



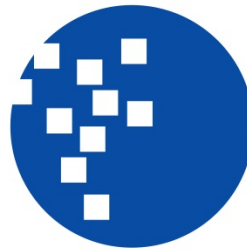
### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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.

**LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PENGUNAAN ASET 3D DALAM**  
**MAKET INTERAKTIF GEDUNG KAMPUS UMN**



**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

Nama : Antonius Alven Resta Sadewa  
NIM : 09120210118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2013**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN KERJA MAGANG**

**PENGUNAAN ASET 3D DALAM MAKET INTERAKTIF GEDUNG  
KAMPUS UMN**

Oleh

Nama : Antonius Alven Resta Sadewa

NIM : 09120210118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 5 Juni 2013

Pembimbing

(Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech)

Mengetahui

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

(Desi Dwi Kristanto, M.Ds.)

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya :

Nama : Antonius Alven Resta Sadewa

NIM : 09120210118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama Institusi : Universitas Multimedia Nusantara (Desain  
Komunikasi Visual)

Divisi : *3D Artist*

Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang

Periode Magang : Senin, 18 Maret 2013 - Jumat, 21 Juni 2013

Pembimbing Lapangan : Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang telah dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya secara jelas dan saya cantumkan pada daftar pustaka.

Jika dikemudian hari terbukti ditemukan adanya kecurangan atau penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang, maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang saya tempuh.

Tangerang, 5 Juli 2013

Antonius Alven Resta Sadewa

## ABSTRAKSI

Magang adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti sebagai syarat kelulusan mahasiswa. Maket interaktif gedung kampus UMN adalah sarana bagi calon mahasiswa dan orang-orang yang berkepentingan untuk mengenal lebih jauh mengenai keadaan gedung kampus UMN. Laporan ini akan membahas mengenai proses pembuatan maket interaktif, mulai dari observasi, *modeling*, pemberian tekstur, dan *compiling*.



UMN

## KATA PENGANTAR

Maket interaktif gedung kampus UMN merupakan inti dari keseluruhan proses magang yang dijalani oleh penulis. Layaknya sebuah bangunan, penulis menemani proses pembuatan maket ini dari nol sampai akhirnya bisa digunakan secara publik. Semua proses-prosesnya telah penulis tuangkan didalam laporan Magang ini.

Penulis mengucapkan puji syukur yang teramat dalam kepada Tuhan Yesus karena tanpa rahmat dan berkatnya penulis tidak akan bisa menyelesaikan proses magang dan laporannya.

Kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Desi Dwi Kristanto, M.Ds. yang telah menyetujui dan merestui serta mendukung proyek maket ini.

Tak lupa kepada Yusup S. Martyastiadi, yang menjadi mentor, supervisor, dan menjadi sosok ayah dari semua anggota tim proyek maket ini, serta sekaligus menjadi pembimbing dalam pembuatan laporan ini.

Ayah dan Ibu penulis, yang selalu mendukung apapun pilihan anaknya, mendukung dari segala sisi, dan mendukung penulis dari dulu sampai sekarang.

Raissa, Dave, Tata, Sera dan Jason yang selalu mendukung satu sama lain, menyemangati dan ‘mencerahkan’ suasana kerja magang ini.

Kesempurnaan hanya ada di tangan Tuhan, manusia hanya bisa mendekati kesempurnaan, dan laporan ini masih sangat jauh dari sempurna. Penulis memohon maaf apabila masih terdapat kesalahan-kesalahan di dalam laporan magang ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih banyak.

Tangerang, 3 Juli 2013

Antonius Alven Resta Sadewa

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| LAPORAN KERJA MAGANG .....                            | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....          | ii   |
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....        | iii  |
| ABSTRAKSI .....                                       | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                  | v    |
| DAFTAR ISI.....                                       | vi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | viii |
| BAB I LATAR BELAKANG.....                             | 1    |
| 1.1. Latar Belakang.....                              | 1    |
| 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....             | 1    |
| 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang..... | 2    |
| 1.3.1. WaktuPelaksanaanMagang .....                   | 2    |
| 1.3.2. ProsedurPelaksanaanMagang.....                 | 2    |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....                  | 4    |
| 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....                  | 4    |
| 2.2. Struktur Organisasi.....                         | 6    |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....                | 7    |
| 3.1. Kedudukan dan Koordinasi .....                   | 7    |
| 3.1.1. Kedudukan .....                                | 7    |
| 3.1.2. Koordinasi .....                               | 7    |
| 3.2. Tugas yang Dilakukan.....                        | 8    |
| 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....             | 9    |

|  |             |
|--|-------------|
| 3.3.1. Proses Pelaksanaan.....                 | 9           |
| 3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....             | 26          |
| 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan..... | 27          |
| <b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....</b>          | <b>30</b>   |
| 4.1. Simpulan.....                             | 30          |
| 4.2. Saran.....                                | 30          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                     | <b>viii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                           | <b>ix</b>   |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>                      | <b>xix</b>  |

UMMN



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1. Logo Universitas Multimedia Nusantara .....                        | 4  |
| Gambar 2. 2. Struktur Organisasi di dalam Universitas Multimedia Nusantara..... | 6  |
| Gambar 3. 1. Bagan Kedudukan .....  | 7  |
| Gambar 3.2. Struktur Kerja Koordinasi Proyek Maket Digital Kampus UMN.....      | 8  |
| Gambar 3. 3. Jendela Aplikasi AutoCAD 2010.....                                 | 10 |
| Gambar 3. 4. Foto observasi langsung di Lantai Basement Gedung C UMN .....      | 11 |
| Gambar 3. 5. Jendela Aplikasi 3ds Max 2011 .....                                | 12 |
| Gambar 3. 6. Keadaan Blok Beton dan Pipa-Pipa di Lantai Basement .....          | 13 |
| Gambar 3. 7. Contoh Dari Normal Map (Kiri : Viewport, Kanan : Hasil Akhir). 14  |    |
| Gambar 3. 8. Keadaan Sebenarnya di Pintu Keluar Selatan Lantai Basement. ....   | 14 |
| Gambar 3. 9. Keadaan Pintu Keluar Selatan Lantai Basement di Model 3D .....     | 15 |
| Gambar 3. 10. <i>Blueprint</i> dari Lantai Basement.....                        | 16 |
| Gambar 3. 11. Model 3D dari Lantai Basement .....                               | 16 |
| Gambar 3. 12. Suasana Taman yang Berada di Lantai 3 .....                       | 17 |
| Gambar 3. 13. Kiri, Contoh Pintu Double - Kanan, Contoh Pintu Single / Kelas 18 |    |
| Gambar 3. 14. Kabut Hitam yang Digunakan Untuk Menutupi Bagian Terlihat. 18     |    |
| Gambar 3. 15. <i>Blueprint</i> Lantai 3 Gedung C .....                          | 19 |
| Gambar 3. 16. Hasil Model 3D Lantai 3 Gedung C.....                             | 19 |
| Gambar 3. 17. Foto Ruang Auditorium yang Masih Dalam Proses Pengerjaan... 20    |    |
| Gambar 3. 18. Model 3D Auditorium.....  | 20 |
| Gambar 3. 19. Contoh Model 3D Kursi Teater.....                                 | 21 |
| Gambar 3. 20. Pemandangan dari Jembatan Lantai 5 di dalam Model 3D.....         | 22 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3. 21. <i>Blueprint</i> Lantai 5 Gedung C .....                   | 23 |
| Gambar 3. 22. Model 3D Lantai 5 Gedung C .....                           | 23 |
| Gambar 3. 23. Model 3D Lantai 11 Gedung C .....                          | 24 |
| Gambar 3. 24. Contoh Model Yang Sebagian Aset Telah Diberi Tekstur. .... | 25 |
| Gambar 3. 25. Model 3D Ruang Auditorium di Dalam Unity.....              | 26 |

