

**PERAN *3D MODELER & RIGGER* DALAM PROYEK
“KELUARGA RAMA” PADA PERUSAHAAN MNP x MDN**



LAPORAN MAGANG

YOSEPHINE THEODORA BAGAGNESIA MANIK

00000075823

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

**PERAN 3D MODELER & RIGGER DALAM PROYEK
“KELUARGA RAMA” PADA PERUSAHAAN MNP x MDN**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

YOSEPHINE THEODORA BAGAGNESIA MANIK

00000075823

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 : Yosephine Theodora Bagagnesia Manik

Nomor Induk Mahasiswa 00000075823

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D MODELER & RIGGER DALAM PROYEK KELUARGA RAMA
PADA PERUSAHAAN MNP

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



(Yosephine Theodora B. Manik)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yosephine Theodora Bagagnesia Manik

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075823

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : MNP HUB x MDN

Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug
Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : <http://mnp.ac.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, 21 November 2025

Mengetahui



(Yohanes Merci)

Menyatakan



(Yosephine Theodora B. Manik)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 3D MODELER & RIGGER DALAM PROYEK “KELUARGA RAMA” PADA PERUSAHAAN MNP x MDN

Oleh

Nama Lengkap : Yosephine Theodora Bagagnesia

Manik

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075823

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025

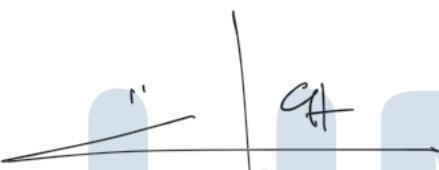
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Muhammad Cahya M. D. S.Sn., M.Ds.
9363756657137073


Rr. Mega Iranti K. S.Sn., M.Ds.
0303018005

Ketua Program Studi Film


Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date:
2025.12.12
12:18:24
+07'00'

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yosephine Theodora Bagagnesia Manik
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075823
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D MODELER &
RIGGER DALAM PROYEK
“KELUARGA RAMA” PADA
PERUSAHAAN MNP x MDN

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.

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

Tangerang, 21 November 2025



(Yosephine Theodora B. Manik)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan magang yang berjudul “Peran 3D Modeler & Rigger dalam Proyek ‘Keluarga Rama’ pada Perusahaan MNP x MDN” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik serta dokumentasi kegiatan selama menjalani program magang di PT Multimedia Digital Nusantara (MDN) melalui kolaborasi MNP HUB x MDN.

Tujuan penyusunan laporan ini adalah untuk memaparkan pengalaman, proses kerja, serta keterlibatan penulis dalam produksi animasi 3D, khususnya pada bidang 3D modeling dan rigging dalam proyek Keluarga Rama. Selain memenuhi persyaratan akademik, laporan ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai alur kerja industri animasi serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan magang di bidang serupa.

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. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Rr. Mega Iranti K. S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji Sidang Magang yang telah memberi catatan revisi yang bermanfaat bagi laporan magang ini.
7. Juan Tan Chi Guan, selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

9. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan kata-kata penyemangat selama kegiatan magang dan penyusunan laporan,

Penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang akan menjalani magang, serta memberikan kontribusi kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi dan produksi kreatif.

Tangerang, 21 November 2025



(Yosephine Theodora B. Manik)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN 3D MODELER & RIGGER DALAM PROYEK “KELUARGA RAMA” PADA PERUSAHAAN MNP x MDN

(Yosephine Theodora Bagagnesia Manik)

ABSTRAK

Laporan magang ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas kegiatan magang yang dilaksanakan di PT Multimedia Digital Nusantara (MDN) melalui kolaborasi MNP HUB x MDN, dengan fokus pada proses produksi animasi 3D untuk proyek Keluarga Rama. Kegiatan magang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja profesional serta memungkinkan penulis menerapkan pengetahuan teoretis yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam bidang 3D modeling dan rigging. Selama menjalani magang, penulis berperan sebagai 3D Modeler dan Props Rigger pada divisi Asset dan Environment, dengan cakupan pekerjaan meliputi pembuatan model tiga dimensi, penyusunan tekstur sesuai gaya visual proyek, rigging sederhana pada objek pendukung, serta penataan aset ke dalam lingkungan produksi. Pelaksanaan magang juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan concept art dan minimnya supervisi khusus dalam rigging, sehingga penulis perlu melakukan penyesuaian melalui pembuatan referensi mandiri serta pencarian solusi secara otodidak. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh peningkatan kompetensi teknis maupun non-teknis, termasuk pemahaman pipeline produksi animasi, kemampuan kolaborasi, komunikasi, serta penyelesaian masalah secara mandiri. Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kemampuan profesional penulis dalam industri animasi 3D.

Kata kunci: 3D modeling, rigging, produksi animasi, aset 3D, pipeline animasi

PERAN 3D MODELER & RIGGER DALAM PROYEK “KELUARGA RAMA” PADA PERUSAHAAN MNP x MDN

(Yosephine Theodora Bagagnesia Manik)

ABSTRACT

This internship report is prepared as an academic requirement to document the activities carried out during the internship at PT Multimedia Digital Nusantara (MDN) in collaboration with MNP HUB x MDN, focusing on the production pipeline of the 3D animated project Keluarga Rama. The internship aimed to provide professional work experience and allow the author to apply theoretical knowledge gained during undergraduate studies, particularly in the fields of 3D modeling and rigging. Throughout the internship period, the author served as a 3D Modeler and Props Rigger within the Asset and Environment division, with responsibilities including the creation of three-dimensional models, development of textures aligned with the project's stylized visual direction, basic rigging for various props, and layout of assets within the production environment. Several challenges emerged during the internship, such as limited availability of concept art and the absence of dedicated rigging supervision, which required the author to develop independent reference materials and seek technical solutions through self-directed research. The internship experience contributed significantly to the author's technical and non-technical development, strengthening understanding of the 3D animation production pipeline, enhancing collaboration and communication skills, and improving problem-solving abilities. Overall, this internship provided valuable insights and professional growth that support the author's readiness to enter the creative industry.

Keywords: 3D modeling, rigging, animation production, 3D assets, production pipeline

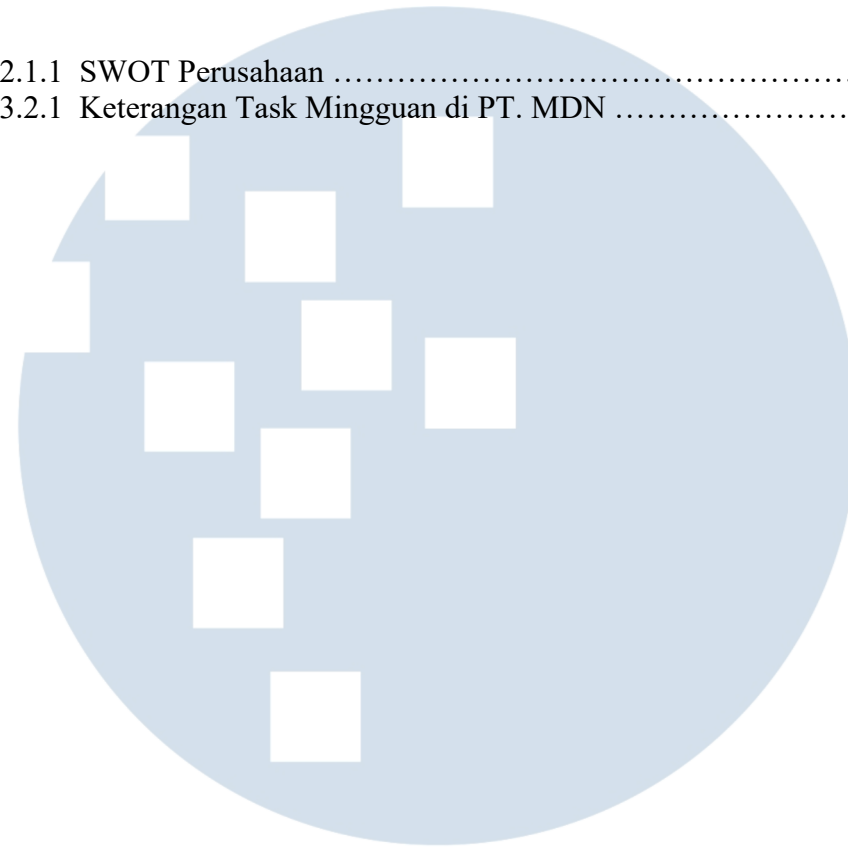
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.1.1 SWOT PT. MDN	6
2.2 Struktur Perusahaan PT. MDN	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	16
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	19
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 SWOT Perusahaan	7
Tabel 3.2.1 Keterangan Task Mingguan di PT. MDN	15



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan	6
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan PT MDN	8
Gambar 3.1. Kedudukan dan peran Penulis.	10
Gambar 3.2.2 Asistensi Referensi	16
Gambar 3.2.2 Base Modeling	17
Gambar 3.2.2 Texturing.....	17
Gambar 3.2.2 Rigging	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Similarity Turnitin	23
Lampiran Surat Penerimaan Magang	26
Lampiran Consent Form Narasumber Magang	27
Lampiran MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	28
Lampiran MBKM 02 Cover Letter Internship Track 1	29
Lampiran MBKM 03 Daily Task	30
Lampiran MBKM 04 Verification Form of Internship Report	32
Lampiran Dokumentasi Magang	33

