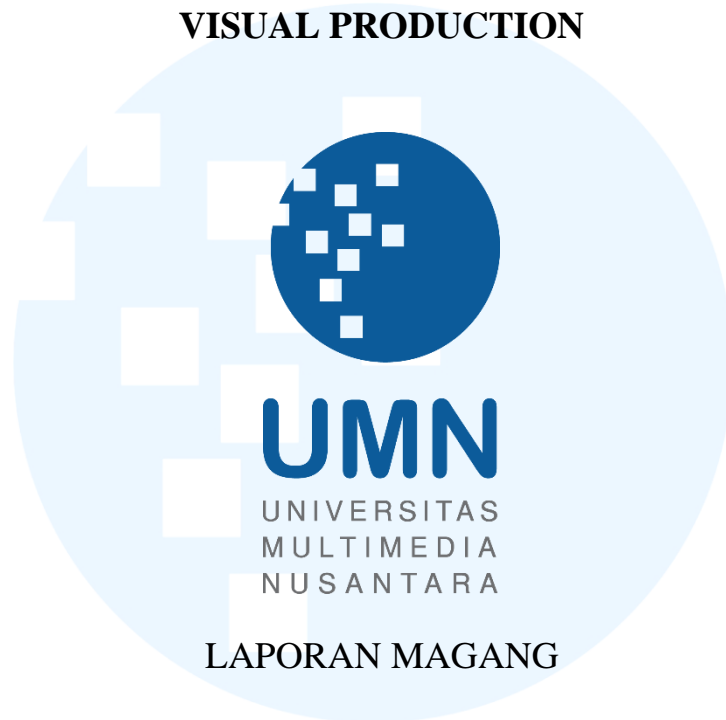


**PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK
KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU
VISUAL PRODUCTION**



LAPORAN MAGANG

Muhammad Rifki Ramadhani

0000031807

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

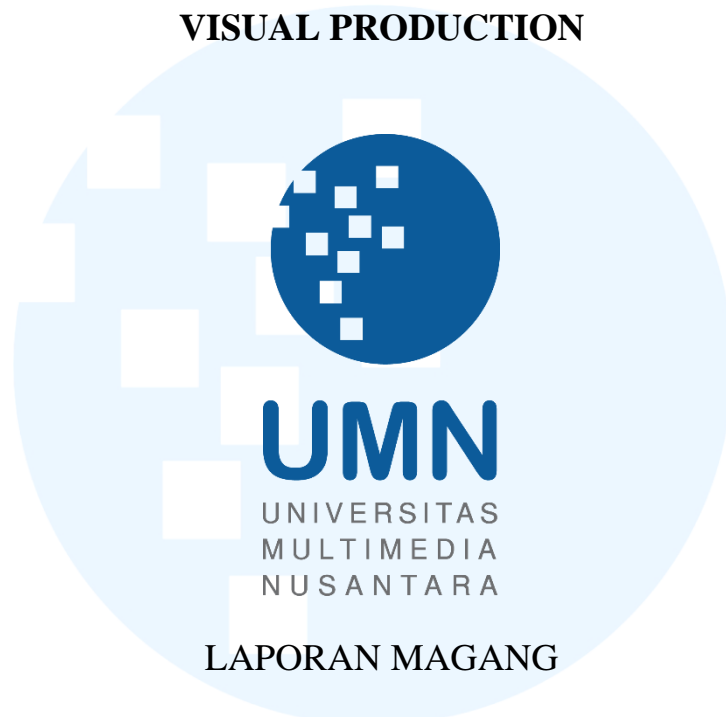
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK
KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU
VISUAL PRODUCTION**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Muhammad Rifki Ramadhani

0000031807

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

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031807

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK KAMPANYE
KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION**

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, 24 Mei 2024



(Muhammad Rifki Ramadhani)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION

Oleh

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani
NIM : 00000031807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024

Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan

LULUS

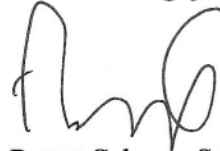
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani

NIM : 00000031807

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

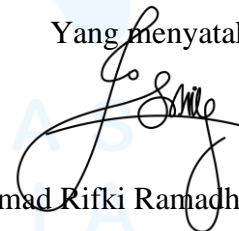
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION

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, 24 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Muhammad Rifki Ramadhani)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyelesaian laporan kerja magang di Tandaseru Detailed Imaging dengan judul "PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION". Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam jurusan desain komunikasi visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

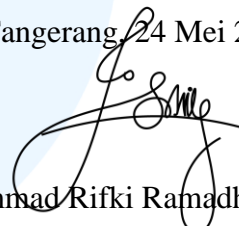
Pengalaman magang di Tandaseru Detailed Imaging memberikan pelajaran berharga serta memperluas pengetahuan dan koneksi untuk manfaat di masa depan. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga penyusunan laporan magang, penyelesaian laporan ini akan sulit dicapai. Oleh karena itu, penulis mengungkapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksonno, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Maulya, S.Sn., M. Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Karya Seru Bersama (TandaSeru Visual Production), Perusahaan tempat kerja magang.
4. Ayu Widhi Mulyani, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fornita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Dedy Arpan, S.Des. M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Semua pihak yang telah turut serta berperan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, meskipun tidak mungkin untuk menyebutkan semua secara individu.

Semoga laporan ini memberikan manfaat dan dapat menjadi referensi yang berguna bagi pembaca dalam upaya pengembangan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Tangerang, 24 Mei 2024



(Muhammad Rifki Ramadhani)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MODEL TIGA DIMENSI UNTUK KAMPANYE KOMERSIL BANK BCA DI TANDASERU VISUAL PRODUCTION

Muhammad Rifki Ramadhani

ABSTRAK

Peran 3D artist kini sangat signifikan dalam industri kreatif, mulai dari pembuatan model, pencahayaan, hingga penataan tekstur serta proses render. Tandaseru Visual Production merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pencitraan digital atau detailed imaging yang dikenal di Indonesia. Perusahaan ini telah berhasil menyelesaikan lebih dari 30 proyek pencitraan detail untuk merek-merek ternama di Indonesia dan meraih penghargaan baik di tingkat nasional maupun internasional. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengikuti magang di perusahaan yang telah berdiri selama sekitar 12 tahun ini. Pada minggu pertama magang, penulis menghadapi sedikit kesulitan dalam beradaptasi karena volume pekerjaan yang cukup besar dan proses pengerjaannya yang tidak singkat untuk setiap proyek. Namun, setelah belajar dari senior-senior dan memahami berbagai metode, penulis mampu menyeimbangkan antara jumlah pekerjaan dan proses pengerjaan. Selama menjalani magang, penulis memperoleh pengalaman berharga tentang alur kerja dalam proses pencitraan detail untuk tujuan komersial, menemukan solusi secara efisien, mengembangkan kreativitas, serta memahami dinamika kerja industri kreatif yang bergerak dengan cepat.

Kata kunci: 3D Artist, Tandaseru, Detailed Imaging, Industri Kreatif.

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

***DESIGNING A THREE-DIMENSIONAL MODEL FOR BCA
BANK COMMERCIAL CAMPAIGN IN
TANDASERU VISUAL PRODUCTION***

Muhammad Rifki Ramadhani

ABSTRACT (English)

The role of 3D artists is now very significant in the creative industry, from modeling, lighting, to texturing and rendering. Tandaseru Visual Production is a recognized digital imaging or detailed imaging company in Indonesia. The company has successfully completed more than 30 detailed imaging projects for well-known brands in Indonesia and won awards both at national and international levels. Therefore, the author is interested in joining an internship at this company that has been established for about 12 years. In the first week of the internship, the author faced a little difficulty in adapting due to the large volume of work and the short process for each project. However, after learning from seniors and understanding various methods, the author was able to balance the amount of work and the process. During the internship, the author gained valuable experience about the workflow in the process of detailed imaging for commercial purposes, finding solutions efficiently, developing creativity, and understanding the work dynamics of the fast-paced creative industry.

Keywords: 3D Artist, Tandaseru, Detailed Imaging, Creative Industry

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	35
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	36
BAB IV PENUTUP	37
4.1 Kesimpulan	37
4.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo TandaSeru Visual Production	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur PT. Karya Seru Bersama.....	6
Gambar 2.3 Have Fun, Go Mart.....	7
Gambar 2.4 Go Sweat Go Ion v2	8
Gambar 2.5 Happy Meal	8
Gambar 2.6 Protect Your Holiday	9
Gambar 2.7 Rural & Urban.....	9
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan	10
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.3 Contoh Proses <i>Modeling</i>	17
Gambar 3.4 Proses <i>Sculpting</i> Dengan Menggunakan <i>Draw</i> dan <i>Smooth Tools</i> ...	17
Gambar 3.5 Contoh Proses <i>Drawing</i> dan <i>Smoothing</i>	18
Gambar 3.6 Proses <i>Drawing, Smoothing, dan Texturing</i>	19
Gambar 3.7 Hasil <i>Preview</i>	19
Gambar 3.8 Hasil Akhir	20
Gambar 3.9 Penambahan Kamera.....	20
Gambar 3.10 Hasil Akhir	21
Gambar 3.11 <i>Reference Brief</i> Awal	22
Gambar 3.12 Hasil Proses Tahap <i>Modeling</i>	22
Gambar 3.13 Hasil Proses Tahap <i>Sculpting</i>	23
Gambar 3.14 Hasil Proses Tahap <i>Texturing</i>	23
Gambar 3.15 Hasil Akhir dari Penulis Kerjakan	24
Gambar 3.16 Hasil Akhir Dengan <i>Layout Template</i>	25
Gambar 3.17 <i>Reference Brief</i> Awal	26
Gambar 3.18 Hasil <i>Modeling</i> Meja Kabinet	26
Gambar 3.19 Hasil Akhir	27
Gambar 3.20 Hasil Akhir Dengan Fokus Objek Al-Qur'an	27
Gambar 3.21 <i>Reference Brief</i> Awal	28
Gambar 3.22 Hasil Akhir Pengerjaan <i>Modeling</i>	29
Gambar 3.23 Hasil Akhir	30
Gambar 3.24 Referensi yang Diberikan Oleh <i>Grouphead 3D</i>	31
Gambar 3.25 Proses <i>Modeling Fruit Store</i>	31
Gambar 3.26 Hasil Setelah Pengaplikasian Kontainer Box.....	32
Gambar 3.27 Hasil Akhir <i>Modeling</i> Seluruh Objek	32
Gambar 3.28 Hasil Akhir <i>Texturing</i> pada Seluruh Objek.....	33
Gambar 3.29 Hasil untuk <i>Preview</i> Pertama	34
Gambar 3.30 Hasil Akhir Dengan <i>Layout Template</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Form Bimbingan Internship Report	xxxviii
Lampiran E Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxxix
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	xl
Lampiran G Surat Selesai Magang	xliii
Lampiran H Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin (hanya halaman hasil turnitin saja)	xliv
Lampiran I Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang.....	xlv

