

**PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI
MARBEL TK PAUD EDUCA STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Weely

00000062654

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

**PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI
MARBEL TK PAUD EDUCA STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Weely

00000062654

**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 : Weely
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062654
Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI MARBEL TK
PAUD EDUCA STUDIO

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, 20 November 2025



(Weely)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Weely
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062654
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia)
Alamat Perusahaan : Jl. Kalisombo No. 18, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711
Email Perusahaan : support@gamelab.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, 20 November 2025

Mengetahui



(Izza Azzurri, S.T.)

Menyatakan



(Weely)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI MARBEL TK
PAUD EDUCA STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Weely
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062654
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Desember 2025
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
9546770671230263


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 : Weely
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062654
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN DESAINER ASET 3D DALAM
DESAIN APLIKASI MARBEL TK PAUD
EDUCA STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia **(pilih salah satu)**:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan 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 mempublikasikan 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



(Weely)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunia yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan magang berjudul “PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI MARBEL TK PAUD EDUCA STUDIO”. Tujuan pembuatan laporan magang adalah sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah *Internship Track 1* pada program Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam kesempatan ini penulis ingin berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah memberikan bantuan dan dukungan selama kegiatan magang 4 bulan di perusahaan Gamelab Indonesia Educa Studio.

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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Izza Azzurri, S.T, selaku supervisor dan instruktur yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama di tempat magang Gamelab Indonesia.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dalam berbagi pengalaman bekerja di dunia industri animasi terutama di bidang 3D asset.

Tangerang, 20 November 2025



(Weely)

PERAN DESAINER ASET 3D DALAM DESAIN APLIKASI MARBEL TK PAUD EDUCA STUDIO

(Weely)

ABSTRAK

Penulis melalui kesempatan program magang ini untuk mengasah kemampuan 3D asset di Gamelab Indonesia. Gamelab Indonesia didirikan oleh Educa Studio yang mempunyai produk karya seperti game anak-anak dan aplikasi yang bersifat edukatif. Tujuan magang yaitu mengasah kemampuan dalam memahami proses membuat 3D asset secara terstruktur dan memahami proses kerja sebuah studio dalam industri kerja. Selama proses magang penulis menggunakan *software blender* untuk semua proyek yang dikerjakan dan pelaksanaan magang menerapkan kerja online dengan hari kerja Senin – Jumat dari jam 08:00am-05:00pm. Selama magang penulis mendapatkan pengalaman yang baru tentang 3D, mulai dari *modelling*, *uv editing*, *texture painting*, *rigging*, dan *lighting*. Penulis akan melanjutkan pembelajaran yang lebih giat lagi untuk mendalami 3D kedepannya dan bisa berkontribusi di industri 3D.

Kata kunci: animasi, 3D aset, 3D modelling

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF 3D ASSET DESIGNERS IN CREATING THE MARBEL TK PAUD EDUCA STUDIO APPLICATION

(Weely)

ABSTRACT

The author took this internship opportunity to hone his 3D asset skills at Gamelab Indonesia. Gamelab Indonesia was founded by Educa Studio, which produces products such as children's games and educational applications. The purpose of the internship was to hone his skills in understanding the process of creating 3D assets in a structured manner and to understand the work processes of a studio in the industry. During the internship, the author used blender software for all projects, and the internship was implemented online work with working days Monday – Friday from 08:00am to 5:00pm. During the internship, the author gained new experiences about 3D, ranging from modeling, UV editing, texture painting, rigging, and lighting. The author will continue learning more diligently to deepen his 3D skills in the future and be able to contribute to the 3D industry.

Keywords: animation, 3D Assets, 3D modelling



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	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	5
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	6
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	13
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	13
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	14
4.1 Simpulan	14
4.2 Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA	16

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Proyek	6
-------------------------------	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. BMC Perusahaan Gamelab Indonesia.....	4
Gambar 2.2. Contoh Struktur Perusahaan.....	4
Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja..	5
Gambar 3.2. Sketsa <i>modeling</i> perahu layar.....	7
Gambar 3.3. Proses pengerjaan perahu layar	8
Gambar 3.4. <i>Uv editing</i> perahu layar.	9
Gambar 3.5. Texture painting perahu layar	9
Gambar 3.6. Hasil akhir proyek perahu layar.	10
Gambar 3.7. Sketsa buah mengkudu.....	11
Gambar 3.8. Perubahan desain objek mengkudu	11
Gambar 3.9. <i>Uv editing</i> buah mengkudu	12
Gambar 3.10. Proses pengerjaan aset mengkudu.....	12
Gambar 3.11. Hasil akhir proyek buah mengkudu	13



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	17
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	19
Lampiran Consent Form Narasumber Magang.....	20
Lampiran MBKM 01.....	21
Lampiran MBKM 02.....	22
Lampiran MBKM 03.....	23
Lampiran MBKM 04.....	24
Lampiran Dokumentasi Magang.....	25

