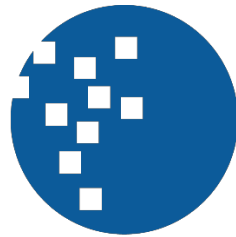


PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS”

DI ORAY STUDIOS



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Nabil Haykal

00000077877

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS”

DI ORAY STUDIOS



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nabil Haykal

00000077877

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 : Nabil Haykal

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077877

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS” DI ORAY STUDIOS

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



(Nabil Haykal)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nabil Haykal

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077877

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Oray Studios

1. Alamat Perusahaan : Jl. Cemara No.22, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40161

Email Perusahaan : info@oraystudios.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



(Herni Widia Astuti)

Menyatakan

(Nabil Haykal)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS”
DI ORAY STUDIOS

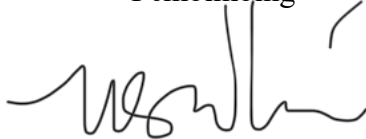
Oleh

Nama Lengkap : Nabil Haykal
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077877
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

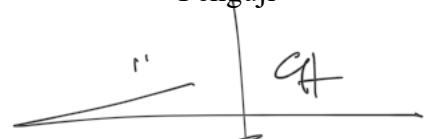
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



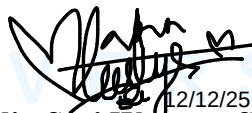
R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds
6435758659230202

Penguji



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.,
9363756657137073

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 : Nabil Haykal
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077877
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS” DI ORAY STUDIOS

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, 20 November 2025



(Nabil Haykal)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan laporan magang ini yang berjudul: PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS” DI ORAY STUDIOS. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada program studi film, fakultas seni dan desain, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari atas selesainya laporan ini diperlukannya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan hingga pada penyusunan laporan magang, Karena tanpa mereka laporan magang ini tidak akan selesai seperti semestinya, oleh karena itu saya 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. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Halilintar Wighar Putra, selaku Lead 3D Artist yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

semoga laporan magang ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 20 November 2025



(Nabil Haykal)

PERAN 3D ARTIST PADA GAME “HEAVEN FALLS”

DI ORAY STUDIOS

(Nabil Haykal)

ABSTRAK

3D artist memiliki peran yang penting khususnya pada era modern dalam industri kreatif, terutama dalam produksi animasi, game hingga visual digital. *3D artist* dituntut untuk mampu mengerjakan 3D Model, Texture, Rigging hingga animasi 3D yang hasilnya sesuai dengan standar industri kreatif. Oray Studios merupakan studio kreatif yang bergerak dalam bidang desain dan memiliki kepercayaan untuk mengerjakan proyek proyek seperti video game, komik, dan animasi dari lokal maupun internasional. Program magang merupakan salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara, maka dari itu penulis memilih melaksanakan program kerja magang di Oray Studios sesuai dengan keahlian yang diminati yaitu sebagai *3D artist*. Tujuan magang ini yakni untuk memperdalam kemampuan dalam hal teknis maupun non teknis, memahami bagaimana alur kerja dalam industri, serta membangun relasi dalam lingkaran kerja kreatif. Selama magang penulis terlibat dalam berbagai proyek game seperti Heaven Falls, dan Angkot The Game, dalam proyek ini penulis bertanggung jawab dalam pembuatan aset 3D dan animasi yang mencakup *3D modelling*, *UV unwrapping*, *texturing*, *rigging*, dan *3D animation*.

Kata kunci: Magang, 3D Artist, Game



ROLE OF 3D ARTIST IN THE GAME “HEAVEN FALLS”

AT ORAY STUDIOS

(Nabil Haykal)

ABSTRACT

3D artist has an important role especially in the modern era in the creative industry, especially in the production of animation, games, and digital visuals. 3D Artist is required to be able to work on 3D Models, Texture, Rigging, and 3D animation with results that meet the standards of the creative industry. Oray Studios is a creative studio engaged in the field of design and has the trust to work on projects such as video games, comics, and animation from both local and international clients. The internship program is one of the graduation requirements at Universitas Multimedia Nusantara, therefore the author chose to carry out an internship program at Oray Studios in accordance with the expertise of interest, namely as a 3D Artist. The purpose of this internship is to deepen skills in both technical and non-technical aspects, understand how the workflow in the industry operates, and build relationships within the creative work environment. During the internship, the author was involved in various game projects such as Heaven Falls,, and Angkot The Game; in these projects, the author was responsible for creating 3D assets and animations, which include 3D modelling, UV unwrapping, texturing, rigging, and 3D animation.

