

Laporan Magang

**PERANCANGAN PROYEK DAN PEMBUATAN
ASSET GAME 3D PADA PERUSAHAAN GAZE**

Nama : Agnes Wirahayu
NIM : 09120210064
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN

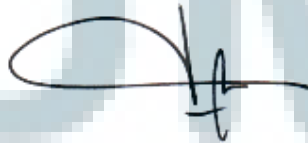
**PERANCANGAN PROYEK DAN PEMBUATAN ASSET
GAME 3D PADA PERUSAHAAN GAZE**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah magang

Nama : Agnes Wirahayu
NIM : 09120210064
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Gading Serpong, Juni 2013

Dosen Pembimbing,



(Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.)

Mengetahui,



(Desi Dwi Kristanto, M.Ds.)

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agnes Wirahayu
NIM : 09120210064
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Peminatan : Animasi
Judul laporan Magang : Perancangan Proyek dan Pembuatan *Asset Game* 3D
pada Perusahaan Gaze

Telah menyelesaikan praktek kerja Magang di :

Nama Perusahaan : PT GAZE Digital Communication
Alamat : Taman Diponegoro, Taman Hijau 280,
Lippo Karawaci, Tangerang
Periode : 14 Maret 2013 – 10 Mei 2013

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Laporan Magang ini disusun dan dibuat oleh penulis sendiri berdasarkan praktik kerja magang yang telah dilakukan, bukan plagiat dari karya orang lain dan semua bahan rujukan yang digunakan telah disebutkan kutipannya serta dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Pernyataan ini penulis buat secara sadar dan tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

Tangerang, 3 Juni 2013

ABSTRAKSI

Praktek kerja Magang ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan praktek magang selama periode delapan minggu, mulai dari tanggal 14 Maret 2013 sampai 10 Mei 2013. PT Gaze menerima penulis sebagai mahasiswa magang dengan memberikan tugas untuk mmbuat sebuah *game* 3D yang menarik dan juga bisa dijual dalam bentuk *figurine* yang di-*print* dengan *3D Printing*. Penulis membuat *asset game* 3D Me, *game costumization* yang menggunakan *face recognition* yang nantinya dapat dihasilkan sebuah karakter yang menyerupai pemainnya.

Kata kunci : magang, proyek, *3D game*, *3D printing*, *asset game*, *face recognition*

UMMN

KATA PENGANTAR

Laporan magang penulis ini berkaitan dengan kegiatan kerja magang merancang sebuah proyek untuk kemudian dibuat *game prototype*. Proyek ini dikerjakan penulis beserta rekan penulis, sesama anak magang. PT Gaze Digital Communication memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan bekerja dibawah perusahaannya. Perusahaan Gaze sebagai perusahaan *Digital Communication* ingin mengembangkan perusahaannya ke bidang media interaktif lainnya yaitu dunia *game*, oleh karena itu Gaze memberikan tugas kepada penulis untuk mencoba membuat sebuah 3D *Game* yang nantinya bisa di-*print* dan dijual.

Semoga Laporan Magang ini dapat menambah wawasan serta membantu rekan-rekan yang tertarik akan pembuatan *game*. Selama proses magang ini penulis tidaklah sendiri, namun ada beberapa pihak yang membantu. Karenanya pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas berkat dan karunianya laporan Magang yang berjudul "Perancangan Proyek dan Pembuatan *Asset Game* 3D pada Perusahaan Gaze" dapat selesai tepat pada waktunya.

Selain itu, laporan magang ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang membantu. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain dan Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
2. Ina L. Riyanto, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam pembuatan laporan magang ini.

3. Ika Yanuarti, selaku *staff* bagian *Career and Development* yang telah memberikan informasi mengenai perusahaan- perusahaan yang membutuhkan mahasiswa magang, terutama PT Gaze tempat penulis kerja magang.
4. Fachrul Fadly S.Ked., selaku Dosen 3D Animation yang telah membantu dan berbagi pengalaman dalam *project 3D game*.
5. Mr. Harrie van der Lubbe dan Mrs. Vanessa Atmadja, selaku pemilik dan direktur PT Gaze *Digital Communication* yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa magang.
6. Raisa Jessica Winata, Feleri Setiawan, Johannes Wirianto dan Randy Wizar selaku rekan kerja penulis yang telah banyak membantu, berjuang bersama dalam pembuatan proyek 3D Me, serta telah mendukung penulis untuk menyelesaikan praktek kerja magang ini.
7. Keluarga penulis, yang banyak mendukung dan mendoakan penulis dalam kelancaran praktek kerja magang dan laporan magang ini.
8. Pihak-pihak lain yang membantu dan mendoakan penulis dalam pengerjaan proyek dan laporan Magang ini.

Laporan Magang ini masih kurang sempurna, meski begitu penulis berharap laporan magang ini dapat memberikan masukan informasi bagi pembaca.

Demikian kata pengantar dari penulis terima kasih dan selamat membaca.



Tangerang, 3 Juni 2013

Penulis,

Agnes Wirahayu

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| ABSTRAKSI..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR BAGAN..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Manfaat dan Tujuan Kerja Magang..... | 2 |
| 1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang..... | 2 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN..... | 4 |
| 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan..... | 4 |
| 2.1.1. Logo Perusahaan..... | 5 |
| 2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan..... | 5 |
| 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan..... | 5 |

| | |
|--|------------|
| 2.3. Lokasi Perusahaan..... | 7 |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG | 8 |
| 3.1. Kedudukan dan Koordinasi | 8 |
| 3.2. Proyek yang Dilakukan | 9 |
| 3.3. Timeline Praktik Kerja Magang..... | 10 |
| 3.4. Uraian Pelaksanaan Praktik Kerja Magang | 11 |
| 3.3.1. Minggu Pertama : 40 ide <i>game</i> | 11 |
| 3.3.2. Minggu Kedua : 10 ide <i>game</i> | 18 |
| 3.3.3. Minggu Ketiga sampai keempat : Pra produksi 3D Me | 25 |
| 3.3.4. Minggu kelima sampai keenam : Produksi 3D Me dan asset yang diperlukan | 29 |
| 3.3.5. Minggu Ketujuh sampai kedelapan : Pasca produksi 3D Me | 32 |
| 3.5. Masalah yang dihadapi | 34 |
| 3.6. Solusi terhadap masalah | 35 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN | 36 |
| 4.1. Kesimpulan..... | 36 |
| 4.2. Saran..... | 37 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiv |

| | |
|-------------------|----|
| LAMPIRAN A: | 38 |
| LAMPIRAN B:..... | 41 |
| LAMPIRAN C:..... | 44 |
| LAMPIRAN D: | 52 |
| LAMPIRAN E:..... | 54 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Logo Gaze | 5 |
| Gambar 2.3. Peta Lokasi Gaze | 7 |
| Gambar 3.1. <i>Mockup Desain Layout 3DMe</i> | 18 |
| Gambar 3.2. <i>Mockup Desain Layout Name it</i> | 20 |
| Gambar 3.3. <i>Mockup Desain Layout Pirate Mecha Mania</i> | 21 |
| Gambar 3.4. <i>Mockup Desain Layout My City</i> | 22 |
| Gambar 3.5. <i>Mockup Desain Layout Doll Maker</i> | 23 |
| Gambar 3.6. <i>Mockup Desain Layout Batik</i> | 24 |
| Gambar 3.7. <i>Concept Art Superstar Female Costume</i> | 25 |
| Gambar 3.8. <i>Concept Art Disney Character Costume</i> | 26 |
| Gambar 3.9. <i>Concept Art Casual Male Costume</i> | 26 |
| Gambar 3.10. <i>Concept Art Casual Female Costume</i> | 27 |
| Gambar 3.11. Sketsa Logo 3D Me | 27 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.12. Sketsa Desain <i>Layout Website</i> 3D Me | 28 |
| Gambar 3.13. Modeling dan <i>Texturing</i> Male Superhero | 30 |
| Gambar 3.14. <i>Modeling</i> dan <i>Texturing</i> Male Casual, | 30 |
| Gambar 3.15. <i>Modeling</i> dan <i>Texturing</i> Logo 3D Me | 31 |
| Gambar 3.16. Desain Awal <i>Layout Website</i> 3D Me | 32 |
| Gambar 3.17. Desain <i>Layout Website</i> 3D Me setelah di revisi | 33 |
| Gambar 3.18. Desain <i>Layout Website</i> 3D Me Final | 34 |

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Timeline Proyek Nest Challenge 10

Tabel 3.2. Project Plan Nest Challenge 10



DAFTAR BAGAN

| | |
|---|---|
| Bagan 1.1. Struktur Organisasi Gaze | 6 |
|---|---|

