terbentuk, penulis melanjutkan perancangan dengan menambahkan detail kecil pada benda seperti lekukan, serta membuat lubang pada bagian beberapa benda sebagai detail tambahan.

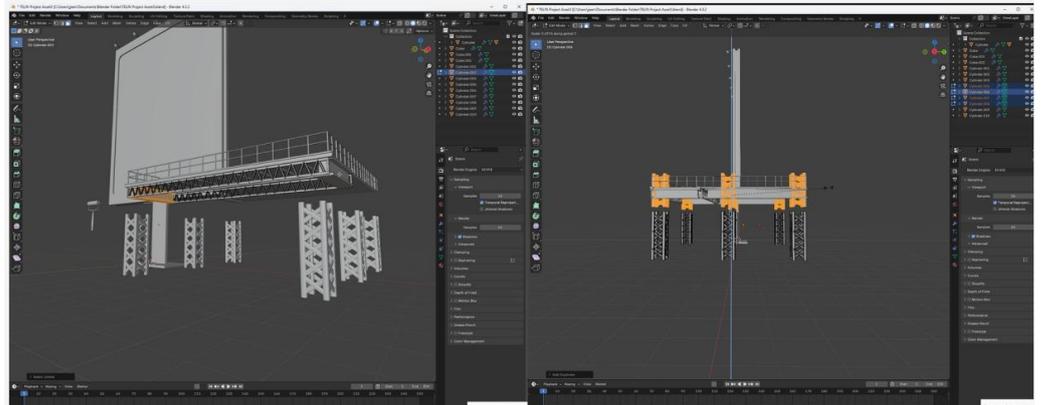
Setelah perancangan 3D model selesai, penulis melakukan tahap *texturing* di dalam *software* yang sama yaitu Blender dikarenakan tekstur tidak memerlukan detail yang mendalam seperti memerlukan *hand painting* dan efek-efek lainnya.



Gambar 3.9 Proses *texturing billboard & kuas*

Pada tahap *texturing* penulis hanya memberikan tekstur *basic* yaitu seperti efek *metallic* pada objek seperti terdapat pada bagian *billboard*, kemudian pada *texture* cat dinding diberikan *texture metallic* pada bagian dekat *roll cat*.

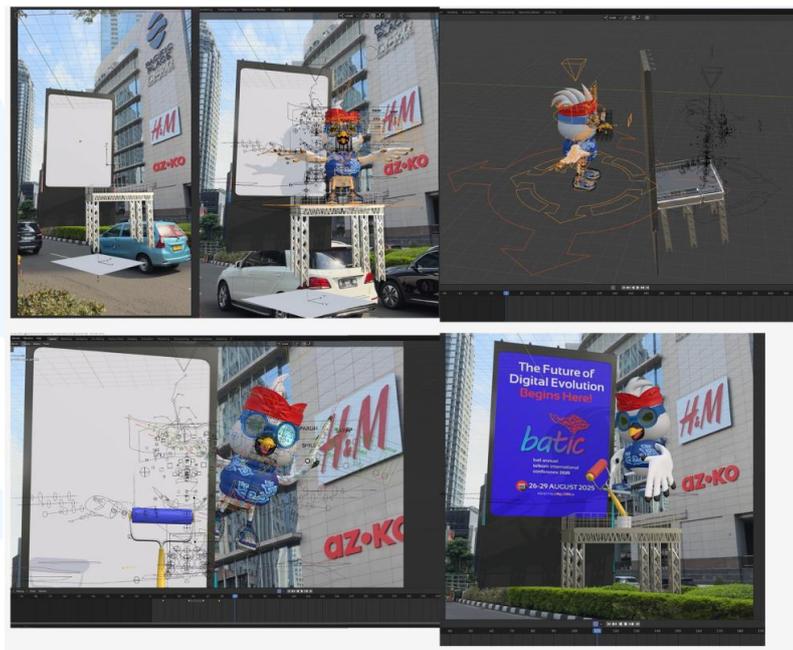
Kemudian penulis melanjutkan proses perancangan panggung dengan membuat beberapa penyanggah pada bagian bawah panggung, pada proses awal penulis membuat 3D model persegi panjang yang dibentuksilang lalu penulis membuat persegi panjang dengan 4 sisi kemudian seluruh 3D objek disatukan serta ditambahkan *modifier mirror*.



Gambar 3.10 Pembuatan 3D model panggung

Setelah penambahan *mirror modifier* penulis melakukan *copy* pada ke 4 3D objek tersebut menjadi 3 bagian pada masing-masing sisi kiri dan kanan, lalu selanjutnya penulis menambahkan tekstur *metal* agar terlihat realistis.

Selanjutnya penulis menerapkan animasi pada karakter Telin dengan bertahap dari animasi dasar hingga animasi komprehensif, pada animasi dasar penulis hanya menggerakkan posisi karakter tidak mencakup lengan dan kaki.



Gambar 3.11 Proses animasi dan *layouting*

Setelah animasi dasar selesai dibuat, penulis langsung melanjutkan proses animasi komprehensif yang melibatkan gerakan lengan kaki, hingga ekspresi, saat pembuatan animasi masing-masing dari gerakan lengan dan kaki disesuaikan dengan waktu kecepatan frame sehingga gerakan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat. Selain itu penulis juga menggerakkan satu per satu bagian dari *rig* atau tulang dari karakter hingga membentuk suatu pose atau gerakan dari awal hingga akhir, setelah animasi komprehensif selesai dan telah disetujui oleh supervisi penulis mengirimkan *file* pada Gdrive yang telah disediakan oleh supervisi sebagai finalisasi.

3.3.1.2 Proyek Telin 3

Dalam *Project* Telin 3 penulis diberikan tugas oleh supervisi untuk melakukan *3D Tracking* melalui *software* After Effect, melakukan *layouting*, serta *3D animasi* pada karakter Telin.

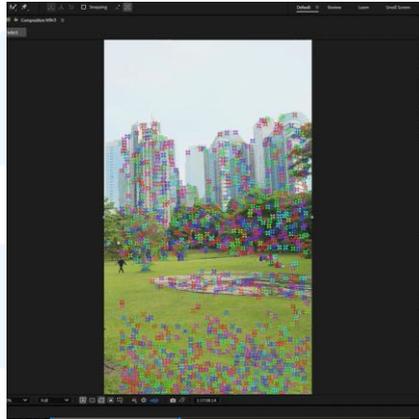
REFERENCE



Gambar 3.12 Referensi Konten Telin Laptop

Penulis juga diberikan gambaran referensi serta arahan dari supervisi, penulis ditugaskan untuk membuat *3D animasi* karakter Telin seolah-olah keluar melalui laptop serta akan menekan tombol sebanyak 3 kali yang nantinya akan mengganti *slide* dalam layar, kemudian akan ditutup dengan animasi karakter terbang *close up* di layar penonton dan gerakan selebihnya diserahkan kepada penulis.

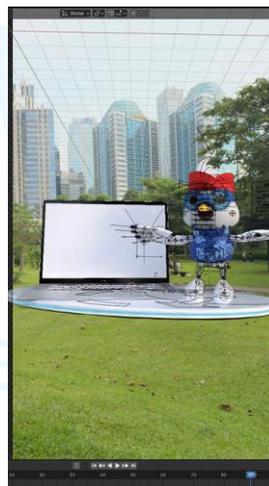
Sebelum memulai tahapan *layouting* penulis melakukan 3D *tracking* terlebih dahulu melalui *software* After Effect dengan menambahkan *tools track points* pada *scene*.



Gambar 3.13 Proses *camera tracking* After Effect

Setelah selesai melakukan 3D *tracking* penulis melakukan *export* pada *scene* dengan bentuk *Json*, kemudian akan di *import* pada *software* Blender untuk melakukan tahapan *layouting*.

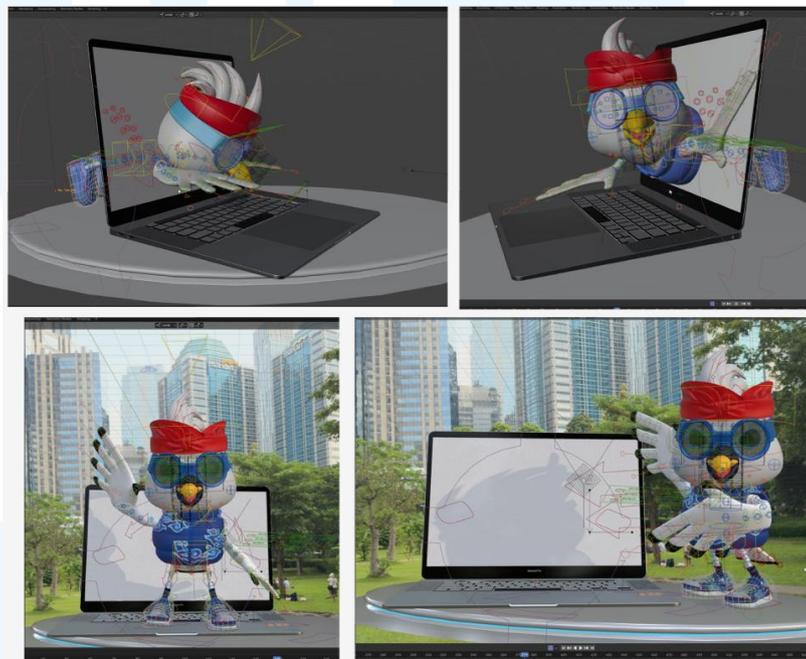
Tahapan awal *layouting* dimulai dari *import* file *Json* pada *software* Blender, kemudian menambahkan *scene* dengan bentuk file *Mp.4* agar dapat melihat *footage* dan menyesuaikan ukuran 3D model.



Gambar 3.14 Tahapan *layouting*

Tahapan *layouting* juga meliputi penambahan *shadow catcher* yang guna untuk menangkap bayangan dari pantulan 3D model serta arah cahaya agar terlihat realistis.

Setelah tahapan *layouting* selesai dan disetujui oleh supervisi, penulis melanjutkan dengan penambahan animasi pada karakter 3D Telin sesuai dengan *brief* yang diberikan dan menambahkan beberapa gerakan pose tertentu yang cocok, tahapan animasi penulis mengerjakannya dengan 2 tahap yaitu *basic* animasi, serta *detailing* animasi. Tahapan *basic* animasi hanya menggerakkan posisi karakter tidak termasuk bagian lengan serta kaki dari karakter 3D. Hal ini digunakan agar mendapat gambaran terlebih dahulu untuk gerakan 3D karakter nantinya.

