

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL DI
TANDASERU VISUAL PRODUCTION**



LAPORAN MAGANG

Johannes Marco Kamaludin

00000067570

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

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL DI
TANDASERU VISUAL PRODUCTION**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Johannes Marco Kamaludin

00000067570

**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 : Johannes Marco Kamaludin

Nomor Induk Mahasiswa 00000067570

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul: **Peran 3D Artist dalam pembuatan asset visual di Tandaseru Visual Production**

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, 21 November 2025



(Johannes Marco Kamaludin)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Johannes Marco Kamaludin

Nomor Induk Mahasiswa 00000067570

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Tandaseru Visual Production

Alamat Perusahaan : Jl. Nusa Jaya I, Pd. Ranji, Kec. Ciputat Tim.

Email Perusahaan : email@tanda-seru.com

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, 20 November 2025

Mengetahui

Menyatakan


-Tanda tangan mahasiswa perusahaan-

(Adrianka Anka)



(Johannes Marco K)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION

Oleh

Nama Lengkap : Johannes Marco Kamaludin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067570

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

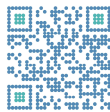
Telah diujikan pada hari Senin, 1 Desember 2025

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.12.04
16:32:35 +07'00'

Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim.
8143768669230303

Penguji

Digitally signed
by Ika Angela
Date: 2025.12.05
09:13:05 +07'00'

Ika Angela, S.Sn.,
7734774675230202

Ketua Program Studi Film

05/12/25
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Johannes Marco Kamaludin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067570
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **Peran 3D Artist dalam pembuatan Aset Visual di Tandaseru Visual Production**

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, 21 November 2025

(Johannes Marco Kamaludin)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan penyertaan-Nya, proses penyusunan laporan magang ini akhirnya dapat terselesaikan. Laporan dengan judul **“PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION”** ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Jurusan Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Proses penyusunan laporan magang ini memberikan banyak pengalaman berharga, baik dalam memahami dunia kerja profesional maupun dalam memperdalam kemampuan saya sebagai seorang 3D Artist. Selama perjalanan tersebut, saya memperoleh dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Tanpa kontribusi mereka, penyusunan laporan ini tentu tidak dapat berjalan dengan lancar. Atas segala bimbingan dan bantuan tersebut, dengan tulus saya ingin Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., 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. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Kepada Perusahaan Tandaseru Visual Production atas kesempatan yang diberikan untuk menjalani magang sebagai 3D Artist Intern
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

(harapan) semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi, dan juga menginspirasi para pembaca.

Tangerang, 21 November 2025



(Johannes Marco Kamaludin)



PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION

(Johannes Marco Kamaludin)

ABSTRAK

Animasi merupakan teknik yang menciptakan ilusi gerak melalui rangkaian gambar statis dan berkembang menjadi salah satu elemen penting dalam industri kreatif, termasuk periklanan, edukasi, dan digital imaging. Dalam praktiknya, animasi tiga dimensi (3D) membutuhkan tahapan produksi yang meliputi modelling, texturing, layouting, hingga rendering. Seluruh tahapan tersebut menjadi tanggung jawab utama seorang 3D Artist yang berperan menghasilkan aset visual sesuai kebutuhan kreatif maupun standar perusahaan. Melalui program magang selama empat bulan di Tandaseru Visual Production—sebuah studio visual berbasis digital imaging dan pengembangan aset 3D—penulis berkesempatan untuk bekerja sebagai 3D Artist dan terlibat langsung dalam proses produksi berbagai proyek komersial. Tugas yang dilakukan mencakup pembuatan 3D model, pemberian tekstur, pengaturan komposisi melalui lighting serta layouting, hingga rendering final untuk keperluan Key Visual dan kampanye digital. Selama magang, penulis juga mempelajari alur kerja industri, bekerja lintas divisi dengan tim Digital Imaging, serta beradaptasi dengan deadline ketat yang menjadi karakteristik industri kreatif. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis penulis, tetapi juga kemampuan komunikasi, manajemen waktu, problem solving, dan profesionalisme kerja. Melalui pemahaman langsung terhadap pipeline produksi 3D di lingkungan profesional, magang ini diharapkan menjadi landasan penting bagi penulis untuk memasuki dunia kerja di bidang animasi dan produksi visual secara lebih siap dan kompeten.

Kata kunci: 3D Artist, Animasi 3D, Visual Production.

The Role of a 3D Artist in Creating Visual Assets at Tandaseru Visual Production

(Johannes Marco Kamaludin)

ABSTRACT

Animation is a technique that creates the illusion of motion through a sequence of static images and has evolved into a vital element within the creative industry, including advertising, education, and digital imaging. In practice, three-dimensional (3D) animation requires production stages such as modelling, texturing, layouting, and rendering. These stages are the main responsibilities of a 3D Artist, who is tasked with producing visual assets that meet both creative needs and professional standards. Through a four-month internship program at Tandaseru Visual Production—a digital imaging and 3D asset development studio—the author had the opportunity to work as a 3D Artist and participate directly in the production workflows of several commercial projects. The tasks included creating 3D models, applying textures, setting up compositions through lighting and layouting, and producing final renders for Key Visuals and digital campaign materials. During the internship, the author also gained insight into industry workflows, collaborated across divisions with the Digital Imaging team, and adapted to tight deadlines typical of the creative industry. This internship experience not only enhanced the author's technical skills but also strengthened communication, time management, problem-solving, and professional work ethics. By gaining firsthand understanding of the 3D production pipeline within a professional environment, this internship is expected to serve as an essential foundation for the author to enter the animation and visual production industry with greater readiness and competence.

Keywords: 3D Artist, 3D Animation, Visual Production

DAFTAR ISI

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 TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	22
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	23
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	25
4.1 Simpulan.....	25
4.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)

Gambar 2.1. Struktur Perusahaan Tandaseru Visual Production (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)	8
Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja.....	10
Gambar 3.2. Contoh Referensi	14
Gambar 3.3. Contoh Blocking dan Render Awal.	15
Gambar 3.4. Contoh Render Final setelah revisi.....	16
Gambar 3.5. Contoh Referensi. Sumber.....	17
Gambar 3.6. Hasil Render pertama sebelum Preview.	17
Gambar 3.8. Final render dan Juga Selection,.....	18
Gambar 3.9. Contoh Referensi dan Blocking awal.....	20
Gambar 3.10. Hasil Render 3D Environment Honda Gaya	20
Gambar 3.11. Contoh Referensi (Kiri) dan Blocking awal (Kanan).	21
Gambar 3.12. Blocking dan First Render.	21
Gambar 3.13. Final render, dan beberapa layer tambahan	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin.....	10
Lampiran Form Bimbingan 1	11
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	12
Lampiran MBKM 01	13
Lampiran MBKM 02	14
Lampiran MBKM 03	15
Lampiran MBKM 04	16

