

**PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING
BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS**



LAPORAN MAGANG

KLADIUS BENGOTEKU

0000033787

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING
BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

KLAUDIUS BENGOTEKU

00000033787

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Klaudius Bengoteku
Nomor Induk Mahasiswa : 00000033787
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING

BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS

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, 31 Mei 2024



Klaudius Bengoteku

HALAMAN PENGESAHAN

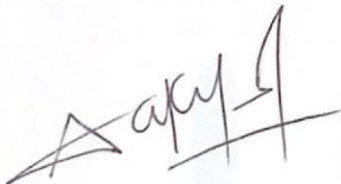
Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING
BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS

Oleh

Nama : Klaudius Bengoteku
NIM : 00000033787
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024
Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



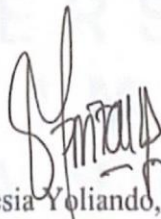
Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia 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 : Klaudius Bengoteku
NIM : 00000033787
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 ASSET REBRANDING

BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS

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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



Klaudius Bengoteku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa. penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang dan menyelesaikan praktik kerja magang di Anoman Studio dengan baik dan tepat waktu. Laporan yang berjudul “PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS”

Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini dirancang dengan tujuan agar pembaca dapat lebih memahami bagaimana peran seorang designer di perusahaan *brand* garment. konten yang dibawakan berisikan tentang apa saja peran seorang graphic designer, bagaimana flow kerja di sebuah *brand* Fashion Delamibrands. Banyak ilmu yang dapat dipetik mau secara softskill maupun hardskill. Maka dari 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 Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT Delami Brands Kharisma Busana, sebagai perusahaan tempat kerja magang.
4. Irfan Aprial, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya kerja lapangan di Delamibrands.
5. Fonita Theresia Yolinda. S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Basilius Bengoteku dan Lanawati Bengoteku selaku orang tua wali dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dengah penuh hati, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

9. Partner di lingkungan kerja kantor PT Delamibrands Kharisma Busana, yang sudah membantu dan memberikan dukungan selama proses kerja magang.

Penulis berharap bahwa laporan magang ini dapat menginspirasi pembaca untuk mengikuti program magang di perusahaan yang sama ataupun berbeda guna memperdalam pengetahuan dan mengembangkan keterampilan di bidang mereka masing-masing.dengan.

Tangerang, 31 Mei 2024



Klaudius Bengoteku

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN 3D ASSET REBRANDING

BRAND FASHION COLORBOX DI DELAMIBRANDS

(Klaudius Bengoteku)

ABSTRAK

Magang Merdeka MBKM, sebuah syarat kelulusan dari program DKV di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pengalaman praktis serta menerapkan pengetahuan akademis ke dalam dunia kerja yang semakin membutuhkan keahlian desain. Desainer saat ini harus mampu menyampaikan informasi dengan berbagai format, baik itu 2D maupun 3D, seperti gambar, video, animasi, dan poster, guna memikat audiens dan menyampaikan pesan secara efektif. Salah satu perusahaan yang diajukan penulis untuk magang adalah PT Delami Kharisma Busana, yang saat ini sedang berfokus pada pembuatan Asset 3D untuk mendukung proses perancangan ulang identitas merek COLORBOX. PT Delamibrands Terletak di The Prominence Tower, Alam Sutera, Tangerang. PT Delamibrands Kharisma Busana adalah sebuah perusahaan *fashion* lokal yang telah merintis ekspansi internasional sejak tahun 1987. Alasan penulis tertarik untuk bergabung dengan Perusahaan Delamibrands adalah karena reputasinya sebagai salah satu *brand* lokal *fashion* yang telah sukses merambah pasar lokal hingga internasional, serta peluang untuk terlibat dalam proyek *rebranding* Colorbox, dimana penulis dapat berkontribusi dengan keahlian dalam desain grafis, modeling 3D, dan animasi 3D.

Kata kunci: Magang, Delamibrands, 3D, Rebranding

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING 3D ASSET REBRANDING

COLORBOX FASHION BRAND IN DELAMIBRANDS

(Klaudius Bengoteku)

ABSTRACT (English)

Internship Merdeka MBKM, a graduation requirement from the DKV program at Universitas Multimedia Nusantara. The goal is to gain practical experience and apply academic knowledge to a world of work that increasingly requires design skills. Designers today must be able to convey information with various formats, both 2D and 3D, such as images, videos, animations, and posters, in order to captivate audiences and convey messages effectively. One of the companies that the author proposed for internship is PT Delami Kharisma Busana, which is currently focusing on creating 3D assets to support the COLORBOX brand identity redesign process. PT Delamibrands is located at The Prominence Tower, Alam Sutera, Tangerang. PT Delamibrands Kharisma Busana is a local fashion company that has pioneered international expansion since 1987. The reason the author is interested in joining Delamibrands Company is because of its reputation as one of the local fashion brands that has successfully penetrated the local to international market, as well as the opportunity to be involved in the Colorbox rebranding project, where the author can contribute with expertise in graphic design, 3D modeling, and 3D animation.

Keywords: *internship, Delamibrands, 3D, Rebranding*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portfolio Perusahaan.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	17
3.2.1 Kedudukan.....	17
3.2.1 Koordinasi.....	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	18
3.3.1.1 Perancangan 3D Assets Rebranding Colorbox.....	20

3.3.1.2 Perancangan 3D Animation Opening Store.....	25
3.3.1.2 Perancangan 3D Animation Staywhite Executive.....	28
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	31
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	32
BAB IV PENUTUP	33
4.1 Kesimpulan	33
4.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Magang..... 17



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Delamibrand	5
Gambar 2.2	Logo Executive	6
Gambar 2.3	Logo Colorbox	7
Gambar 2.4	Logo Et Cetera	7
Gambar 2.5	Logo Wood	7
Gambar 2.6	Logo Wrangler	8
Gambar 2.7	Logo Tirajeans	8
Gambar 2.8	Logo Jenahara	8
Gambar 2.9	Struktur Organisasi PT Delamibrand Kharisma Busana.....	10
Gambar 2.10	Produk <i>Brand</i> Executive.....	11
Gambar 2.11	Produk <i>Brand</i> Colorbox	12
Gambar 2.12	Produk <i>Brand</i> Et Cetera	13
Gambar 2.13	Produk <i>Brand</i> Wood	14
Gambar 2.14	Produk <i>Brand</i> Wrangler	14
Gambar 2.15	Produk <i>Brand</i> Tirajeans	16
Gambar 2.16	Produk <i>Brand</i> Jenahara	16
Gambar 3.1	Bagan Alur Koordinasi.....	17
Gambar 3.2	Logo Awal Colorbox.....	18
Gambar 3.3	<i>Moodboard Base On Guidline</i> Colorbox.....	21
Gambar 3.4	<i>Notes Request</i> Object.....	22
Gambar 3.5	<i>Base Color</i> 3D <i>Object</i> (sebelum).....	22
Gambar 3.6	<i>Before Aftter</i> 3D <i>Object</i>	23
Gambar 3.7	Implementasi 3D <i>Object</i>	24
Gambar 3.8	Perancangan Awal.....	25
Gambar 3.9	Perancangan <i>Base</i> Object Hasil Revisi.....	26
Gambar 3.10	Desain Akhir Model.....	27
Gambar 3.11	<i>Implementation</i> 3D Video Animasi.....	28
Gambar 3.12	Sketsa Tangan Untuk Animasi.....	29
Gambar 3.12	Rancangan Konsep 1.....	29
Gambar 3.13	Rancangan Konsep 2.....	30
Gambar 3.14	Refrensi Gantungan Baju.....	31
Gambar 3.15	Rancangan Konsep 3(Siang & Malam).....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
<i>Daily Task</i>	xvi
Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxix
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xxx
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	xxxii
Lampiran Hasil Karya.....	xxxiii

