

**PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK
IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES
DI MILKYWAY STUDIO**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Darren Kesuma

00000045831

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK
IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES
DI MILKYWAY STUDIO**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

DARREN KESUMA

00000045831

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darren Kesuma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045831

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul: **“PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES DI MILKYWAY STUDIO”** merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 19 Desember 2023

UMIN



(Darren Kesuma)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK
IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES
DI MILKYWAY STUDIO**


Oleh
Nama : Darren Kesuma
NIM : 00000045831
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 08.30 s.d 09.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

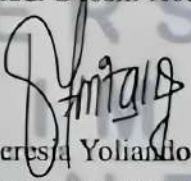
Pembimbing

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987


Dr. Sn. Yusup Sigit Martyanadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresja Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darren Kesuma

NIM : 00000045831

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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

PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES DI MILKYWAY STUDIO

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Darren Kesuma)

KATA PENGANTAR

Penulis sangat tertarik dalam desain 3D *modeling* karena 3D *modeling* merupakan salah satu desain yang sangat dibutuhkan zaman sekarang, khususnya di industri perfilman dan juga periklanan. Design 3D *modeling* sangat penting di zaman sekarang, karena desain sudah beralih dari 2D menjadi 3D. Desain 3D dapat menghasilkan karya dengan cepat dan hasil yang dapat diatur sesuai keinginan desainer, baik dengan *style* realistis, maupun *stylized*. Dengan menggunakan 3D desainer bisa memberi gambaran yang lebih kompleks dari segala sisi, sehingga audiens dapat melihat objek dengan lebih baik. Dengan adanya laporan ini, semoga para desainer yang ingin terjun ke dunia kerja bisa mempersiapkan semua *skill* yang dibutuhkan. Penulis sadar terdapat beberapa pihak yang sudah membantu penulis selama proses magang. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Milkyway Studio yang sudah menyediakan sarana tempat magang.
4. William Tommyko, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiless Akyuwen, S.Sn., M.Sn. sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Dosen Penguji yang telah menguji dan memberikan masukan untuk laporan magang ini.

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

Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan juga inspirasi terutama bagi penulis sendiri dan semua pembacanya.

Tangerang, 19 Desember 2023



(Darren Kesuma)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN 3D MODELING OFFICE UNTUK IKLAN KOPI KENANGAN CHOCO SERIES DI MILKYWAY STUDIO

(Darren Kesuma)

ABSTRAK

Penulis melihat bahwa milkyway studio sangat cepat dalam merespon, serta sangat profesional dalam menangani klien, namun disatu sisi, Milkyway juga mampu fleksibel dengan waktu serta perizinan apabila terdapat kendala yang dihadapi oleh setiap anggota. Hal inilah yang menjadikan milkyway studio mampu berkembang dengan pesat dan menghasilkan portofolio yang beragam dengan klien yang beragam pula. dalam praktiknya, kendala yang dihadapi adalah keinginan penulis dalam mengeksplorasi skill 3D di Milkyway Studio, namun disatu sisi kemampuan penulis di bidang 2D juga masih diperlukan di Milkyway, sehingga pembelajaran 3D sedikit terhambat. oleh karena itu, solusi yang dihadirkan adalah dengan mengerjakan setiap proyek 2D bersama dengan tim 3D di ruangan yang sama, sehingga penulis mampu melihat dan bertanya mengenai hal seputar 3D. Penulis juga berinisiatif untuk mengerjakan personal proyek karakter 3D untuk menambah wawasan mengenai 3D. melalui semua hal yang dikerjakan di Milkyway Studio, penulis belajar bahwa skill yang beragam, hingga kemampuan untuk menjadi desainer generalist di indonesia sangatlah penting, karena perusahaan membutuhkan anggota yang mampu memiliki lebih dari 1 kemampuan dalam mendesain.

Kata kunci: Fleksibel, Karakter, 3D

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

OFFICE 3D MODELING DESIGN FOR KOPI KENANGAN

CHOCO SERIES ADVERTISING AT MILKYWAY STUDIO

(Darren Kesuma)

ABSTRACT (English)

The writer notices that Milkyway Studio responds quickly and handles clients in a professional manner, but on the other hand, Milkyway is also able to be flexible with time and permissions if each member faces challenges. This is what allows Milkyway Studio to expand quickly and to work with a wide range of clients to develop a vast portfolio. The writer's desire to use Milkyway Studio to explore his or her 3D capabilities presents a practical challenge because, on the one hand, Milkyway still requires the writer to be proficient in the 2D field, which makes studying 3D a little more difficult. Since the author needs to view and understand 3D, the suggested solution is for the 2D and 3D teams to collaborate on each project in the same room. In order to further his understanding of 3D, the author also took the initiative to work on his own 3D character projects. Through everything done at Milkyway Studio, the author saw how crucial it is to have a variety of talents in order to become a generalist designer in Indonesia. This is because businesses require employees who are able to possess several design skills.