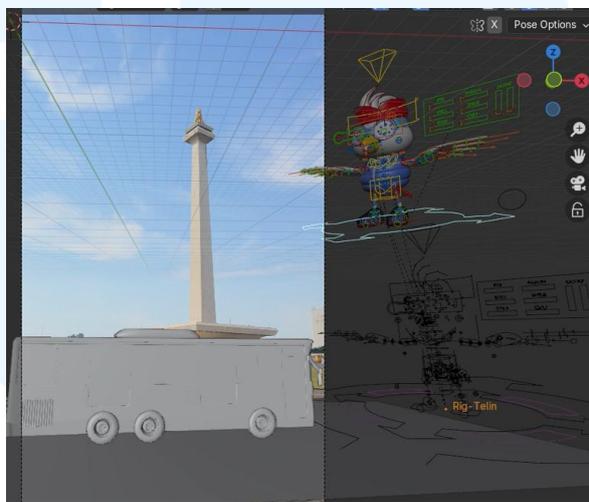


Gambar 3.15 Tahapan animasi Telin konten laptop

Setelah gerakan dasar dan posisi animasi telah sesuai, penulis melanjutkan *detailing* animasi dengan menggerakkan bagian lengan, kaki, kepala, serta ekspresi. Seluruh animasi yang dibuat setiap beberapa gerakan pada animasi dibagi menjadi beberapa *frame* serta disesuaikan, hal ini dilakukan agar dapat menyesuaikan waktu durasi *scene* serta menyesuaikan kecepatan animasi. Setelah seluruh animasi selesai dibuat, file berbentuk Blender akan dikirim kepada supervisi melalui Gdrive yang telah disediakan.

3.3.1.3 Proyek Telin 4

Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk melakukan 3D animasi pada karakter 3D Telin serta 3D model bus dengan menyesuaikan *frame* pada *footage*, penulis juga diberikan arahan jika nantinya karakter 3D Telin akan muncul diawal *footage* setelah bus Transjakarta muncul dan berhenti di tengah *scene* lalu karakter 3D Telin akan muncul dari *scene* sebelah kanan kemudian naik ke atas bus dan bus akan melaju ke arah kanan hingga tidak terlihat didalam *scene*.



Gambar 3.16 Proses animasi konten Telin Monas

Penulis diberikan *file* berbentuk Blender, serta *footage scene* dalam bentuk Mp.4 yang disediakan didalam Gdrive. Setelah penulis mengunduh seluruh *file* penulis langsung melakukan *import* pada karakter Telin dan siap untuk melakukan perancangan animasi.

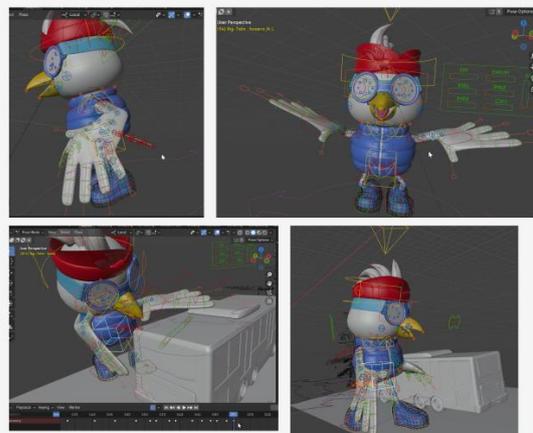
Sebelum penulis melakukan perancangan animasi pada karakter 3D, penulis mencari referensi terlebih dahulu karena karakter Telin berhubungan dengan hewan yang menyerupai burung yang nantinya akan turun dari atas dengan animasi kepakannya sehingga penulis memerlukan pengamatan dan analisa dari video referensi.



Gambar 3.17 Referensi Video Animasi Hewan Burung
Sumber : Cat Games : A Video for Cats to Watch Birds

Dari sini penulis menemukan video referensi dimana hewan burung mendarat ke ranting pohon yang sesuai dengan gerakan animasi yang akan penulis implementasikan, disini penulis melakukan pengamatan dengan cara mengulang video tersebut untuk beberapa kali dengan memperlambat pemutaran video sehingga memungkinkan melihat gerakan kepakannya dari burung tersebut.

Saat penulis melakukan perancangan animasi pada karakter 3D Telin, penulis menganimasikan bus Transjakarta terlebih dahulu kemudian menambahkan animasi dasar pada karakter 3D Telin dengan menggerakkan posisi karakter yang tidak mencakup bagian kaki, lengan, badan, hingga kepala.

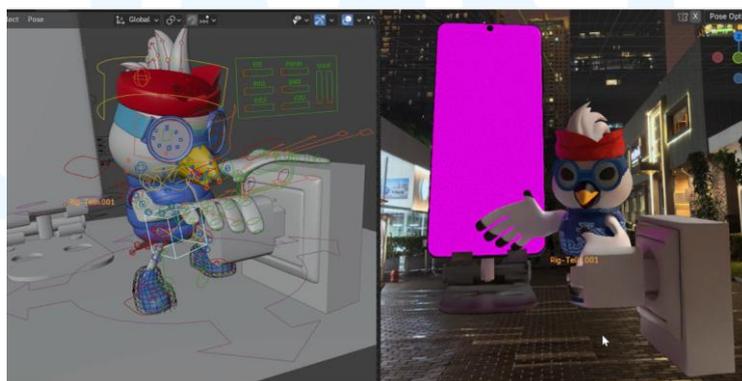


Gambar 3.18 Proses animasi konten Telin Monas

Hal ini agar penulis mendapatkan gambaran pose atau aksi apa yang cocok dengan karakter Telin saat perpindahan tempat atau bergerak ke tempat lainnya. Disini penulis menambahkan gerakan tambahan yaitu kepak sayap pada saat karakter Telin turun dari *footage scene* sebelah kanan, serta menambahkan gerakan seolah-olah karakter sedang penasaran dengan bus Transjakarta. Selain itu penulis juga melakukan *join object* pada karakter Telin dengan bus Transjakarta agar karakter dapat berdiri di atas bus dan mengikuti *frame* animasi bus saat jalan melewati *scene*.

3.3.1.4 Proyek Telin 5

Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk menambahkan animasi pada karakter Telin sedang menyambungkan adaptor *charger* pada penghubung listrik yang akan memicu layar *handphone* pada *scene* menyala, kemudian karakter akan menghampiri layar *handphone* untuk melakukan *swipe* pada layar sebanyak 3 kali guna untuk menggeser tampilan *handphone* hingga tampilan selanjutnya. Karakter juga akan menekan tombol pada layar *handphone* untuk memasuki *page* terakhir dan dilanjutkan dengan animasi melambatkan tangan sebagai penutup *scene*.

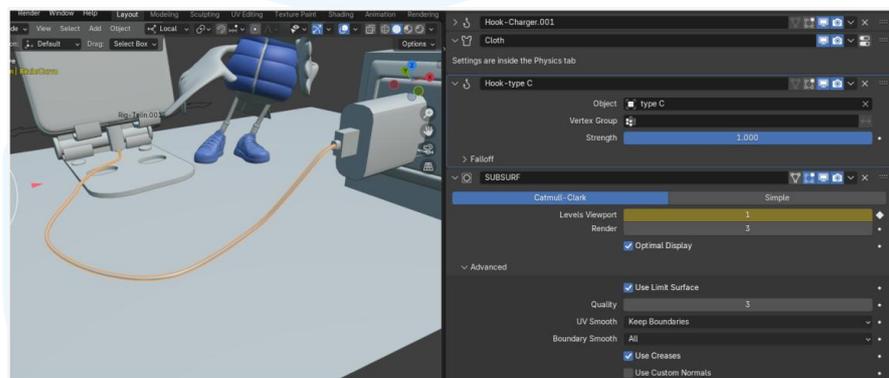


Gambar 3.19 Proses animasi Telin Memasang Adaptor

Pada tahap penambahan animasi, penulis menggerakkan beberapa bagian tulang dari jari-jari, tangan, kaki, dan badan untuk melakukan pose yang disesuaikan dengan *brief* supervisi. Penulis juga menyesuaikan setiap gerakan dengan kecepatan *per frame* agar gerakan

pose tidak terlalu cepat dan terlihat natural, selain itu penulis tidak hanya membuat animasi sesuai dengan pose yang telah di *brief* oleh supervisi tetapi juga melakukan improvisasi pada beberapa gerakan animasi pada karakter seperti saat karakter Telin selesai menghubungkan adaptor dan ingin melakukan pose *swipe*, penulis menambahkan animasi karakter seperti melambatkan tangan seolah-olah mengajak penonton untuk melihat *slide* berikutnya dari *handphone*.

Setelah tahap animasi karakter Telin telah disetujui oleh supervisi, penulis langsung melakukan penambahan simulasi kabel pada *scene* dengan *modifier curve*, dengan *modifier* ini penulis dapat melakukan penyesuaian kabel yang hanya berbentuk garis saja yang dapat menambahkan dimensi ketebalan kabel adaptor. Setelah tahap penyesuaian kabel selesai penulis menambahkan *modifier subdivision surface* dilakukan agar permukaan kabel terlihat halus saat penambahan *cloth modifier*.



Gambar 3.20 Penambahan simulasi kabel Telin

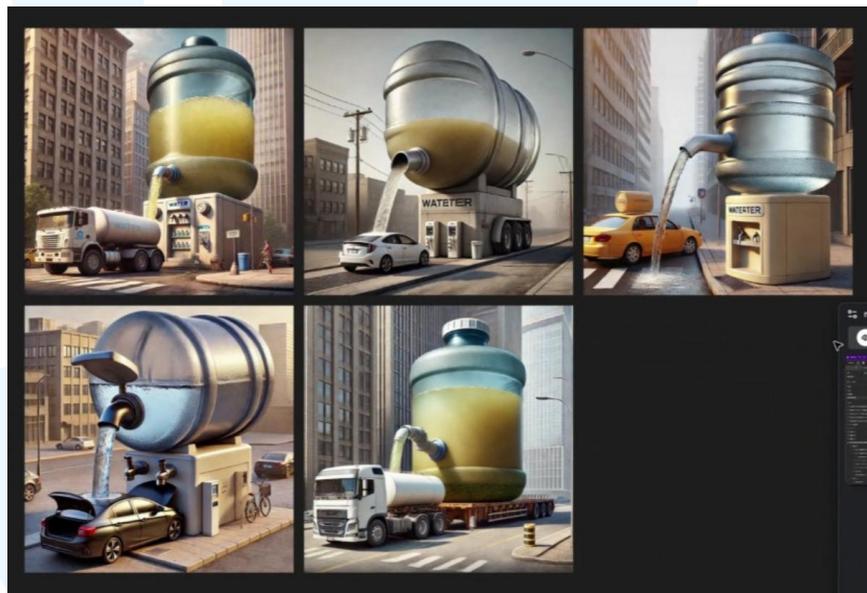
Penulis juga menambahkan *hook modifier* yang berguna untuk menyangkutkan kabel adaptor ke-2 benda yaitu pada *handphone* dan kepala adaptor. Setelah seluruh *modifier* telah ditambahkan, penulis menambahkan *cloth modifier* yang berguna mempresentasikan kabel adaptor yang jatuh atau bergerak sesuai dengan gravitasi dunia nyata yang telah ditambahkan *collision* sehingga dapat menyentuh dengan tanah.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam tugas tambahan, penulis membagi tugas menjadi 4 tugas tambahan lainnya yaitu, membuat 3D model untuk *project* Dermaster, *project* konten Ramadhan, *project* Optimus Tesla, dan *project* telin. Selain itu penulis juga menambahkan *texturing* pada empat *project* tersebut dikarenakan setelah membuat 3D model supervisi menambahkan tugas agar menambahkan *texturing* agar siap dipakai untuk keperluan konten.

3.3.2.1 Proyek Dermaster

Dalam proyek Dermaster penulis akan diberikan gambaran konsep konten terlebih dahulu yang telah dibuat oleh supervisi serta penjelasan tugas pada penulis.



Gambar 3.21 Referensi *project* Dermaster

Disini konten yang direncanakan nantinya akan ada dispenser besar berisikan air galon kotor yang akan disaring oleh produk Filterbaby menjadi air bersih, setelah disaring maka akan ada 3D model truk pengangkut air yang akan masuk ke dalam *frame* untuk mengangkut air bersih tersebut lalu truck lanjut melaju seolah-olah mengirimkan air bersih. Disini penulis ditugaskan untuk membuat 3D model dispenser, galon, serta produk Filterbaby.

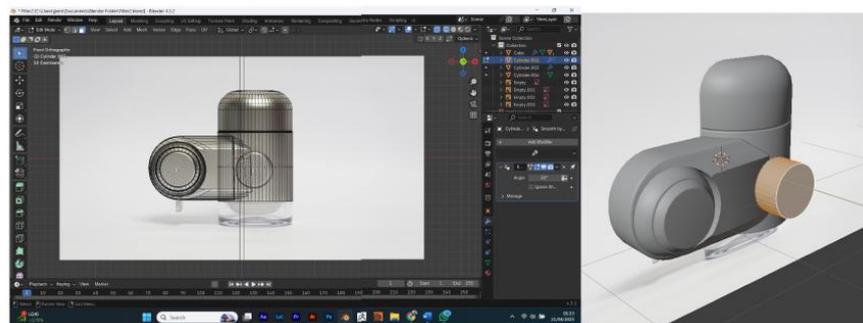
Supervisi juga membagikan foto dari produk Filterbaby yang mencakup seluruh sisi bagian produk sehingga dapat mempermudah penulis untuk membuat 3D model produk Filterbaby.



Gambar 3.22 Referensi produk Dermaster

Foto produk tersebut dibagikan supervisi melalui Gdrive agar dapat diunduh langsung oleh penulis sebagai acuan desain.

Pada proses pembuatan 3D model produk Filterbaby, penulis menaruh gambar dengan masing-masing sudut yang berbeda yang diantaranya foto tampak samping kiri-kanan, dan foto tampak depan-belakang agar produk yang dibuat sesuai.

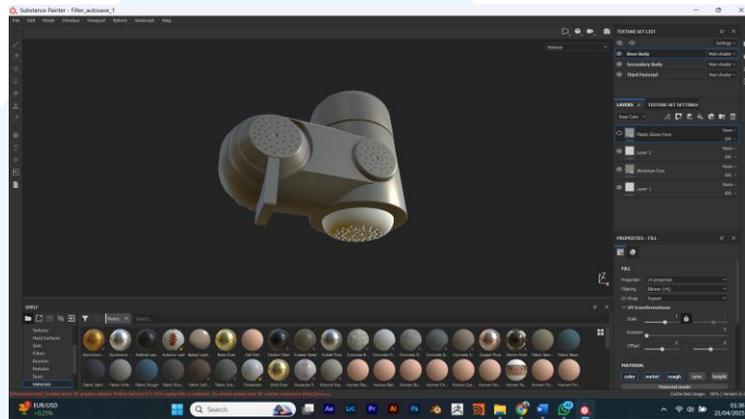


Gambar 3.23 Proses 3D model produk Dermaster

Saat melakukan eksekusi penulis memakai 2 sudut pandang yang berbeda yaitu sudut pandang transparan untuk menyesuaikan

bentuk ukuran besar produk Filterbaby, dan sudut pandang tidak transparan untuk membuat detail-detail lekukan pada produk.

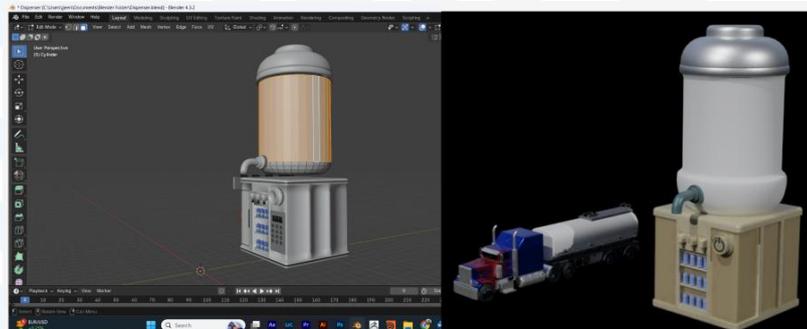
Setelah 3D model produk selesai dibuat, 3D model langsung diexport menjadi file *fbx* untuk penambahan *texture*.



Gambar 3.24 Proses *texturing* produk Dermaster

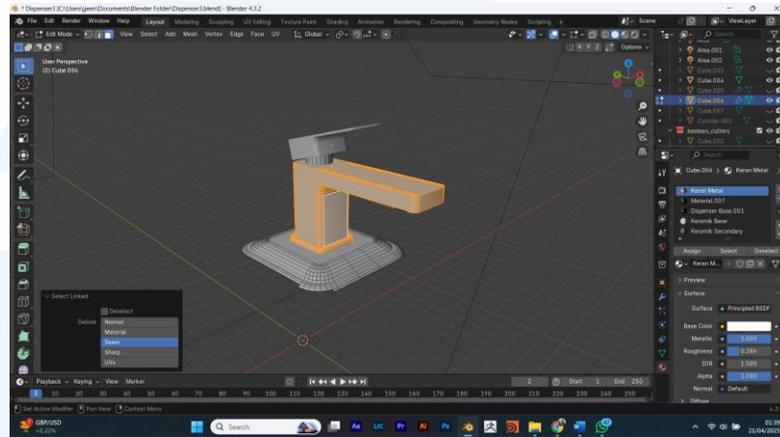
Proses penambahan *Texture* dilakukan di *software* Substance Painter dikarenakan *software* tersebut terdapat fitur *hand painting* untuk menambahkan detail-detail kecil sebagai tahap finalisasi 3D model produk.

Kemudian penulis melanjutkan membuat 3D model dispenser yang dibrief oleh supervisi agar dibuat dengan gaya minimalis yang tidak menerapkan banyak detail. Tetapi ide tersebut diganti menjadi membuat katup air karena pihak Filterbaby menanggapi ide tersebut kurang cocok sehingga terdapat revisi pada 3D model dispenser.



Gambar 3.25 Proses 3D model Dispenser Dermaster

Pada tahap revisi, penulis membuat 2 Dispenser 3D model sebagai alternatif agar *client* dapat memilih model apa yang sesuai dengan produk Filterbaby.



Gambar 3.26 Proses 3D model alternatif Dermaster

Lalu penulis membuat katup air minimalis dengan bentuk yang cukup familiar oleh para audiens dengan *texture* yang disesuaikan, untuk 3D model katup air juga telah disetujui oleh supervisi agar dapat dilakukan finalisasi 3D katup air.



Gambar 3.27 Finalisasi Dispenser Dermaster

Saat 3D model katup air selesai, *file* langsung dikirimkan ke Gdrive yang telah disediakan oleh supervisi.

3.3.2.2 Proyek Konten Ramadhan

Pada pembuatan proyek ramadhan, penulis diberikan *brief* untuk membuat 3D model sebuah bintang dan lampion yang nantinya akan dijadikan seperti monumen dengan *scene* yang menyoroti pemandangan bundaran HI pada malam hari. Selain itu penulis juga ditugaskan untuk membuat ucapan hari raya serta membuat logo Adsvox menjadi 3D model yang akan diletakkan pada samping bundaharan HI.



Gambar 3.28 *Footage &* referensi konten Ramadhan

Kemudian sebelum pelaksanaan perancangan, penulis menyimpan beberapa gambar referensi bintang Ramadhan serta lampion sebagai acuan desain.

Pada perancangan 3D model penulis tidak menggunakan sketsa sebagai acuan desain melainkan langsung membuat 3D model menggunakan beberapa foto sebagai acuan dikarenakan proses perancangan tidak begitu rumit serta mempercepat proses pengerjaan.



Gambar 3.29 Proses 3D model bintang & lampion

Kemudian pada pembuatan 3D model Penulis menggunakan beberapa *tools modifier* diantaranya *mirror*, *knife tools* serta *curve modifier* sehingga pembuatan 3D model mudah untuk dilakukan.

Setelah perancangan 3D model selesai, penulis melanjutkannya dengan tahap *texturing* pada tahap ini 3D model akan di *export* terlebih dahulu dengan bentuk file *fbx* yang akan di *import* pada *software* Substance Painter.



Gambar 3.30 Proses *texturing* bintang

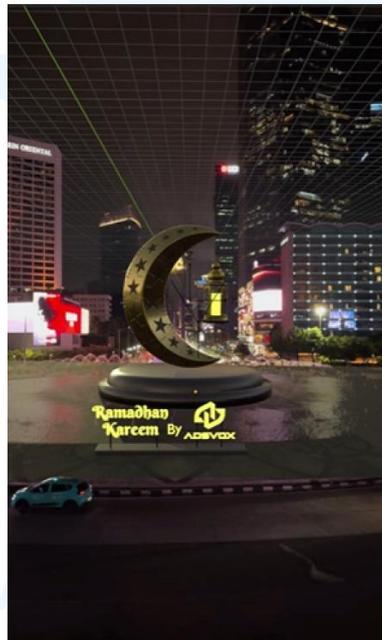
Pada tahap *texturing* penulis menggunakan *hand painting tools* dikarenakan bentuk bintang lebih presisi dan mudah diterapkan, lalu setelah seluruh *texture* diterapkan penulis melakukan *export texture* yang terdiri menjadi file *png*.



Gambar 3.31 Finalisasi *texturing* bintang Ramadhan

Berikut merupakan hasil desain *texturing* yang telah diterapkan pada 3D model bintang ramadhan yang akan dilanjutkan dengan melakukan tahap *layouting* pada *software* Blender.

Tahapan *layouting* dilakukan sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh supervisi dimana 3D model lampion serta bintang akan diletakkan seolah-olah menjadi monumen dibundaran HI.



Gambar 3.32 *Layouting* bintang Ramadhan & lampion

Setelah menyelesaikan tahapan *layouting file* berbentuk Blender, serta Fbx dikirim kembali kepada supervisi melalui Gdrive yang telah disediakan.

3.3.2.3 Proyek Optimus Tesla

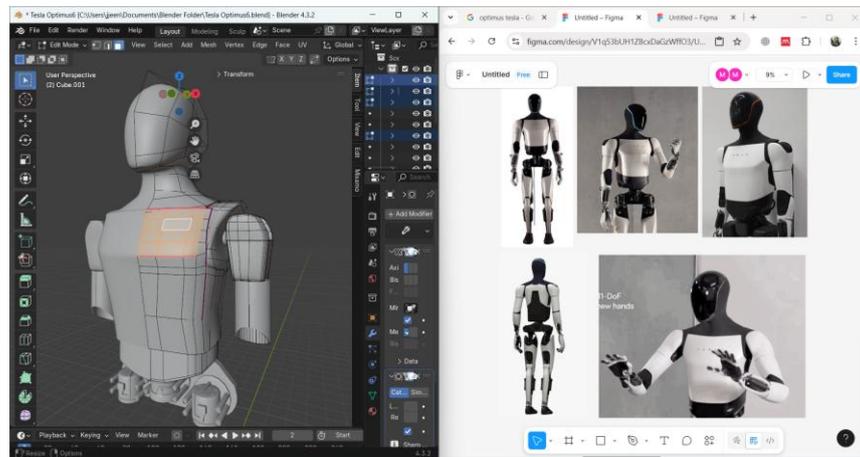
Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk membuat 3D model Optimus Tesla yang menyerupai bentuk aslinya untuk keperluan konten pada perusahaan Adsvox, tahap awal yang penulis lakukan sebelum melakukan perancangan Robot Optimus Tesla penulis mencari beberapa gambar referensi Optimus Tesla dengan sudut pandang yang berbeda, hal digunakan karena dapat membantu penulis untuk memperhatikan detail-detail permukaan robot Optimus Tesla hingga detail bagian kecil.



Gambar 3.33 Referensi robot Optimus Tesla

Setelah referensi beberapa referensi telah dikumpulkan, penulis akan melanjutkan eksekusi 3D *modelling* dengan memakai teknik *seperate modelling*, dikarenakan dengan modelling bagian terpisah dapat mempercepat kinerja, yang dimana pada saat melakukan *selection* pada beberapa bagian tidak menjangkau ke bagian lainnya karena terpisah.

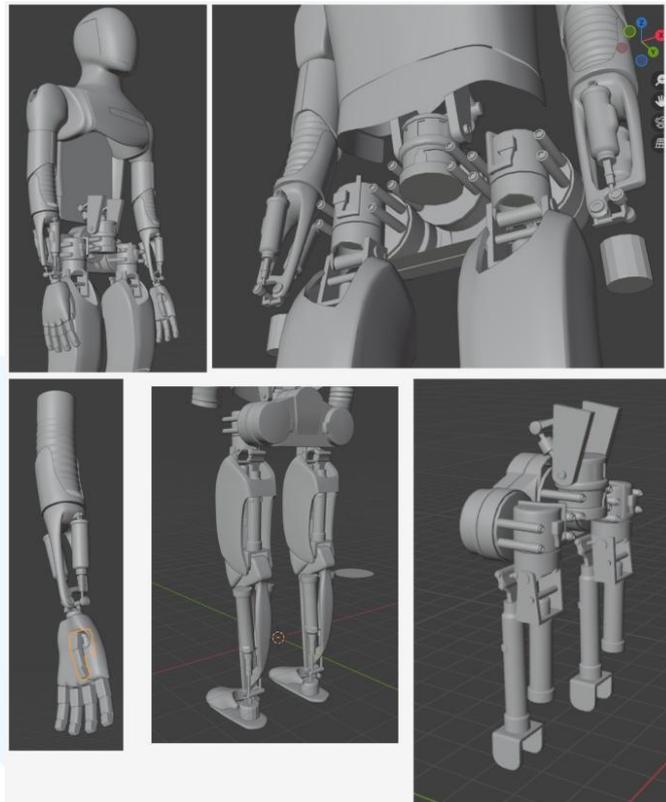
Saat pelaksanaan perancangan penulis membuat bentuk dasar terlebih dahulu yaitu bagian kepala, bahu atas, hingga bagian lengan, penulis juga membuat satu per-satu bagian dari robot Optimus Tesla dikarenakan ada *modifier* atau *tools* yang digunakan berbeda.



Gambar 3.34 Proses 3D modelling Optimus Tesla

Perancangan dasar robot Optimus Tesla menggunakan beberapa *modifier* dan *tools* yang diantaranya Subdivision Surface agar permukaan 3D model mudah dibentuk dengan menggunakan beberapa *vertices* serta memperhalus bagian permukaan yang diperlukan pada robot, lalu penulis juga menggunakan Boolean Modifier agar dapat memotong objek, atau membuat detail kecil seperti lubang pada 3D model, lalu penulis memakai *modifier* tambahan yaitu *mirror* agar dapat membuat dua lengan yang simetris.

Penulis pada saat melakukan perancangan, tidak hanya membuat 3D model bagian luar robot Optimus Tesla tetapi juga memperhatikan detail-detail kecil pada bagian tubuh Optimus Tesla. Hal ini diterapkan agar menghasilkan *high quality* 3D model robot Optimus Tesla.



Gambar 3.35 Tahap *detailing* Optimus Tesla

Pada bagian-bagian detail tertentu penulis meminimalisir jumlah *vertices* pada 3D model agar 3D model tetap optimal dan tidak menghasilkan ukuran *file* yang besar, tanpa kehilangan detail kecil pada robot Optimus Tesla.

Setelah pembuatan 3D model Optimus Tesla, perancangan dilanjutkan dengan *texturing* pada 3D model dengan menggunakan *software* yang sama yaitu Blender.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

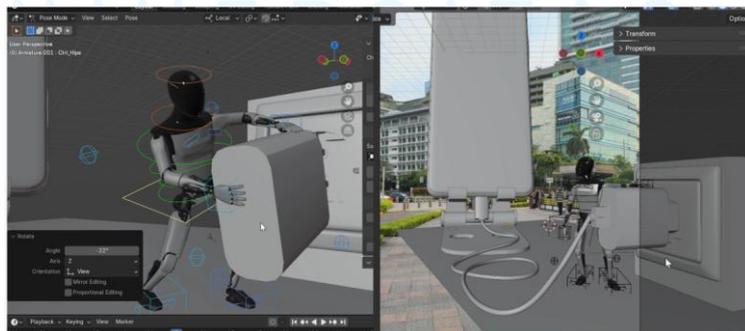


Gambar 3.36 Finalisasi 3D model Optimus Tesla

Penggunaan *software* yang sama pada saat penambahan *texture* dikarenakan *texture* yang digunakan pada robot Tesla Optimus merupakan *texture* dasar yang hanya meliputi *texture metallic*.

3.3.2.4 Proyek Konten Optimus Tesla

Dalam proyek konten Optimus Tesla, penulis dikirimkan *file scene* pada Gdrive untuk di unduh. Lalu penulis diberikan *brief* untuk menambahkan animasi pada karakter dengan pose robot seolah-olah sedang memasukkan adaptor pengisian daya yang besar ke dalam penghubung listrik yang nantinya akan memicu *handphone* pada *scene* menyala. Kemudian setelah penulis mengunduh *file*, penulis langsung melakukan tahap animasi karakter menyesuaikan dengan pose yang telah di *brief* dengan melakukan penyesuaian kecepatan *frame video*.



Gambar 3.37 Penambahan animasi & tali adaptor

Setelah penambahan animasi dan penyesuaian *frame* selesai, penulis melakukan penambahan simulasi tali adaptor dengan menggunakan simulasi *cloth* pada Blender. Selain penambahan simulasi penulis juga melakukan penyesuaian pada *cloth simulation* diantaranya menyesuaikan dimensi ketebalan tali adaptor, serta menyesuaikan kelenturan dari tali adaptor agar terlihat natural dan realistis.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di perusahaan PT Adsvox Digital Asia, penulis menghadapi beberapa kesulitan pada saat melakukan pengerjaan desain. Dengan segala kendala yang ada, penulis menjadikan hal tersebut sebagai proses dari pembelajaran agar dapat memecahkan masalah dengan solusi yang sesuai dan efektif. Berikut merupakan kendala yang dialami oleh penulis serta solusi yang penulis berikan saat selama pelaksanaan magang ini.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama saat pelaksanaan magang yaitu, penulis diberikan *brief* tugas saat penulis menjalankan tugas sebelumnya. Hal ini membuat penulis terkadang sulit untuk mengerjakan kedua *brief* dikarenakan ada prioritas *brief* yang digantikan sehingga proses pengerjaan menjadi tertunda dan tidak efisien

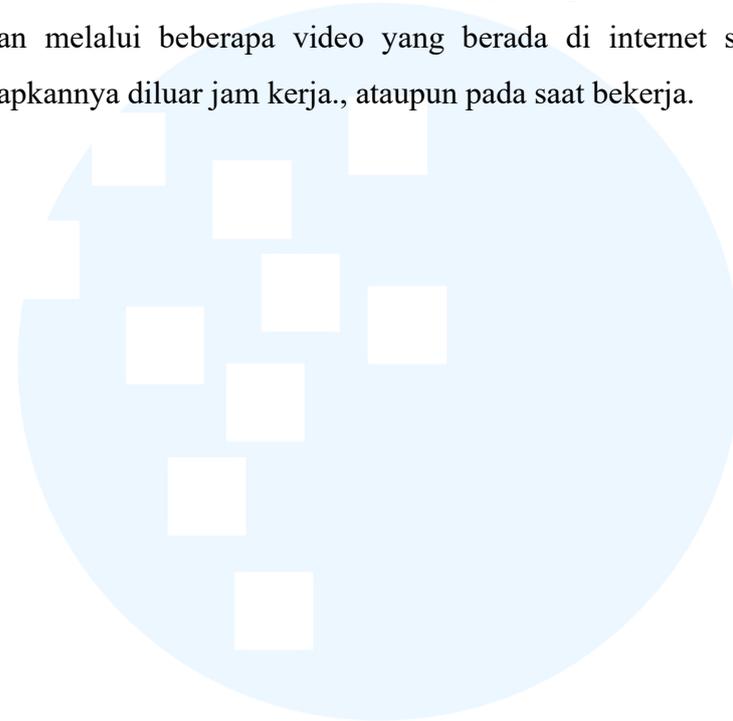
Kendala kedua penulis terkadang menghadapi tantangan dalam menguasai *software* baru yang merupakan diluar spesialis penulis, sehingga penulis membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menguasai *software* tersebut dalam suatu *project*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Setiap kendala pada saat pelaksanaan magan, memerlukan solusi agar dapat bekerja dengan baik. Maka itu saya mengatasi permasalahan tersebut dengan mengerjakan *project* membuat desain yang penting terlebih dahulu pada *project* sebelumnya agar tidak kebinungan saat melanjutkannya nanti,

sehingga penulis dapat mengerjakan *project* prioritas secara maksimal dan efektif.

Solusi kedua untuk hambatan ke-dua yaitu, penulis mempelajari secara perlahan melalui beberapa video yang berada di internet serta mencoba menerapkannya diluar jam kerja., ataupun pada saat bekerja.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Saat penulis melaksanakan magang di PT Adsvox Digital Asia, penulis banyak mendapatkan pengalaman yang berharga, dalam bidang 3D desain dan *vfx* untuk kebutuhan konten *campaign* yang diantaranya menguasai pengimplementasian cgi dengan 3D model, *lighting*, dan animasi karakter. Penulis juga mempelajari pelajaran paling berharga yaitu *problem solving* yang terdapat pada *project* tersulit selama melakukan magang pada *project* Telin 1 dimana pada awalnya penulis tidak mengetahui bagaimana caranya membuat layar *handphone* menyatu seperti *flip phone* untuk animasi nantinya.

Tidak tersedianya *tutorial* untuk permasalahan tersebut termasuk permasalahan besar, tetapi seluruh permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan cara mencoba beberapa teknik dan logika selama hal tersebut dapat memungkinkan untuk diimplementasikan seperti yang penulis lakukan, pada awalnya penulis hanya menambahkan *rig* atau tulang pada *handphone* lalu penulis mencoba mengimplementasikan *weight paint* dimana dapat mengatur bagian-bagian tertentu untuk digerakkan sehingga memungkinkan *handphone* untuk menjadi *flip phone* agar dapat dianimasikan. Pengalaman penulis selama ini dalam mempelajari 3D desain dimulai pada saat masih duduk di bangku sekolah menengah atas hingga saat ini, penulis telah mempelajari banyak hal diantaranya, bagaimana caranya membuat 3D model yang sesuai dengan kebutuhan *project* seperti *high poly* model, *low poly* model, dan 3D animasi yang baik serta natural selain itu juga mempelajari cara menganalisa 3D model untuk melakukan *problem solving*.

4.2 Saran

Saran yang penulis berikan merupakan salah satu proses pelaksanaan program magang yang akan penulis berikan kepada universitas, mahasiswa, serta

PT Adsovx Digital Asia. Dalam saran ini ditujukan agar dapat meningkatkan kembali pada efektivitas program magang. Dengan adanya saran ini, diharapkan jika program magang dapat berjalan dengan baik serta efektif.

1. Perusahaan

Dari pengalaman penulis saat menjalani magang di PT Adsovx Digital Asia. Penulis menyarankan untuk mempertimbangkan untuk menambah beberapa jumlah *vfx artist*, dan *3D artist*, dikarenakan beban kerja yang dilakukan dapat terbagi merata sehingga mengurangi tekanan pada pekerja kreatif. Dengan tambahan *staff*, tim dapat mencapai target yang ditentukan secara efektif serta pengerjaan *project* dapat maksimal.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Saran penulis untuk Universitas Multimedia Nusantara, mungkin dapat mengadakan *briefing* magang kembali sebelum dimulainya program tersebut. Mungkin mengadakan *briefing* yang membahas seputar perencanaan jadwal magang yang telah di diskusikan, serta panduan yang diperlukan sebelum menjalani program magang sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam menjalani program magang. Kemudian penggunaan *website* merdeka mungkin perlu mendapat perhatian lebih baik lagi, hal ini dilakukan karena dapat mempermudah mahasiswa dalam *input daily task*.

3. Mahasiswa magang berikutnya

Pada mahasiswa yang akan menjalani magang, penulis menyarankan jika segera mencari tempat magang yang sesuai dengan bidang yang ditekuni saat sesudah selesai menjalani tugas akhir, maupun belum dikarenakan mencari tempat untuk menjalani program magang yang sesuai dengan kemampuan sangat memakan waktu yang lama, sehingga jika tidak dilakukan segera akan mendapatkan tempat magang yang tidak sesuai. Kemudian sangat penting untuk menguasai satu bidang yang disukai serta mengasah *skill* kreatif, karena hal tersebut sangat penting di dalam pekerjaan desain saat ini. Selain itu saran untuk Mahasiswa selanjutnya yang tertarik dalam membuat 3D animasi sangat disarankan untuk mencari beberapa referensi video saat melakukan perancangan animasi 3D, seperti misalnya saat melakukan perancangan 3D

animasi hewan burung dengan kepakannya saat terbang, maka sangat sulit untuk membayangkan bagaimana gerakan kepakannya sayap burung tanpa adanya referensi video sehingga nantinya akan membuat 3D animasi terlihat absurd atau gerakan animasi tidak natural. Maka itu dengan menganalisa gerakan melalui video referensi akan dapat mempermudah perancangan dalam menyesuaikan animasi kepakannya sayap burung dengan hewan aslinya mulai dari kecepatan kepakannya sayap, serta gerakan sayap tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- AdsVox CGI. (n.d.). *Home*. Diakses 20 Februari 2025, dari <https://www.adsvoxcgi.com/>
- AdsVox CGI [@adsvox.cgi]. (n.d.). *Post* [Instagram profile]. Instagram. Diakses 25 Februari 2025, dari <https://www.instagram.com/adsvox.cgi/>
- Cat Games. (2021, Januari 20). *Cat games: A video for cats to watch birds* [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=37cjIJ07t5w&t=4s>
- Kakkonen, U. (2018). Internship as a catalyst for career development: A longitudinal study. *International Journal of Business and Quality Research*, 2(1), 45–56.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57(9), 705–717. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.9.705>



Lampiran Hasil Persentase Turnitin

Laporan-Magang-Turnitin.pdf

ORIGINALITY REPORT

7 %	6 %	0 %	1 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kc.umn.ac.id Internet Source	4 %
2	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1 %
3	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
4	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
5	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
6	www.aditif.info Internet Source	<1 %
7	cindyalaisya.student.umm.ac.id Internet Source	<1 %
8	es.scribd.com Internet Source	<1 %
9	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
10	media.neliti.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

NUSANTARA

Lampiran *Form* Bimbingan

Form Bimbingan Internship Report Program Studi Desain Komunikasi Visual Semester Genap 2024/2025

Nama : Vicko Putra Setiawirawan
NIM : 00000059679
Angkatan : 2021
Dosen Pembimbing : Adhreza Brahma, S.Ds., M.Ds.

Meeting	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	10 Februari 2025	14:00	Bimbingan perdana, pemberian panduan untuk penulisan laporan magang	27 Mei 2025
2	24 Februari 2025	14:00	Melakukan submit laporan kedalam onedrive untuk masukan bimbingan - Mengisi format laporan yang belum diisi, nama, nim, dan memperbaiki latar belakang	27 Mei 2025
3	10 Maret 2025	14:00	Mengirim laporan pada onedrive untuk masukan dospem. -Perbaiki struktur kata pada 3.1 -Perbaiki format perhatikan sesuai dengan panduan	27 Mei 2025
4	19 Maret 2025	14:00	Mengirimkan laporan untuk pengecekan final evaluasi 1 pada onedrive	27 Mei 2025
5	23 April 2025	14:47	Mengirimkan laporan kedalam onedrive, untuk masukkan bimbingan -Perbaiki alinea pada bagian 3.3.2.1 dan 3.3.2.2 - Tambahkan caption gambar -Screenshot jangn fokus pada software fokus pada hasil -Penjelasan 1 gambar dibedakan dengan penjelasan lainnya	27 Mei 2025
6	23 April 2025	14:00	Bimbingan melalui onedrive -Tambahkan proses Tambahkan sketsa atau wireframe jika perlu -Tambahkan caption pada gambar -Hapus kata awal yang kurang efektif pada 3.3.2.1	27 Mei 2025
7	24 Mei 2025	14:55	Bimbingan melalui onedrive -Nomor NIDN dan NIK Dosen tambahkan -Tambahkan nama" kaprodi dan tanggal -Kata pengantar tambahkan -Daftar pustaka tambahkan - Perbaiki kesimpulan dari penjelasan project apa yang telah dibuat dan pencapaian	27 Mei 2025
8	26 Mei 2025	14:00	Bimbingan melalui zoom -Pastikan untuk menyelesaikan laporan hingga final - Pastikan Mengisi MBKM melalui supervisi dan advisor -Pastikan jam bekerja dan jam advisor mencapai minimum	27 Mei 2025



Lampiran Surat Penerimaan Magang

PT Adsvox Digital Asia

Centennial Tower Lt.29 Unit D-F
Jl. J Karet Semanggi, Setiabudi
Kota Adm. Jakarta Selatan DKI Jakarta



PERJANJIAN MAGANG / PRAKTEK KERJA (*INTERNSHIP*)

PT ADSVOX DIGITAL ASIA

NOMOR : ADS/SPM/001/II/2025

Nama : Vicko Putra Setiawirawan
Tempat/Tanggal lahir :
Alamat : Menaggio Barat 5, No.50
NIK :
No. Telp/HP : 08118009690

Adalah Peserta Magang / Praktek Kerja (*Internship*) di PT ADSVOX DIGITAL ASIA, yang ditempatkan di:

Posisi Magang : 3D Generalist
Masa Praktek Kerja : 10 Februari 2025 s.d 30 Mei 2025

Selama masa Magang / Praktek Kerja (*Internship*), peserta wajib tunduk dan mengikuti tata tertib di tempat kerja, serta melaporkan secara rutin setiap hasil magang / praktek kerja (*internship*) kepada Pimpinan / Koordinator, sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Peserta Magang / Praktek Kerja (*Internship*) berhak memperoleh uang saku sebesar diterima Peserta setiap bulan selama masa *Internship*.

Semua hasil karya yang dibuat selama magang menjadi hak milik PT Adsvox Digital Asia, namun peserta diperbolehkan mencantulkannya dalam portofolio.

Peserta magang wajib menjaga kerahasiaan semua informasi terkait proyek, strategi bisnis, dan data klien, serta dilarang membagikannya kepada pihak ketiga tanpa izin tertulis.



[@adsvox.cgi](#) [@adsvox](#) [www.adsvoxstudio.com](#)

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

Ditandatangani di : Tangerang
Tanggal : 12, Febuari 2025



Nama : Viko Putra Setiawirawan
Peserta Magang/Praktek Kerja (*Internship*)



Nama : Dzaka Zhilal Haqqa
Koordinator

Lampiran MBKM 01

MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1

Tangerang, June 02nd 2025



No : 1/UMN/DKV/Internship Track 1/II/2025
Subject : **Student's Application for MBKM Internship Track 1**

Dear. Head of Human Resource Department

Adsvox

Universitas Multimedia Nusantara's providing the MBKM Internship Track 1, a work-integrated learning program, for students to hone their skills according to their talents and interests into the real work environments. Students directly doing Internship Track 1, in the company to learn solving problems based on knowledge that gained in campus, to link and match Internship Track 1 program with the curriculum as preparation for their future careers.

We pleased to inform the student with the following details:

Student ID : 00000059679
Student Name : Vicko Putra Setiawirawan
Academic Program : Visual Communication Design
Email : vicko.putra@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 628118009690

Company will be received the student as an employee and Internship Track 1 participant, he/she express their willingness to follow 640 working hours or 100 working days prior to work rules 8 hours per day. Therefore, UMN's student must obey all regulations stipulated by company from time to time.

Along with respect, we considered our student to get selected in the Internship Track 1 program from your company. We thank you and look forward to hear employment acceptance letter of our student's.

Sincerely,

**Head of Departement Visual Communication Design Program
Multimedia Nusantara University**



(Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.)

Lampiran MBKM 02

MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card



MBKM INTERNSHIP TRACK 1 CARD

Name : Vicko Putra Setiawirawan	Student ID : 0000059679
Address : Curug Sangereng	Mobile Phone : 628118009690
MBKM Internship Track 1 Acceptance Letter No: AD5/SPM/001/II/2025	Letter Date : 12-02-2025
Advisor's Name : Adhreza Brahma, S.Ds., M.Ds.	
Company Name : Advsox	
Company Address : 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	City : Jakarta Postal Code: 12930
Company Website : https://advsoxstudio.com/	Company Phone : 085190907413
Supervisor's Name : Dzaka Zhilal Haqqa Supervisor's Phone : 085721230659 Supervisor's Email : dzakazhilal@gmail.com	Supervisor's Position : Project manager Supervisor's Ext. : Abdi
Department : 3D Generalist	Position : Designer
Acceptance Date : 10-02-2025	

This MBKM Internship Track 1 Card has been completed with my real information and can be accounted for. I am ready to be disqualified if the data given are incorrect.

Tangerang, June 02nd 2025
Student's signature

Vicko Putra Setiawirawan



Supervisor's signature &
Company stamp



Dzaka Zhilal Haqqa



Lampiran MBKM 03

MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
1	10/02/2025	08:00	17:00	-Meeting perkenalan perusahaan adsvox -Mempelajari camera tracking -Mempelajari cgi dan vfx -Mencari ide untuk kepentingan project yang akan dibuat	Approved at 10 Maret 2025 11:33
2	11/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing project dan penugasan -Mencari referensi ide dan konsep -Membuat 3D model handphone iphone 17 pro -Membuat Tekstur 3D model handphone -Membuat animasi 3D model handphone	Approved at 10 Maret 2025 11:33
3	11/02/2025	19:00	21:00	-Revisi 3D model handphone -Membuat 3D flip phone iphone 17 pro -Membuat rigging Iphone -Membuat animasi flip phone	Approved at 10 Maret 2025 11:34
4	12/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing project dan penugasan -Mencari referensi billboard -Membuat 3D billboard -Revisi 3D billboard -Membuat 3D billboard detailing dan texturing -Membuat logo untuk menggantikan logo iphone -Meeting kembali untuk penugasan pembuatan 3d model mobil tesla	Approved at 10 Maret 2025 11:34

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
Project manager

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
5	13/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Penugasan pembuatan 3D cone dan barikade jalanan -Mencari referensi gambar 3D model tesla -Progress membuat 3D model body mobil tesla -Texturing 3D mobil tesla -Briefing kembali membahas penugasan baru untuk membuat 3d tembok dengan tekstur -Layouting project telin penataan 3d objek	Approved at 10 Maret 2025 11:34
6	13/02/2025	17:41	23:00	-Membuat 3D cone dan barikade jalanan -Membuat texturing detailing 3D objek barikade -Membuat 3D tembok dan texturing -Memperbaiki 3D animasi handphone -Memperbaiki uv layar handphone -Membuat 3D ban mobil tesla dan detailing -Memasukkan 3d objek dan layouting	Approved at 10 Maret 2025 11:34
7	14/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat 3d animasi telin dari karakter yang disediakan -Progress pembuatan 3d animasi dasar -Revisi membagi dan menyesuaikan frame sesuai dengan brief	Approved at 10 Maret 2025 11:34

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID : 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
8	14/02/2025	18:00	19:20	-Progress pembuatan 3d animasi telin -Membuat 3d animasi lebih mendetail dengan rig yang kompleks -Tahapan detailing animasi telin -mengatur frame animasi	Approved at 10 Maret 2025 11:34
9	15/02/2025	13:37	17:00	-Progress pembuatan 3D animasi telkom indonesia (telin) -Membuat detailing 3d animasi kopleks -Meeting kembali membahas 3d animasi -Revisi menyesuaikan frame handphone -Revisi 3d animasi karakter telin	Approved at 10 Maret 2025 11:34
10	17/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan membahas penugasan -Progress pembuatan 3D animasi telin -Menyesuaikan kembali 3D animasi karakter telin dengan brief -Mengatur frame animasi -Detailing kembali 3D animasi karakter telin -Mengganti tekstur tembok 3d -Meeting kembali dan penugasan pembuatan texture dengan gaya optimus prime pada 3d objek truck yang disediakan -Progress texture optimus prime dengan handpainting	Approved at 10 Maret 2025 11:34

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

Daily Task

STUDENT ID 0000059679
STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
11	17/02/2025	17:01	17:50	-Melanjutkan texturing truck optimus prime -Melakukan tahap detailing pada truck dengan hand painting -Finalisasi, mengaplikasikan tekstur pada truck -Mengexport seluruh object untuk dikirim ke gdrive	Approved at 10 Maret 2025 11:34
12	18/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan project baru (project dermaster) -Membuat 3D objek produk filter baby -Detailing 3D objek produk filter baby -Meeting kembali untuk penugasan 3d asset	Approved at 10 Maret 2025 11:34
13	19/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat container air 3D untuk truck -Membuat texture untuk container air -Membuat texture pada 3d produk filter baby -Melakukan revisi pada animasi telin -Melakukan detailing animasi pada karakter telin	Approved at 11 Maret 2025 09:21
14	19/02/2025	17:01	17:40	-Meeting revisi project telin -Revisi kecepatan animasi telin -Menyesuaikan frame animasi sesuai brief	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
15	20/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Revisi kecepatan frame animasi telin -Revisi animasi menyesuaikan beberapa pose animasi telin -Finalisasi animasi karakter telin	Approved at 11 Maret 2025 09:21
16	21/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat 3D dispenser untuk project dermaster -Membuat 3D model galon -Progress Membuat texture pada 3D dispenser dan galon	Approved at 11 Maret 2025 09:21
17	24/02/2025	08:00	17:00	-Meeting dan briefing penugasan -Membuat texture detailing pada 3D objek dispenser -Revisi pada 3D model dispenser serta penambahan objek pendukung pada mode container -Membuat texture pada 3D truck container -Meeting kembali membahas project baru untuk menyambur ramadhan -Membuat 3D box container truck dengan tema ramadhan -Membuat texture pada 3D box container truck	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID : 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
18	25/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Layouting 3D objek untuk project ramadhan -Membuat 3D sirine untuk pelengkap 3D objek mobil tesla -Revisi logo pada texture 3d model filter baby -Menambahkan objek kaca pada 3D model filter baby -Meeting kembali membahas revisi pada 3D objek dispenser -Melakukan revisi dengan membuat ulang 3D model dispenser -Membuat texture pada 3D model dispenser dan dinalisasi	Approved at 11 Maret 2025 09:21
19	26/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Revisi kembali animasi frame handphone pada project telin -Menyesuaikan frame animasi pada handphone -Meeting kembali dan penugasan baru -Mencari sound effect free use untuk project dermaster -Revisi 3D model keran untuk project dermaster	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
20	26/02/2025	17:01	18:00	-Meeting kembali untuk membahas project dermaster -Membuat kembali 3D desain dispenser serta keran 3D -Membuat 2 variasi 3D objek dispenser sebagai alternatif -Membuat texture untuk kedua desain 3d objek	Approved at 11 Maret 2025 09:21
21	27/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Revisi kembali pada 3D objek dispenser dengan penambahan properti -Penampahan properti 3D objek pendukung hand sanitizer -Membuat animasi mobil truck 3D dan cybertruck pada project ramadhan	Approved at 11 Maret 2025 09:21
22	28/02/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan baru -Membuat 3D bus transjakarta -Revisi kembali 3D objek dispenser pada project dermaster -Finalisasi 3D objek dispenser	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
23	03/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan baru -Membuat 3D objek bintang untuk project ramadhan -Membuat 3D objek lentera sebagai objek pendukung -Menambahkan texture pada 3D objek bintang dan lentera -Meeting kembali untuk membahas project ke2 dari telin (Telkom Indonesia) -Membuat 3D roller cat dan 3D billboard untuk project telin -Menambahkan texture pada 3D roller cat dan 3D billboard	Approved at 11 Maret 2025 09:21
24	04/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan 3D modelling bus transjakarta -Revisi ukuran objek billboard menyesuaikan dengan brief -Penambahan detail pada 3D objek billboard -Meeting kembali untuk membahas project telin	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
25	05/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan 3D desain bus transjakarta -Membuat 3D teks kalimat ramadhan kareem untuk project ramadhan -Meeting kembali untuk membahas project ramadhan -Revisi penambahan cahaya pada 3D objek bintang ramadhan -Membuat 3D teks adsvox serta logo adsvox	Approved at 11 Maret 2025 09:21
26	06/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Layouting untuk project telin ke-2 -Mulai membuat 3D animasi telin -Membuat animasi dasar karakter telin -Revisi animasi karakter	Approved at 11 Maret 2025 09:21
27	07/03/2025	08:00	17:00	-Melanjutkan animasi karakter pada project telin -Progress pembuatan animasi telin -Melakukan tahap detailing animasi pada telin 40% -Revisi animasi karakter telin menyesuaikan dengan brief	Approved at 11 Maret 2025 09:21

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

XXX



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
28	10/03/2025	08:00	17:00	-Meetin briefing dan penugasan -Melanjutkan animasi karakter project telin 2 -Membuat detail animasi yang komperhensif -Meeting kembali membahas animasi karakter -Revisi animasi menyesuaikan sesuai dengan brief	Approved at 24 Maret 2025 13:40
29	11/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan animasi karakter -Melakukan tahap detailing pada ekspresi wajah karakter -Meeting kembali membahas karakter animasi telin -Revisi minor pada gerakan animasi karakter telin -Melanjutkan pembuatan 3d asset trans jakarta	Approved at 24 Maret 2025 13:40

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
30	12/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan pembuatan 3d asset trans jakarta -Penambahan detail pada bagian dasar bus -Memulai pembuatan interior pada bus trans jakarta -Meeting kembali dan penugasan -Membuat pose maskot sesuai dengan brief untuk di export menjadi png untuk client -Penugasan baru ditugaskan untuk membuat 3D asset food truck	Approved at 24 Maret 2025 13:40
31	13/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan baru -Membuat 3D asset food truck -Membuat 3D asset truck beserta interior -Menambahkan texture pada 3D asset hingga interior -Meeting kembali untuk membahas 3D food truck -Melakukan revisi pada bentuk mobil 3D food truck -Melakukan finalisasi dengan penambahan tekstur kembali	Approved at 24 Maret 2025 13:41

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
32	14/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan pembuatan 3D asset trans jakarta -Menyesuaikan bentuk 3D asset sesuai dengan referensi -Meeting kembali untuk pembahasan 3D asset trans jakarta -Melanjutkan kembali tahap modelling -Melakukan finalisasi pada 3D modelling trans jakarta untuk ditambahkan texture	Approved at 24 Maret 2025 13:41
33	17/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan modelling Bus 3D -Melakukan tahap finalisasi dengan detailing texture dengan hand painting pada Bus 3D transjakarta -Meeting dan briefing penugasan baru untuk postingan timmas indonesia penugasan mencakup pembuatan part belakang truck yang nantinya akan dianimasikan seperti seolah-olah box yang terbuka yang nantinya ada piala -Melakukan pembuatan 3D modelling dasar -Menambahkan animasi kasar -Menyesuaikan kecepatan frame animasi	Approved at 09 April 2025 11:49

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
34	18/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Menambahkan detail pada part truck -Menambahkan texture pada truck -Melanjutkan pembuatan animasi yang komperhensif -Penambahan 3D model piala pada truck serta finalisasi -Meeting kembali dan membahas proyek baru tugas ini bertujuan sebagai pembelajaran proses pengerjaan keseluruhan konten mulai dari camera tracking, dan vfx	Approved at 09 April 2025 11:49
35	19/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat box 3D NewBalance serta texturing -Menambahkan camera tracking -Menyesuaikan camera lighting -Menambahkan scene world untuk detailing cahaya	Approved at 09 April 2025 11:49

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
36	20/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Menambahkan satu alternatif 3D model box new balance -Penambahan 3D model truck -Membuat animasi pada 3D model truck -Menyesuaikan frame animasi -Membuat komposisi pada video konten vfx new balance sebagai finalisasi -Meeting dan penugasan baru -Membuat simulasi curtains untuk kepentingan konten telin 3 selanjutnya	Approved at 09 April 2025 11:49
37	21/03/2025	08:00	17:00	-Meeting dan briefing penugasan -Revisi pada konten new balance -Mengganti video pada background footage -Layouting kembali pada scene -Penambahan animasi pada 3D truck -Menambahkan simulasi grafitasi pada sepatu	Approved at 09 April 2025 11:49

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
38	24/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat 3D model tempat untuk barcode qris -Meeting dan briefing kembali untuk membahas project telin ke-3 -Membuat camera tracking -Layouting 3D model pada scene dengan penambahan 3d model laptop serta 3D karakter telin -Penambahan animasi pada laptop serta penyesuaian frame animasi	Approved at 09 April 2025 11:49
39	25/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Membuat 3D animasi karakter dasar -Menyesuaikan frame animasi karakter -Melakukan tahap detailing pada animasi karakter	Approved at 09 April 2025 11:49
40	27/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan animasi 3D karakter telin -Penambahan detail animasi pada karakter telin -Penyesuaian frame -Menyesuaikan pose animasi karakter telin agar terlihat natural	Approved at 09 April 2025 11:49

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
41	28/03/2025	08:00	17:00	-Meeting briefing dan penugasan -Melanjutkan tahapan animasi 3D karakter telin -Pembuatan animasi yang komperhensif -Penambahan detail pada animasi karakter 3D -Penyesuaian frame -Meeting kembali, pembahasan revisi project telin 3 -Melakukan revisi pada animasi karakter 3D -Penambahan kembali detail animasi	Approved at 09 April 2025 11:49
42	06/04/2025	15:00	23:00	-Meeting dan briefing penugasan baru -Membuat 3D model robot tesla optimus -Menambahkan detail pada bagian kepala robot	Approved at 09 April 2025 11:49
43	07/04/2025	08:00	19:00	-Mulai membuat bentuk basic pada bagian robot optimus tesla -Menyesuaikan kembali bentuk kepala robot optimus tesla -Memperbaiki bagian-bagian 3D model optimus tesla yang kurang sesuai	Approved at 06 Mei 2025 16:39

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
44	08/04/2025	07:00	19:00	-Mulai membuat bagian pinggul pada robot optimus Tesla -Menerapkan detail dari luar hingga dalam badan robot optimus tesla -Menyesuaikan kembali 3D model dengan referensi robot optimus tesla -Mulai membuat bagian bahu hingga sikut robot optimus tesla (belum disertakan detail) -Meeting dan brief membahas revisi project telin 3 -Membuat animasi terbang pada karakter telin pada bagian akhir footage sesuai dengan brief	Approved at 06 Mei 2025 16:39
45	09/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Menambahkan animasi laptop pada project telin 3 -Memperbaiki animasi karakter telin saat terbang serta finalisasi -Kembali melanjutkan pembuatan robot optimus tesla -Mulai membuat bagian basic kaki robot optimus tesla -Mulai menambahkan bagian basic pada punggung robot optimus telsa	Approved at 06 Mei 2025 16:39

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
46	10/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Melanjutkan pembuatan robot optimus tesla -Menambahkan detail luar hingga dalam kaki robot -Memperbaiki bagian robot yang kurang sesuai dan menyesuaikan kembali dengan referensi -Menerapkan metode sculpting pada bagian lengkungan kaki robot	Approved at 06 Mei 2025 16:39
47	11/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat detail luar dalam pada bagian kaki robot -Membuat detail dengan menambahkan bagian-bagian mesin pada tangan robot -Menyesuaikan kembali seluruh bagian telah sesuai dengan referensi robot optimus tesla -Menerapkan kembali metode sculpting pada beberapa bagian sebagai perbaikan -Memperbaiki beberapa bagian yang kurang sesuai sebagai finalisasi 3D model -Mulai penambahan basic texture pada tesla	Approved at 06 Mei 2025 16:40

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,

Dzaka Zhilat Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID : 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
48	12/04/2025	10:00	17:00	-Membuat kembali bagian bahu atas pada robot optimus tesla -Menerapkan metode sculpting pada bahu robot -Menyesuaikan detail bagian dalam robot pada bahu atas -Memperbaiki bentuk bahu yang bertabrakan dengan detail bagian dalam bahu atas	Approved at 06 Mei 2025 16:40
49	14/04/2025	08:00	17:00	-Meeting dan birefing -Revisi kembali pada bagian bahu atas robot optimus tesla -Penambahan texture pada robot -Penambahan logo tesla pada robot -Menyesuaikan kembali bagian bahu atas robot dengan referensi	Approved at 06 Mei 2025 16:40
50	15/04/2025	08:00	18:59	-Meeting dan briefing penugasan -Penambahan sedikit detail dan perbaikan pada bahu atas robot optimus tesla -Menyesuaikan kembali bentuk badan robot dengan referensi sebagai revisi -Perapihan serta perbaikan pada seluruh bagian robot optimus tesla sebagai finalisasi 3D model -Memastikan 3D model dapat dianimasikan pada website mixamo	Approved at 06 Mei 2025 16:40

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
51	16/04/2025	08:00	20:00	-Meeting dan briefing penugasan -Menambahkan detail pada sudut box robot optimus tesla -Penambahan texture pada box optimus tesla -Membuat 3D model tesla dengan gaya T pose dan non T pose	Approved at 06 Mei 2025 16:40
52	17/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Penambahan animasi pada robot optimus -Memperbaiki gestur robot dari posisi tidur ke posisi bangun -Menambahkan animasi mixamo pada robot sitting clapping	Approved at 06 Mei 2025 16:40
53	20/04/2025	13:01	18:00	-Penugasan baru -Menerapkan poster jumbo pada 3D model transjakarta -Menambahkan basic texture pada 3D model transjakarta	Approved at 06 Mei 2025 16:40
54	18/04/2025	08:00	19:00	-Melakukan revisi kembali pada robot tesla -Penyesuaian kembali pada bagian bahu robot -Menyesuaikan texture dengan referensi -Penambahan sedikit detail pada bagian robot	Approved at 06 Mei 2025 16:40

