

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI
CUATRODIA CREATIVE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Franklin Wirawan

00000054121

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

**PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI
CUATRODIA CREATIVE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Franklin Wirawan

00000054121

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Franklin Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054121
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI CUATRODIA CREATIVE

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Franklin Wirawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Franklin Wirawan
NIM : 00000054121
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Media Promosi Toyota City Pop

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Franklin Wirawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Franklin Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054121
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan kerja di:

Nama Perusahaan : PT Mahakarya Insan Kreatif (Cuatrodia Creative)
Alamat Perusahaan : Jl. Pejaten Mas VII No.B1 Blok 7, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan
Email Perusahaan : hrrbp@cuatrodia.com

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan career acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, 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 di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 10 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Nuansa Agi Perdhana S.Sn)



(Franklin Wirawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI CUATRODIA CREATIVE

Oleh

Nama Lengkap : Franklin Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054121
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

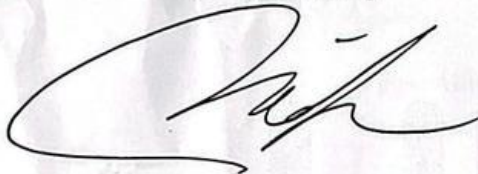
Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 00.00 s.d. 0.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

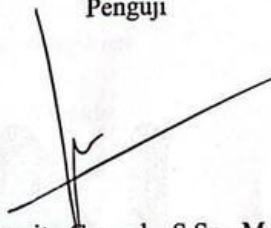
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



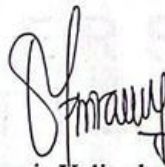
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Franklin Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054121
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI CUATRODIA CREATIVE

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, 10 Desember 2025



(Franklin Wirawan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Peran 3D *Generalist* dalam Produksi Visual di Cuatrodia Creative” sehingga dapat berjalan lancar dan selesai tepat waktu.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT Mahakarya Insan Kreatif, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Mahdi Abizain Jakusuma B.A, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Muhammad Nabil Oktanuaryansyah S.Ds., M.Ds, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

Penulis berharap agar penyusunan laporan magang ini dapat membuahkan dampak positif yang diperoleh dari PT Mahakarya Insan Kreatif dan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin menjalankan kegiatan magang ditempat yang sama.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Franklin Wirawan)

PERAN 3D *GENERALIST* DALAM PRODUKSI VISUAL DI CUATRODIA CREATIVE

Franklin Wirawan

ABSTRAK

Magang sendiri merupakan salah satu kegiatan wajib yang dilakukan oleh mahasiswa yang berguna untuk meningkatkan *soft skills* dan *hard skills*. Salah satu agensi kreatif yang ada di Jakarta yaitu PT Maharkaya Insan Kreatif atau dikenal sebagai Cuatrodia Creative yang bergerak dibidang periklanan. Agensi kreatif ini sudah bergerak bertahun-tahun melayani klien-klien besar yang ada di Indonesia bahkan hingga keluar negeri. Di era globalisasi saat ini, selain teknologi yang terus berkembang, dunia periklanan yang ada di Indonesia juga semakin berkembang. Periklanan sendiri juga harus diikuti dengan desain visual yang menarik agar bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi audiens. Penulis sendiri melaksanakan magang sebagai 3D Motion Graphic di PT Mahakarya Insan Kreatif atau dikenal sebagai Cuatrodia Creative, bertanggung jawab membuat aset-aset 3D yang membantu rekan tim untuk membuat aset 3D untuk kebutuhan iklan. Dengan adanya program magang ini, penulis tidak hanya untuk memenuhi syarat kelulusan akademis, tetapi juga memperoleh pengalaman kerja di dunia profesional.

Kata kunci: magang, agensi kreatif, aset 3D

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF THE 3D GENERALIST IN VISUAL PRODUCTION AT CUATRODIA CREATIVE

Franklin Wirawan

ABSTRACT

Internships are a mandatory activity for students, helping them improve their soft and hard skills. One of the creative agencies in Jakarta is PT Maharkaya Insan Kreatif, also known as Cuatrodia Creative, which specializes in advertising. This creative agency has been operating for years, serving major clients in Indonesia and even abroad. In today's era of globalization, in addition to the ever-evolving technology, the advertising world in Indonesia is also growing. Skills must also be accompanied by attractive visual designs to attract audiences. The author interned as a 3D Motion Graphics in PT Mahakarya Insan Kreatif, also known as Cuatrodia Creative, responsible for creating 3D assets that assist teammates in creating 3D assets for advertising purposes. With this internship program, the author not only fulfilled academic graduation requirements but also gained work experience in the professional world.

Keywords: *internship, creative agency, 3D assets*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan/ Badan Usaha	7
2.3.1 Gojek.....	8
2.3.2 G20 Indonesia 2022 Gala Dinner Opening Visual	8
2.3.1 Gofood.....	9
2.3.4 Paddle Pop Imagira Animation Series.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	11

3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	11
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	12
3.2	Tugas yang Dilakukan	13
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja	14
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	27
3.3.1.1	Proyek <i>Halloween</i> Cautrodia Creative	27
3.3.1.2	Proyek Booth MOGI (Motion Grafis Indonesia)	30
3.3.1.3	Proyek Perancangan Merch SOC (<i>Story On Craft</i>)	31
3.3.1.4	Proyek PIS (Pertamina International Shipping)	32
3.3.1.5	Proyek pengerjaan 3D playcard Pertamina	35
3.3.1.6	Proyek Abadi Nan Jaya	38
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	39
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	40
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja.....	40
BAB IV	PENUTUP	41
4.1	Simpulan	41
4.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Cuatrodia Creative	4
Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Proyek Gojek	8
Gambar 2.4 Gambar proyek G20	9
Gambar 2.5 sketsa dan <i>render</i> 2D karakter	9
Gambar 2.6 <i>Render</i> 3D Gojek dan <i>preview assets</i>	10
Gambar 2.7 Sketsa <i>enviroment</i> Paddle pop dan poster	10
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.3 <i>Brief</i> Toyota	15
Gambar 3.4 <i>Concepting</i> Toyota City Pop	16
Gambar 3.5 Tahapan <i>modelling</i> 3D interior mobil Toyota	17
Gambar 3.6 Peletakkan kamera pada objek 3D <i>modelling</i>	18
Gambar 3.7 <i>Kuwahara Blender Nodes</i>	18
Gambar 3.8 Opsi <i>Render</i>	19
Gambar 3.9 <i>Render Editing Adobe after effect</i>	20
Gambar 3.10 <i>Render Final Editing Adobe After Effect</i>	20
Gambar 3.11 <i>Render Eksterior Mobil</i>	21
Gambar 3.12 <i>final render</i>	21
Gambar 3.13 <i>Modelling</i> Velg mobil Toyota	22
Gambar 3.14 <i>Emblem</i> mobil	22
Gambar 3.15 <i>Guide Enviroment</i>	23
Gambar 3.16 Sketsa Pohon	23
Gambar 3.17 Sketsa Semak – Semak	24
Gambar 3.18 Sketsa Langit	24
Gambar 3.19 <i>Render Enviroment</i>	25
Gambar 3.20 <i>Deliver render</i>	25
Gambar 3.21 sketsa render 2D kebutuhan background 3D	26
Gambar 3.22 <i>Brief Acara Internal Halloween</i>	28
Gambar 3.23 <i>Riset Halloween</i>	28
Gambar 3.24 Referensi visual	29
Gambar 3.25 Karya Visual Poster <i>Halloween</i> Cuatrodia 2025	29

Gambar 3.26 Karya Visual Poster Abadi Nan Jaya	30
Gambar 3.27 Logo MOGI	30
Gambar 3.28 Final Render merchandise SOC	31
Gambar 3.29 Render <i>Bookholder</i>	32
Gambar 3.30 Texture biru	33
Gambar 3.31 tekstur kayu	33
Gambar 3.32 Logo dan tulisan	34
Gambar 3.33 Zbrush <i>Sculpting</i>	35
Gambar 3.34 Proses <i>Detailing Sculpting</i> di Zbrush	36
Gambar 3.35 <i>Retopo</i> Penyu	37
Gambar 3.36 Rigging	37
Gambar 3.37 Poster Abadi Nan Jaya	39
Gambar 3.38 Hasil Editing	39



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Timeline</i> prosedur magang	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xvi
Lampiran 4 PROSTEP 01	xviii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xix
Lampiran 6 PROSTEP 03	xx
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxii
Lampiran 8 Karya	xxxiii