Keywords: *Flexible, Character, 3D*

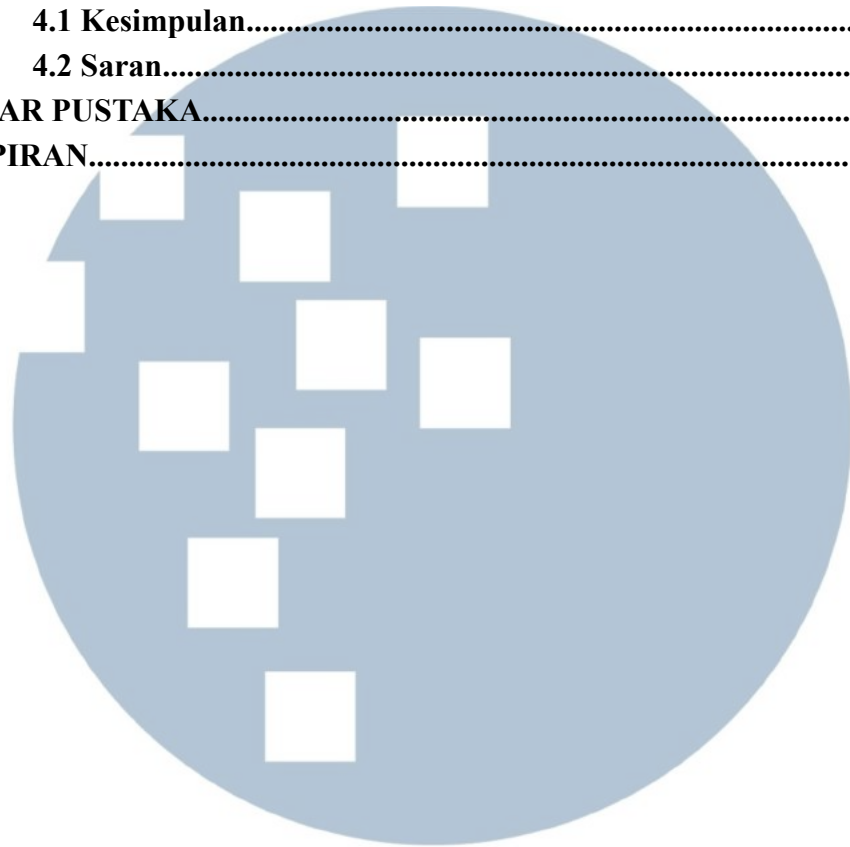
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT (English).....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan.....	12
2.3.1 Periklanan.....	12
2.3.1.1 PUBG x OPPO Reno 6.....	12
2.3.1.2 Sasa Techpunk.....	13
2.3.1.3 Perempuan Bergaun Merah.....	14
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	23
3.3.1.1 3D Statue.....	24
3.3.1.2 Dadang (Karakter 3D Animasi).....	35
3.3.1.3 Ada Apa Dibalik Layar.....	41
3.3.1.4 Mobile Legends.....	47
3.3.1.5 Kopi Kenangan.....	58
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	62
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	63

BAB IV PENUTUP	65
4.1 Kesimpulan	65
4.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xvi

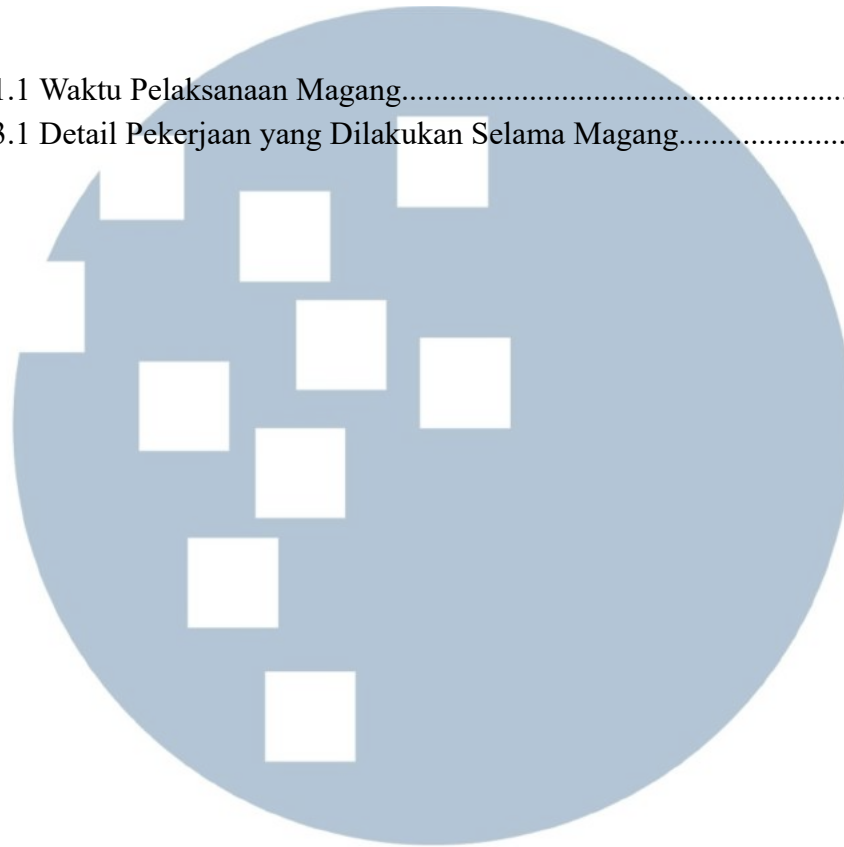


UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	5
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram prosedur pelaksanaan magang.....	6
Gambar 2.1 Tampilan website Milkyway Studio.....	7
Gambar 2.2 Logo perusahaan Milkyway Studio.....	8
Gambar 2.3 Struktur perusahaan Milkyway Studio.....	9
Gambar 2.4 PUBG x OPPO Reno 6.....	13
Gambar 2.5 Sasa Techpunk.....	14
Gambar 2.6 Perempuan bergaun merah.....	15
Gambar 3.1 <i>Workflow</i> Revisi di Milkyway Studio.....	18
Gambar 3.2 Perempuan bergaun merah.....	15
Gambar 3.2 Referensi <i>Diablo 3D Sculpting</i>	26
Gambar 3.3 <i>Clay Build Up Brush</i>	27
Gambar 3.4 <i>H Polish Brush</i>	27
Gambar 3.5 <i>Dam Standard Brush</i>	28
Gambar 3.6 <i>Diablo Base 3D Sculpting</i>	29
Gambar 3.7 <i>Diablo 3D Sculpting Full Body</i>	29
Gambar 3.8 <i>Diablo 3D Sculpting Retopology</i>	30
Gambar 3.9 <i>Diablo 3D Sculpting Final</i>	31
Gambar 3.10 Referensi <i>Black Panther 3D Sculpting</i>	32
Gambar 3.11 <i>Black Panther 3D Base Sculpting</i>	33
Gambar 3.12 <i>Black Panther 3D Accessories</i>	33
Gambar 3.13 <i>Black Panther Detail 3D Sculpting</i>	34
Gambar 3.14 <i>Black Panther Final 3D Sculpting</i>	35
Gambar 3.15 Referensi <i>Dadang 3D Sculpting</i>	37
Gambar 3.16 Referensi <i>Dadang Environment</i>	37
Gambar 3.17 <i>Dadang Character Design Sketch</i>	38
Gambar 3.18 <i>Dadang 3D Base Sculpt</i>	39
Gambar 3.19 <i>Dadang High Poly Retopology</i>	39
Gambar 3.20 <i>Dadang Low Poly Retopology</i>	40
Gambar 3.21 <i>Dadang 3D Modeling Final</i>	41
Gambar 3.22 Referensi <i>Bumper Ada Apa Dibalik Layar</i>	42
Gambar 3.23 <i>Asset Ada Apa Dibalik Layar</i>	43
Gambar 3.24 <i>Font Ada Apa Dibalik Layar</i>	43
Gambar 3.25 Proses <i>Editing Ada Apa Dibalik Layar</i>	44
Gambar 3.26 Revisi <i>Bumper Ada Apa Dibalik Layar</i>	45
Gambar 3.27 <i>Movie Set Bumper Ada Apa Dibalik Layar</i>	45
Gambar 3.28 <i>Eye Tracking Ada Apa Dibalik Layar</i>	46

Gambar 3.29 <i>Final Youtube Preview Ada Apa Dibalik Layar</i>	47
Gambar 3.30 <i>MLBB Visual Guide</i>	48
Gambar 3.31 <i>MLBB Background</i>	49
Gambar 3.32 <i>MLBB Logo</i>	49
Gambar 3.33 <i>Asset Karakter MLBB</i>	50
Gambar 3.34 <i>Color Palette Mobile Legends 7th Anniversary</i>	50
Gambar 3.35 <i>Grewmoon Font Asset</i>	51
Gambar 3.36 <i>Grewmoon Font Color</i>	51
Gambar 3.37 <i>Low Fidel Banner 1 MLBB 7th Anniversary</i>	52
Gambar 3.38 <i>Low Fidel Banner 2 MLBB 7th Anniversary</i>	53
Gambar 3.39 <i>Low Fidel Banner 3 MLBB 7th Anniversary</i>	53
Gambar 3.40 <i>Alternatif 1 Banner MLBB 7th Anniversary</i>	55
Gambar 3.41 <i>Alternatif 2 Banner MLBB 7th Anniversary</i>	56
Gambar 3.42 <i>Alternatif 3 Banner MLBB 7th Anniversary</i>	57
Gambar 3.43 <i>Final Banner MLBB 7th Anniversary</i>	58
Gambar 3.44 <i>Referensi Office</i>	59
Gambar 3.45 <i>3D Modeling Base Office Kopi Kenangan</i>	60
Gambar 3.46 <i>Modeling Office Kopi Kenangan</i>	61
Gambar 3.47 <i>Modeling Final Office Kopi Kenangan</i>	61
Gambar 3.48 <i>Render Final Office Kopi Kenangan</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xvi
Lampiran B Kartu MBKM 02	xvii
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xviii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxvi
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxvii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	xxviii
Lampiran G Lampiran Karya	xxxii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA