

**PERAN *3D GENERALIST* PADA IKLAN LIOLIO DI
APEPLUS STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Vincent Lie

00000066422

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

**PERAN 3D GENERALIST PADA IKLAN LIOLIO DI
APEPLUS STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Vincent Lie

00000066422

**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 : Vincent Lie

Nomor Induk Mahasiswa 00000066422

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D GENERALIST PADA IKLAN LIOLIO DI APEPLUS 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, 8 Desember 2025



(Vincent Lie)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Lie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066422
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Apeplus Studio
Alamat Perusahaan : Ruko pisa grande Blok D-18, Curug Sangereng,
Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten 15810
Email Perusahaan : hi@apeplus.studio

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, 19 November 2025

Mengetahui

(Eileen)



Menyatakan



(Vincent Lie)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERAN 3D GENERALIST PADA IKLAN LIOLIO DI
APEPLUS STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Vincent Lie

Nomor Induk Mahasiswa 00000066422

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed
by Teddy
Hendiawan

Date:
2025.12.12
10:50:16 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.

3160750651130143

Penguji

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

9448763664137002

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 : Vincent Lie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066422
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D *GENERALIST* PADA IKLAN
LIOLIO DI APEPLUS STUDIO

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, 8 Desember 2025



(Vincent Lie)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur berkat Tuhan yang Maha Esa, atas bimbinganNya saya mampu menyelesaikan laporan magang ini dengan judul Peran *3D Generalist* pada Iklan Lio Lio di Apeplus Studio sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni Jurusan Film di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, salah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. 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. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga melalui karya ilmiah ini saya dapat belajar dan mengenal dunia kerja dan mendapat pengalaman baru serta menjadi bahan pembelajaran bagi rekan-rekan mahasiswa selanjutnya.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Vincent Lie)

PERAN 3D GENERALIST PADA IKLAN LIOLIO DI APEPLUS STUDIO

(Vincent Lie)

ABSTRAK

Magang Merdeka merupakan bagian dari kewajiban akademik bagi mahasiswa Program Studi Animasi Universitas Multimedia Nusantara yang sedang berada di semester tujuh. Dengan ketertarikan yang kuat pada bidang animasi 3D dan produksi iklan, penulis memilih untuk menjalani program magang di Apeplus Studio sebuah studio kreatif yang berdiri sejak tahun 2019 dan telah berkembang dari spesialis motion graphic menjadi penyedia layanan visual yang mencakup animasi 3D, efek visual (VFX), serta produksi iklan dan konten digital. Selama masa magang, penulis ditempatkan sebagai 3D Generalist di divisi Studio dan terlibat dalam berbagai proses produksi, mulai dari pembuatan model 3D, texturing, animasi, lighting, hingga compositing. Beberapa proyek yang dikerjakan meliputi produksi iklan dan video musik untuk berbagai brand serta musisi ternama seperti Somethinc, Google Play, Realme, Wardah, Isyana Sarasvati, dan Afgan. Dalam pelaksanaannya, penulis menerapkan teori animasi, prinsip desain komunikasi visual, serta pipeline produksi 3D yang profesional untuk menyelesaikan setiap proyek dengan efektif dan efisien. Melalui pengalaman magang ini, penulis memperoleh pemahaman mendalam mengenai alur kerja produksi di industri kreatif, pentingnya kolaborasi antar divisi, serta kemampuan beradaptasi terhadap kebutuhan dan standar profesional di lingkungan kerja nyata.

Kata kunci: Industri Kreatif, Animasi 3D, Visual Effect, Motion Graphic

THE ROLE OF 3D GENERALIST IN LIO LIO ADS IN

APEPLUS STUDIO

(Vincent Lie)

ABSTRACT

The Merdeka Internship Program is part of the academic requirements for students of the Animation Study Program at Universitas Multimedia Nusantara who are currently in their seventh semester. This program aims to provide students with direct professional experience in the creative industry, particularly in the field of animation and visual effects. With a strong interest in 3D animation and advertising production, the author chose to undertake the internship at Apeplus Studio a creative studio established in 2019 that has grown from specializing in motion graphics to providing a wide range of visual services, including 3D animation, visual effects (VFX), advertising, and digital content production. During the internship period, the author was assigned as a 3D Generalist in the Studio division and was involved in various production processes, including 3D modeling, texturing, animation, lighting, and compositing. Several projects carried out during the internship included advertisements and music videos for prominent brands and artists such as Somethinc, Google Play, Realme, Wardah, Isyana Sarasvati, and Afgan. In the process, the author applied animation theories, visual communication design principles, and professional 3D production pipelines to complete each project effectively and efficiently. Through this internship experience, the author gained a deeper understanding of production workflows in the creative industry, the importance of inter-department collaboration, and the ability to adapt to professional standards and client expectations.

Keywords: Creative Industry, 3D Animation, Visual Effect, Motion Graphic

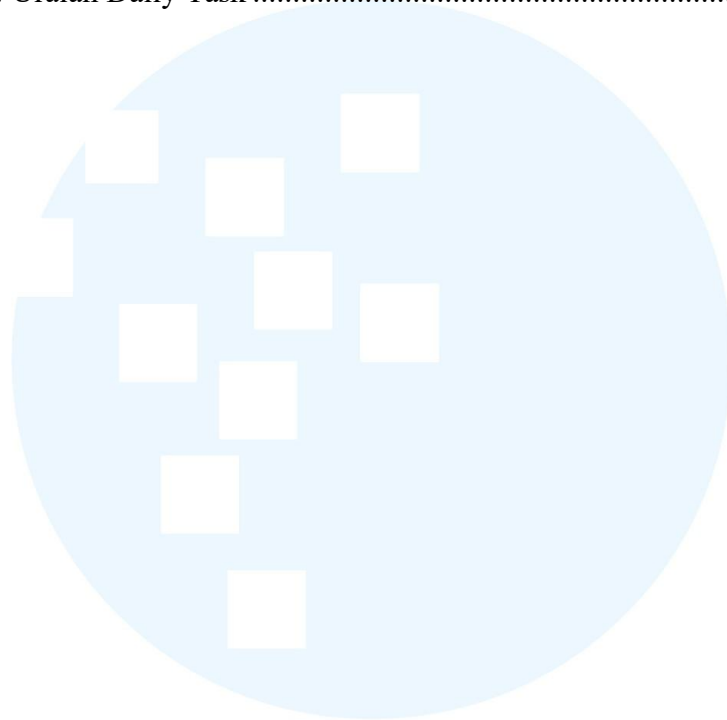
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	xii
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	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.....	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisa SWOT dari Apeplus Studio	6
Tabel 3.2.1. Uraian Daily Task	11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Apeplus Studio.....	5
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Apeplus Studio (2025)	7
Gambar 3.2.1 Expression Sheet karakter Liolio.....	17
Gambar 3.2.2 Brief Asset Tambahan	17
Gambar 3.2.3 Hasil Expression Sheet 3D Liolio	19
Gambar 3.2.4 Proses modeling aset tambahan.....	20
Gambar 3.2.5 Tahap polishing animasi.....	21
Gambar 3.2.6 Tahap perbaikan weight painting	21
Gambar 3.2.7 Lighting dan shadow catcher pada video Habib Jafar.....	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin.....	30
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	31
Lampiran Consent Form.....	32
Lampiran MBKM 01	33
Lampiran MBKM 02.....	34
Lampiran MBKM 03.....	35
Lampiran MBKM 04.....	46
Lampiran Dokumentasi	47