Keywords: *Internship, 3D Artist, Game*

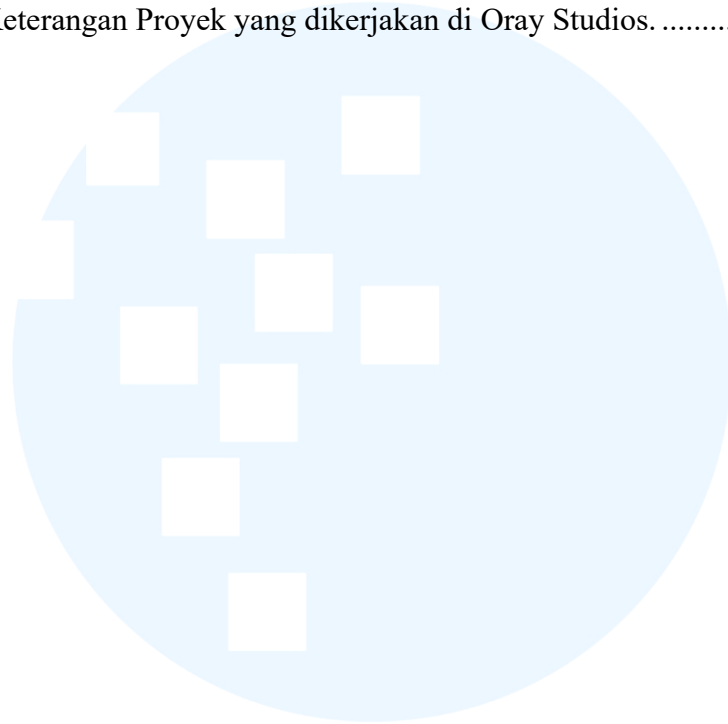


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
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.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	18
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	18
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	34
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	34
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	36
4.1 Simpulan	36
4.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 SWOT Perusahaan.	8
Tabel 3.1 Keterangan Proyek yang dikerjakan di Oray Studios.	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur kerja produksi Oray Studios.	13
Gambar 3.2 Alur Estimate Oray Studios.....	14
Gambar 3.3 Alur Sample & Estimate Oray Studios.	14
Gambar 3.4 Alur Sample Oray Studios.....	15
Gambar 3.5 Alur New Project Oray Studios.....	16
Gambar 3.6 Alur Ongoing Project Oray Studios.	17
Gambar 3.7 Alur Returning Project Oray Studios.	18
Gambar 3.8 Kanal #3d-magang Oray Studios.	21
Gambar 3.9 3D Model Zora.	22
Gambar 3.10 3D Model Tower.	23
Gambar 3.11 Menu Outliner.	23
Gambar 3.12 Sharpeness Edge.....	24
Gambar 3.13 UV Unwrapping Zora.	25
Gambar 3.14 UV Unwrapping Tower.....	26
Gambar 3.15 Substance Painter New Project.	26
Gambar 3.16 Properties Generator.....	27
Gambar 3.17 Export Textures.	28
Gambar 3.18 Texturing Tower.....	28
Gambar 3.19 Texturing Zora.....	29
Gambar 3.20 Rigging Zora.	30
Gambar 3.21 Menu Parent.	30
Gambar 3.22 Zora Rig.....	31
Gambar 3.23 Storyboard Trailer Heaven Falls Shot 11-16.	32
Gambar 3.24 Menu Timeline.	33
Gambar 3.25 Menu Graph Editor.....	33
Gambar 3.26 Proses Animasi Trailer Shot 12-16.	33

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

