

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI LAB VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

AUDREY FEBIOLA

00000041447

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI LAB VIRTUOSITY



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

AUDREY FEBIOLA

00000041447

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

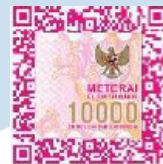
Nama : Audrey Febiola
NIM : 00000041447
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI LAB VIRTUOSITY merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya 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 magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 29 November 2025.



(Audrey Febiola)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Audrey Febiola

NIM : 00000041447

Program Studi : Film

Fakultas : Seni

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan/Organisasi : Virtuosity UMN Film Production Lab

Alamat : Kampus UMN, Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan/Organisasi : film@umn.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.

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, 29 November 2025

Mengetahui



Ahmad Arief Adiwijaya

Menyatakan



Audrey Febiola

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN 3D TOKOH DESAINER DI LAB VIRTUOSITY

Oleh
Nama : Audrey Febiola
NIM : 00000041447
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 29 November 2025.
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.07.11
14:06:22 +07'00'

Penguji

Yohanes Merci
Widiastomo
2025.12.18
17:09:11
+07 00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
8143768669230303

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

Ketua Program Studi Film

13/1/26

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

9744772673230322

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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Audrey Febiola

NIM : 00000041447

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN 3D TOKO DESAINER DI LAB VIRTUOSITY

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 November 2025.

Yang menyatakan,



(Audrey Febiola)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D TOKO DESAINER DI LAB VIRTUOSITY” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Andrey Andoko M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Christine Mersiana Lukmanto S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Yohanes M. Widiastomo S.Sn., M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.

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

Tangerang, 29 November 2025.

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Audrey Febiola)

PERAN 3D TOKOH DESAINER DI LAB VIRTUOSITY

Audrey Febiola

ABSTRAK

3D tokoh desain merupakan bidang yang menggabungkan elemen estetika dengan kecanggihan teknologi digital untuk menciptakan karakter yang realistis dan fungsional dalam berbagai media, mulai dari film, permainan video, hingga simulasi virtual. Dalam proses pembuatan desain tokoh 3D, seorang desainer harus mempertimbangkan aspek proporsi, tekstur, pencahayaan, serta gerakan untuk memastikan karakter tersebut dapat berinteraksi dengan lingkungan secara alami. Penerapan teknik pemodelan, sculpting, rigging, dan animasi merupakan bagian penting dalam menciptakan tokoh yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat menghidupkan narasi yang ada. Abstrak ini membahas tahapan-tahapan utama dalam desain tokoh 3D, tantangan yang dihadapi oleh desainer, serta perkembangan teknologi yang mempengaruhi efisiensi dan kualitas hasil desain tokoh tersebut.

Kata kunci: 3D Tokoh, Desainer, Tiga Dimensi



THE ROLE OF 3D CHARACTER DESIGNER IN VIRTUOSITY LAB

Audrey Febiola

ABSTRACT

3D character design is a field that combines aesthetic elements with advanced digital technology to create realistic and functional characters in various media, from films, video games, to virtual simulations. In the process of creating a 3D character design, a designer must consider aspects of proportion, texture, lighting and movement to ensure the character can interact with the environment naturally. The application of modeling, sculpting, rigging and animation techniques is an important part of creating characters that are not only visually interesting, but can also bring the existing narrative to life. This abstract discusses the main stages in 3D character design, the challenges faced by designers, as well as technological developments that affect the efficiency and quality of the character design results.

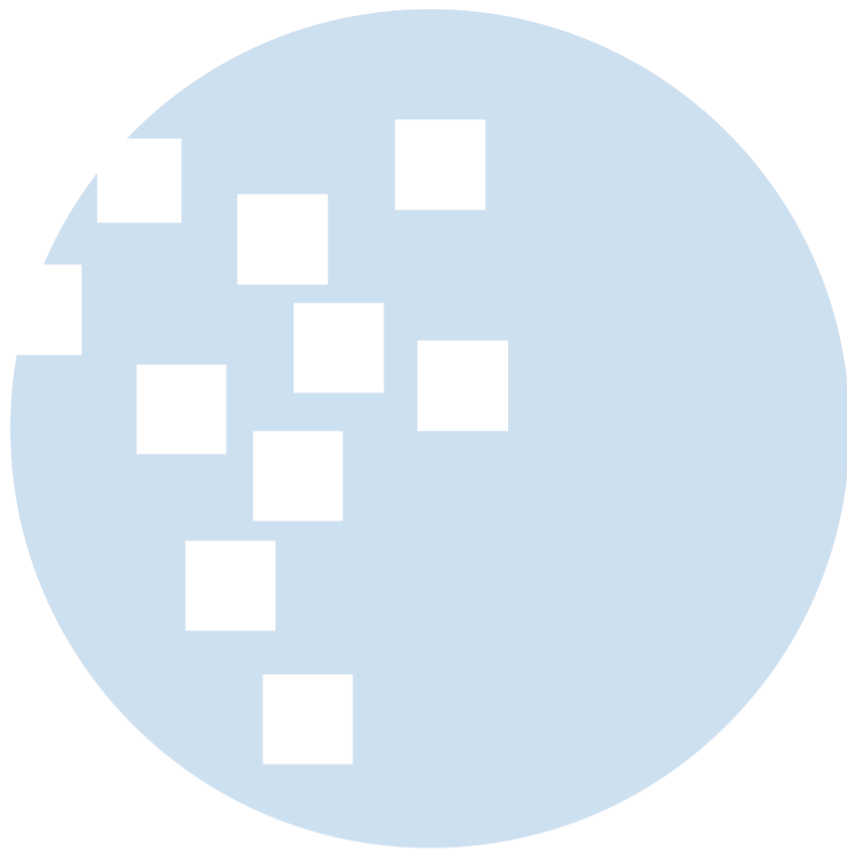
Keywords: 3D Character, Designer, Three Dimension

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	6
3.2.2 Uraian Kerja Magang	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	8
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	9
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	10
4.1 Simpulan	10
4.2 Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12

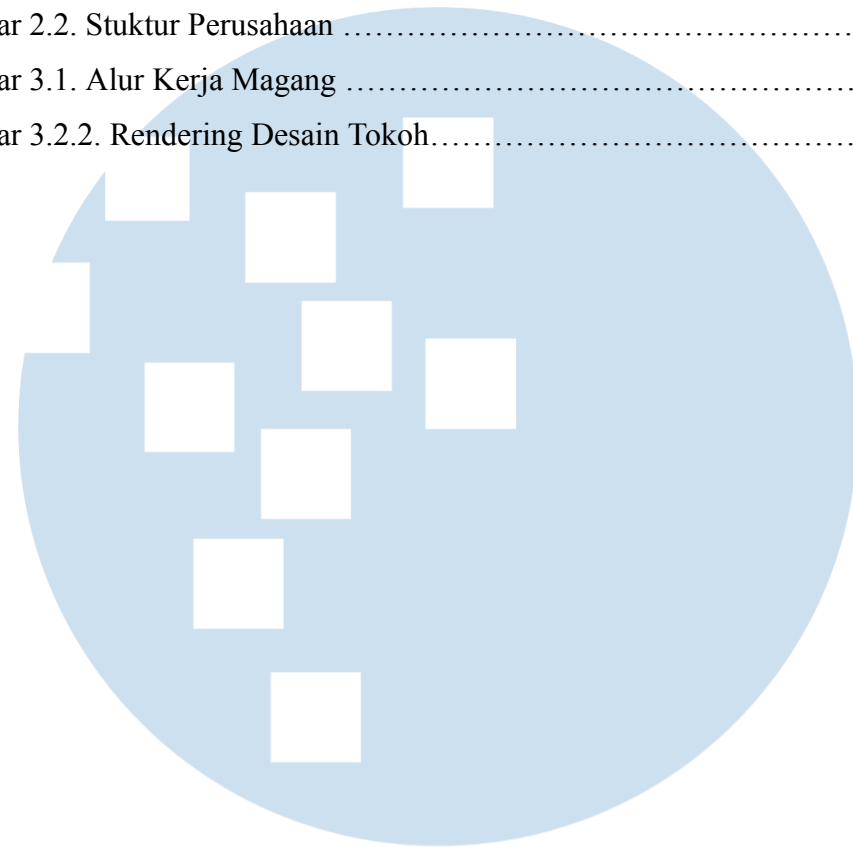


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Stuktur Perusahaan	4
Gambar 3.1. Alur Kerja Magang	5
Gambar 3.2.2. Rendering Desain Tokoh.....	8

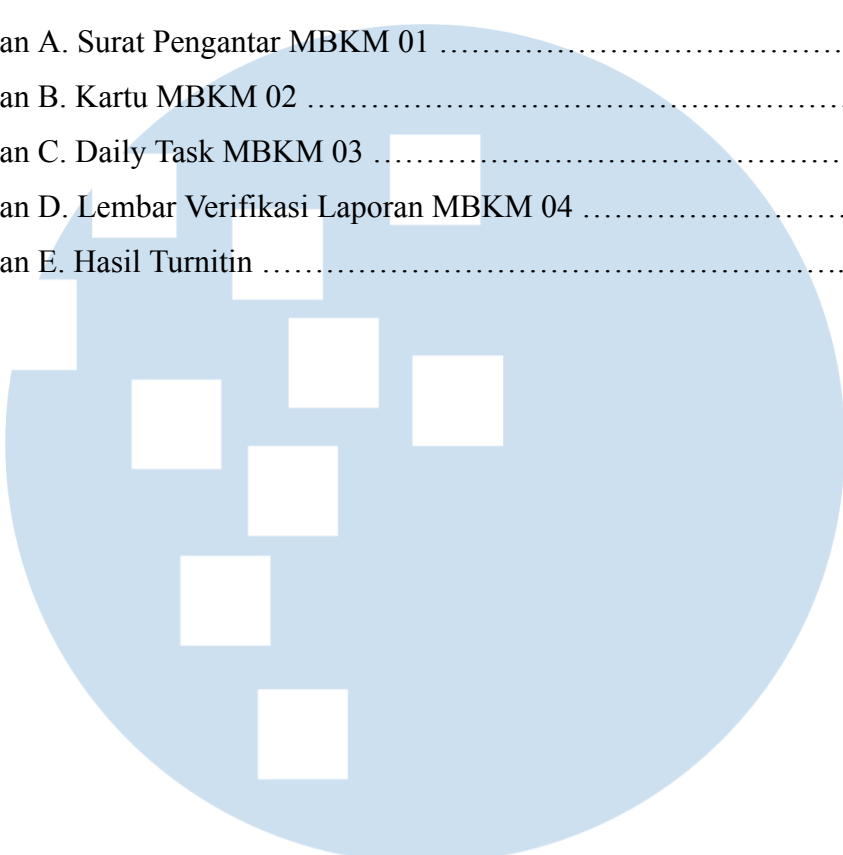


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	13
Lampiran B. Kartu MBKM 02	14
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	15
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	16
Lampiran E. Hasil Turnitin	17



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA