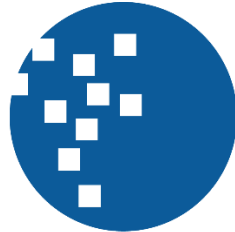


**PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL  
TELEVISI DI MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Vanesha Quentin Soebroto**

**00000069728**

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

**2025**

**PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL  
TELEVISI DI MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Vanesha Quentin Soebroto**

**00000069728**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanesha Quentin Soebroto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069728

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL TELEVISI DI  
MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Oktober 2025



Vanesha Quentin Soebroto

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanesha Quentin Soebroto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069728

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Multimedia Nusantara Polytechnic

Alamat Perusahaan : Jl. Jend.Gatot Subroto Kav.1 Gading Serpong,  
Tangerang, Banten, Indonesia

Email Perusahaan : info@mnp.ac.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

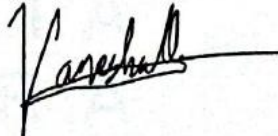
Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 13 Oktober 2025

Mengetahui

  
Yohanes Merci W.

Menyatakan

  
Vanesha Quentin Soebroto

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL TELEVISI DI  
MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC

Oleh

Nama Lengkap : Vanesha Quentin Soebroto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069728

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 22 Oktober 2025  
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



**Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.**  
243752653130093

Penguji



**Levinthius Herlyanto, M.Sn.**  
6860773674130222

Ketua Program Studi Film

**Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.**

9558769670230263

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanesha Quentin Soebroto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069728  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL TELEVISI DI MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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, 10 Oktober 2025



Vanesha Quentin Soebroto

## KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur atas hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan ramat-Nya, penulisan laporan magang ini dapat selesai dengan baik. Penyusunan laporan merupakan bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan magang yang telah dijalani di Multimedia Nusantara Polytechnic, serta memenuhi syarat kewajiban akademik di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulisan laporan ini untuk mendokumentasikan pengalaman praktik, pembelajaran, tantangan, dan evaluasi bagi penulis setelah menjalani proses magang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

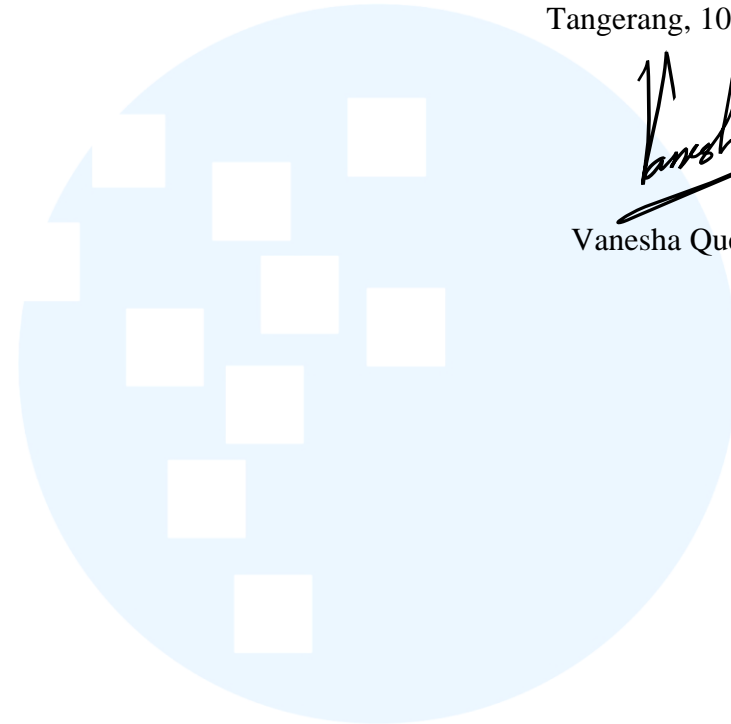
1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Multimedia Nusantara Polytechnic, sebagai penyelenggara program magang.
7. Seluruh anggota Universitas Multimedia Nusantara Pictures yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses magang berlangsung.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Rekan-rekan saya yang baik secara langsung dan tidak langsung telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga mendorong penulis untuk menyelesaikan laporan magang ini.

Laporan ini disusun dengan harapan agar dapat memberikan wawasan, informasi, serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Tangerang, 10 Oktober 2025



Vanesha Quentin Soebroto



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERAN 3D ANIMATOR PADA PRODUKSI ANIMASI SERIAL TELEVISI DI MULTIMEDIA NUSANTARA POLYTECHNIC

Vanesha Quentin Soebroto

## ABSTRAK

Saat ini, industri animasi Indonesia sedang mengalami perkembangan dan mulai untuk memasuki pasar internasional. Kebutuhan akan pekerja di industri kreatif semakin diminati dan dicari. Multimedia Nusantara Polytechnic bekerja sama dengan studio Universitas Multimedia Nusantara Pictures mengambil kesempatan tersebut untuk membimbing peserta magang dan memberikan pengalaman bekerja di dunia profesional. Program magang yang disediakan oleh pihak-pihak tersebut ditujukan kepada 3D Animator dengan pemberian pengalaman ikut dalam produksi animasi serial televisi. Produksi tersebut merupakan proyek dari klien yang diberikan kepada UMN Pictures, untuk mengembangkan *intellectual property* (IP) yang sebelumnya sudah dimiliki oleh studio UMN Pictures. Dalam penulisan ini, akan dijabarkan mengenai proses awal penerimaan di program magang, pelatihan peserta magang hingga proses produksi animasi serial televisi. Berbagai hal baru yang ditemukan dan dipelajari oleh penulis melalui program magang tersebut dijabarkan secara jelas berdasarkan pengalaman penulis. Selain itu, dijelaskan juga mengenai proses bekerja penulis selama menjalani program magang dan produksi. Terutama dalam proses produksi yang melalui tahap *layout*, *blocking*, *spline*, dan *clean-up*. Dicantumkan segala kendala yang dihadapi penulis selama berperan sebagai 3D Animator secara internal maupun eksternal, serta solusi yang didapatkan. Pengalaman menjalani program magang di MNP yang bekerja sama dengan UMN Pictures dapat mempersiapkan penulis untuk turun ke industri animasi secara profesional.

**Kata kunci:** 3D animator, serial televisi, magang

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

**3D ANIMATOR ROLE IN ANIMATED TELEVISION SERIES  
PRODUCTION AT MULTIMEDIA NUSANTARA  
POLYTECHNIC**

Vanesha Quentin Soebroto

**ABSTRACT**

*Currently, the Indonesian animation industry is experiencing significant growth and is beginning to enter the international market around the globe. The demand for professionals in the creative industry is increasingly high. Multimedia Nusantara Polytechnic, in collaboration with studio Universitas Multimedia Nusantara Pictures, has taken this opportunity to guide the interns and provide them with real-life experience in a professional work environment. The internship program offered by these institutions is aimed at 3D Animators, providing them with the opportunity to participate in the production process of a television animation series. The production itself is a project commissioned to UMN Pictures by a client, focusing on the development of an intellectual property (IP) previously owned by the studio. This report describes the initial process of internship admission, interns training, and the process of the television animation series production. It presents various new insights and experiences gained by the author throughout the internship program. Furthermore, it explains the author's workflow during the production process, particularly in the layout, blocking, spline, and clean-up stages. The report also discusses both internal dan external challenges encountered during the internship as a 3D Animator, along with the solutions applied. The experience of participating in the internship program at Multimedia Nusantara Polytechnic in collaboration with UMN Pictures has prepared the author to enter the animation industry professionally.*

**Keywords:** *3D animator, television series, internship*

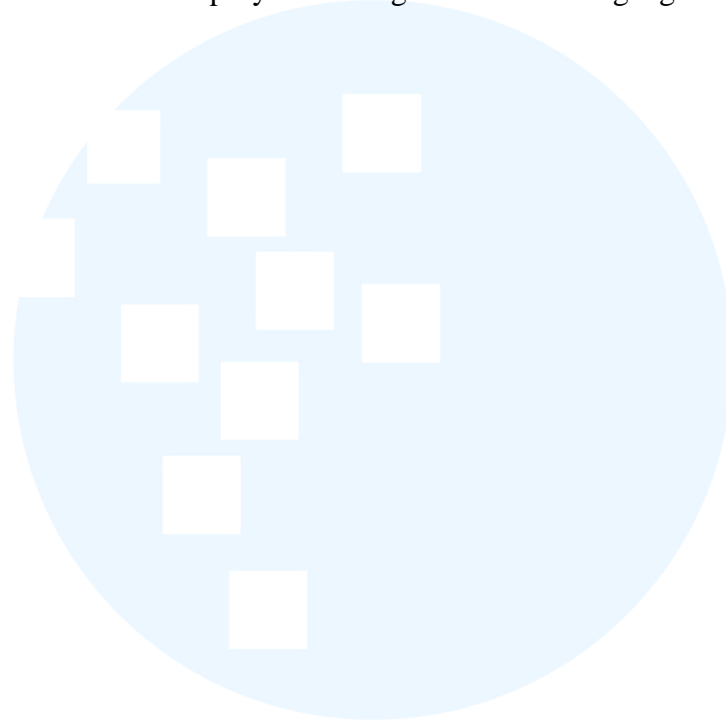
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	13
1.1 Latar Belakang .....	13
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	14
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....	15
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	17
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	17
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	19
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	22
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	22
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	23
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	23
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	25
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	33
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	34
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	37
4.1 Simpulan .....	37
4.2 Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Multimedia Nusantara Polytechnic .....	18
Tabel 3.1. Rincian timeline proyek dan kegiatan selama magang.....	23



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Multimedia Nusantara Polytechnic.....	17
Gambar 2.2. Struktur organisasi administrasi MNP .....	20
Gambar 2.3. Struktur organisasi proyek magang.....	21
Gambar 3.1. Bagan alur kerja penulis pada produksi animasi serial televisi.....	22
Gambar 3.2. Training pose senang, takut, dan marah.....	28
Gambar 3.3. Training pose sedih .....	29
Gambar 3.4. Training animation weight shift.....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin .....	41
Lampiran Form Bimbingan 1.....	42
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	44
Lampiran MBKM 01 .....	45
Lampiran MBKM 02 .....	46
Lampiran MBKM 03 .....	47
Lampiran MBKM 04 .....	49