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
55	21/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat finalisasi transjakarta dengan poster jumbo -Memperbaiki UV texture pada transjakarta -Meminimalisir UV overlapping Penugasan baru -Pembuatan konten robot tesla -Mengatur kecepatan frame animasi -Memodifikasi menyesuaikan gerakan pose animasi	Approved at 23 Mei 2025 13:18
56	22/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Menambahkan texture logo calvin klein pada tas belanja -Membuat 3D model kotak box calvin klein -Finalisasi animasi pada robot tesla Penugasan baru -Meeting dan brief kembali menjelaskan konsep konten tiktokshop	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
57	23/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat 3D model vending machine -Membuat texture pada 3D model vending machine -Layouting 3D model vending machine -Menyesuaikan cahaya dengan footage Penugasan baru -Meeting dan brief kembali membahas ide konten dengan tema, atm emas	Approved at 23 Mei 2025 13:18
58	24/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat 3D model mesin atm dengan modifikasi -Menambahkan texture pada 3D model mesin atm -Layouting penempatan 3D model atm -Membuat 3D model kartu atm -Menambahkan texture pada kartu atm	Approved at 23 Mei 2025 13:18
59	26/04/2025	08:00	19:00	-Memperbaiki komposisi texture uv pada 3D model mesin atm -Menyesuaikan kembali posisi cahaya pada 3D model -Memosisikan dan menyesuaikan 3D model atm dengan footage	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
60	23/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat 3D model vending machine -Membuat texture pada 3D model vending machine -Layouting 3D model vending machine -Menyesuaikan cahaya dengan footage Penugasan baru -Meeting dan brief kembali membahas ide konten dengan tema, atm emas	Approved at 23 Mei 2025 13:18
61	24/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat 3D model mesin atm dengan modifikasi -Menambahkan texture pada 3D model mesin atm -Layouting penempatan 3D model atm -Membuat 3D model kartu atm -Menambahkan texture pada kartu atm	Approved at 23 Mei 2025 13:18
62	25/04/2025	08:00	19:00	-Memperbaiki komposisi texture uv pada 3D model mesin atm -Menyesuaikan kembali posisi cahaya pada 3D model -Memosisikan dan menyesuaikan 3D model atm dengan footage	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
63	27/04/2025	08:00	19:00	Penguasaan baru Telin Project4 -meeting dan briefing -Membuat 3D animasi basic pada karakter telin -Memosisikan 3D model bus -Menyesuaikan kecepatan frame -Membagi frame animasi	Approved at 23 Mei 2025 13:18
64	28/04/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Melanjutkan basic animasi pada karakter telin -Memulai tahap detailing pada animasi karakter telin -Melakukan penyesuaian frame -Revisi pada animasi	Approved at 23 Mei 2025 13:18
65	29/04/2025	08:00	19:00	-Melanjutkan tahap detailing animasi -Penambahan animasi pada pertengahan footage -Penambahan detailing animasi kembali -Penamabahan cloth simulation pada footage -Melakukan texturing pada banner -Melakukan animasi pada 3D model bus transjakarta	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
66	30/04/2025	08:00	19:00	Penugasan baru -Meeting dan brief penugasan -Membuat 3D model hiasan dinding untuk footage -Penambahan texture pada 3D model hiasan dinding Penugasan baru -Meeting dan brief penugasan konten adsvox chunky bar -Membuat 3D model coklat chunky bar -Memodifikasi susunan 3D model coklat -Memosisikan 3D model truck pada footage -Menyesuaikan cahaya pada 3D model	Approved at 23 Mei 2025 13:18
67	01/05/2025	08:00	19:00	Penugasan baru -Meeting dan briefing pembahasan revisi telin 4 -Mengganti texture banner -Menyesuaikan texture banner	Approved at 23 Mei 2025 13:18
68	02/05/2025	08:00	19:00	-Revisi minor pada bagian 3D model bus transjakarta -Menambahkan texture pada 3D model bus transjakarta -Menambahkan shadow catcher pada bagian footage monas	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 00000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Adsvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
69	05/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Revisi kembali texture bus transjakarta -Mengganti texture image dengan gambar terbaru Penugasan baru -Meeting kembali membahar konten dengan konsep roket -Menambahkan animasi frame pada roket -Menyesuaikan frame kecepatan animasi -Membuat smoke effect pada roket	Approved at 23 Mei 2025 13:18
70	06/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Revisi pada bagian asap roket -Menyesuaikan frame smoke effect -Menyesuaikan kekuatan smoke effect -Menyesuaikan jumlah smoke effect yang keluar	Approved at 23 Mei 2025 13:18
71	07/05/2025	08:00	19:00	-Meeting briefing dan penugasan -Revisi kembali smoke effect pada roket -Membuat smoke effect baru untuk menyesuaikan kekuatan smoke effect -Membagi dua smoke effect, kekuatan lemah, dan kekuatan cukup kuat -Membagi frame smoke effect -Memperlambat smoke effect pada roket	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
 STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
 COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
72	08/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing -Membuat 3D model led box truck -Menyesuaikan penempatan led box pada scene -Revisi project telin 4 pada bagian texture transjakarta -Menambahkan animasi ekspresi pada karakter telin	Approved at 23 Mei 2025 13:18
73	09/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Membuat 3D kotak pizza -Membuat desain kotak pizza -Menambahkan texture pada 3D model kotak pizza -Mengatur dan membagi UV unwrap -Memperbaiki UV unwrap -Menyesuaikan UV unwrap pada texture kotak pizza	Approved at 23 Mei 2025 13:18
74	14/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan brief penugasan Penugasan baru -Menambahkan animasi 3D tesla -Menambahkan rig animasi pada 3D model -Revisi kembali animasi -Membuat animasi ulang dengan rig 3D model baru -Finalisasi animasi 3D model tesla	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID 0000059679
STUDENT NAME : Vicko Putra Setiawirawan
COMPANY NAME : Advvox

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
75	19/05/2025	08:00	19:00	Penugasan baru : Project Telin 5 -Meeting briefing dan penugasan -Membuat animasi dasar 3D -Menambahkan detail 3D animasi pada karakter Telin -Membuat simulasi kabel effect -Penambahan detail animasi pada bagian ekspresi	Approved at 23 Mei 2025 13:18
76	20/05/2025	08:00	19:00	-Meeting dan briefing penugasan -Menambahkan animasi ekspresi pada karakter Telin -Menambahkan simulasi kabel pada scene -Improve pada bagian pengepakan sayap pada akhir scene -Membuat 3D model eat milk	Approved at 23 Mei 2025 13:18

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Dzaka Zhilal Haqqa
 Project manager

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

Lampiran MBKM 04

MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1



VERIFICATION FORM OF INTERNSHIP REPORT MBKM INTERNSHIP TRACK 1

Student's Internship Track 1 Advisor

Name : Adhreza Brahma, S.Ds., M.Ds.

I, who signed below

Name : Dzaka Zhilal Haqqa

Position : Project manager

Company : Adsvox

had received, read and approved the Internship Report from

Student ID : 00000059679

Student Name : Vicko Putra Setiawirawan

Period : June 2025

Report Title : Designing Computer Generated Imagery
Visual Effect Content for the Digital Marketing
Campaign of PT Adsvox Digital Asia

Tangerang, 5 Juni 2025

Adhreza Brahma, S.Ds., M.Ds.
Student Advisor

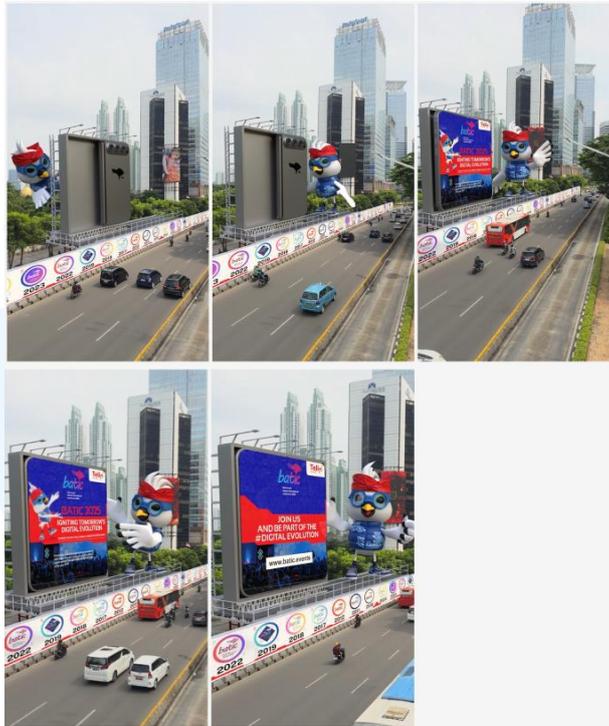
Jakarta, June 3 2025

Dzaka Zhilal Haqqa
Supervisor



Lampiran Karya

Desain Telin 1



Desain Telin 2



Desain Telin 3



Desain Telin 4



Telin 5



Dermaster



Konten Ramadhan

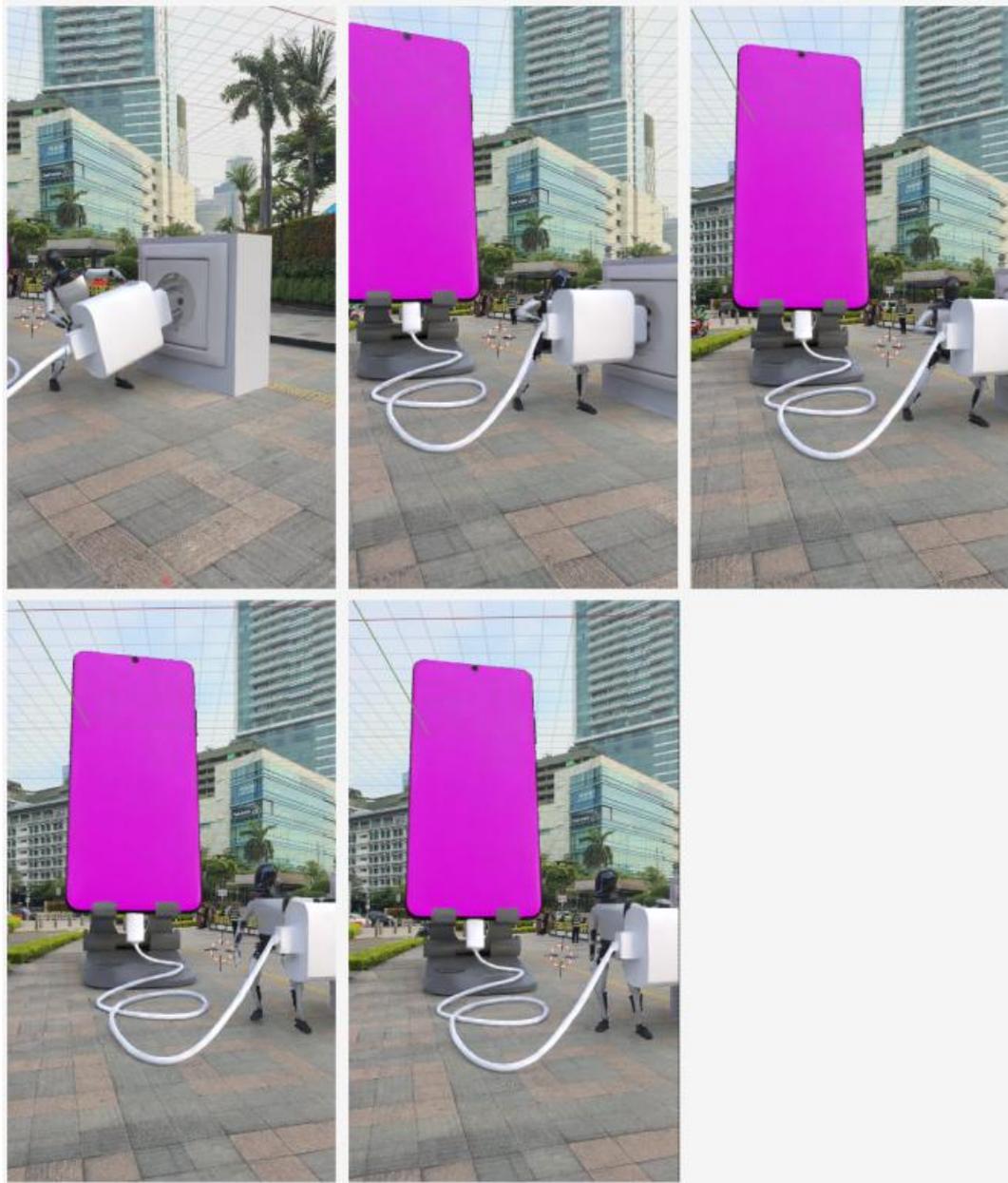


3D Model Optimus Tesla



liv

Konten Optimus Tesla



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