

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI PT
EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

Rakarayan Elang Parama

00000049097

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

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI PT
EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Rakarayan Elang Parama
00000049097

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 : Rakarayan Elang Parama

Nomor Induk Mahasiswa : 00000049097

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI PT EDUCA SISFOMEDIA
INDONESIA**

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



(Rakarayan Elang Parama)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rakarayan Elang Parama

Nomor Induk Mahasiswa 00000049097

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio)

Alamat Perusahaan : Jl. Gilingrejo No. 10 Salatiga, Jawa Tengah 50743

Email Perusahaan : magang@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



(Rakarayan Elang Parama)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI EDUCA SISFOMEDIA
INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Rakarayan Elang Parama

Nomor Induk Mahasiswa : 00000049097

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 04 Desember 2025

Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Yohanes Merci Widiastomo S.Sn., M.M.
0841768669130352

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
7140769670230403

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 : Rakarayan Elang Parama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000049097
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D ARTIST DALAM
PEMBUATAN ASET DI PT EDUCA
SISFOMEDIA INDONESIA

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



(Rakarayan Elang Parama)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA”. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa proses penyusunan laporan ini tidak akan dapat berjalan dengan optimal tanpa dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. PT Educa Sisfomedia Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Tangerang, 20 November 2025



(Rakarayan Elang Parama)

PERAN 3D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET DI PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

(Rakarayan Elang Parama)

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif dan pendidikan digital mendorong meningkatnya kebutuhan akan aset 3D yang efisien dan berkualitas untuk keperluan gim, aplikasi, dan media pembelajaran. Magang yang penulis lakukan di Gamelab Indonesia, sebuah platform pelatihan di bawah naungan PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio), bertujuan untuk memperoleh pengalaman langsung mengenai proses produksi aset 3D dalam pipeline industri, sekaligus mengembangkan kemampuan teknis dalam modelling, texturing, rigging, animasi, dan rendering. Educa Studio dikenal sebagai pengembang konten edukatif digital melalui produk seperti Marbel, RIRI, dan KABI, yang membutuhkan pembuatan aset visual interaktif secara berkelanjutan. Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja sebagai 3D Generalist Intern selama empat bulan dengan sistem kerja WFH, meliputi tahapan pre-production hingga post-production berdasarkan workflow standar industri. Penulis mengerjakan beberapa proyek aset 3D Marbel TK PAUD, dimulai dari riset visual, pembuatan sketsa, modelling low poly, texturing PBR sederhana, rigging, animasi looping, hingga pembuatan environment dan rendering showcase. Selama proses magang, penulis juga menghadapi beberapa kendala seperti komunikasi, alur revisi, dan ketentuan proyek yang kurang spesifik, namun dapat diatasi melalui optimalisasi koordinasi dan penyesuaian metode kerja. Secara keseluruhan, magang ini memberikan pemahaman mendalam mengenai praktik kerja profesional serta menegaskan pentingnya efisiensi pipeline dalam produksi aset 3D berbasis game engine.

Kata kunci: Aset 3D, *3D Generalist Intern*, Educa Studio

THE ROLE OF A 3D ARTIST IN THE CREATION OF ASSETS

AT PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

(Rakarayan Elang Parama)

ABSTRACT

The rapid development of the creative industry and digital education has increased the demand for efficient and high-quality 3D assets for games, applications, and interactive learning media. This internship, conducted at Gamelab Indonesia under PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio), aimed to provide hands-on experience with the complete production pipeline of 3D assets while strengthening the author's technical skills in modeling, texturing, rigging, animation, and rendering. Educa Studio is known for developing digital educational content through products such as Marbel, RIRI, and KABI, all of which require continuous production of interactive visual assets. During the four-month Work-From-Home internship, the author worked as a 3D Generalist Intern and was involved in the end-to-end workflow of asset creation, including pre-production, production, and post-production stages. The author completed several Marbel TK PAUD assets, starting from visual research and sketching, low-poly modeling, simplified PBR texturing, rigging, looping animation, environment creation, and final showcase rendering. Throughout the internship, several challenges emerged, such as communication gaps, the approval workflow, and unclear project specifications, but these issues were addressed through improved coordination and adjustments to the working process. Overall, the internship provided valuable insight into professional production practices and emphasized the importance of an efficient pipeline in 3D asset creation for game development.

Keywords: 3D Asset, 3D Generalist Intern, Educa Studio

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

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.....	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
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	24
4.1 Simpulan	24
4.2 Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penjabaran tugas selama kerja magang di Educa Studio	5
Tabel 3.2. Penjabaran tugas selama kerja magang di Educa Studio	14



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Educa Studio. Sumber: Educa Studio (2025).	4
Gambar 2.2. Logo Gamelab Indonesia. Sumber: Gamelab Indonesia (2024).	4
Gambar 2.3. BMC Educa Studio. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	6
Gambar 2.4. Struktur Perusahaan. Sumber: Struktur Perusahaan (2025).	7
Gambar 2.5. Aplikasi Marbel. Sumber: Educa Studio (2025).	8
Gambar 2.6. Aplikasi KABI. Sumber: Educa Studio (2025).	9
Gambar 2.7. Aplikasi Riri. Sumber: Educa Studio (2025).	10
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi. Sumber: Observasi Penulis (2025).	11
Gambar 3.2. Bagan Alur Kerja Aset 3D. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)..	16
Gambar 3.3. Sketsa Aset 3D. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	16
Gambar 3.4. Proses Modelling. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	17
Gambar 3.5. Proses Texturing. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	17
Gambar 3.6. Proses Rigging dan Animasi. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	17
Gambar 3.7. Proses Lighting. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	19
Gambar 3.8. Kelas Pelatihan Pertama. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025). ...	20
Gambar 3.9. Final Render Ketapang Cina. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).	21
Gambar 3.10. Final Render Kuda Laut. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)...	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	28
Lampiran Form Bimbingan 1.....	31
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	32
Lampiran MBKM 01	33
Lampiran MBKM 02	34
Lampiran MBKM 03	35
Lampiran MBKM 04	38
Lampiran Karya	39

