

**PERANCANGAN 3D *DIGITAL ASSET* UNTUK KEPERLUAN
KOMERSIAL DI PIXEL OVERTURE**



LAPORAN MAGANG

Vania Lay

00000042608

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERAN 3D DIGITAL ASSET UNTUK KEPERLUAN
KOMERSIAL DI PIXEL OVERTURE**



LAPORAN MAGANG

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

Vania Lay

00000042608

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vania Lay
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042608
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN *3D DIGITAL ASSET* UNTUK KEPERLUAN KOMERSIAL DI *PIXEL OVERTURE*

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, 5 Juni 2024



(Vania Lay)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *3D DIGITAL ASSET* UNTUK KEPERLUAN
KOMERSIAL DI PIXEL OVERTURE**

Oleh

Nama : Vania Lay
NIM : 00000042608
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

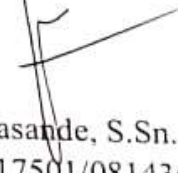
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn, M.M., M.Ds
0318127603/L00011

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

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 : Vania Lay
NIM : 00000042608
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 DIGITAL ASSET UNTUK KEPERLUAN KOMERSIAL DI PIXEL OVERTURE

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,



(Vania Lay)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan magang ini dapat terselesaikan hingga hari pengumpulan. Laporan magang dengan judul “Perancangan *3D Digital Asset* untuk Keperluan Komersial di Pixel Overture” disusun sebagai salah satu syarat kelulusan universitas.

Penulis memilih Pixel Overture sebagai tempat melakukan praktik kerja magang karena penulis tertarik dengan salah satu *benefit* yang ditawarkan, yaitu mengembangkan *skill* dan portofolio melalui mentor yang berpengalaman. Mereka berfokus pada pengembangan *skill intern* sebagai persiapan memasuki dunia kerja yang lebih luas. Selain itu, Pixel Overture merupakan perusahaan yang dapat terbilang baru, namun sudah memiliki beberapa klien besar.

Penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa yang akan melaksanakan magang ataupun sedang menyusun laporan magang. Proses magang ini dijadikan sebagai bentuk praktik oleh penulis sebagai proses implementasi terhadap *skill* yang telah didapatkan dari perkuliahan. Melalui proses magang ini, penulis mendapatkan pengalaman baru, seperti berkoordinasi dengan tim dan menyalurkan ide dengan cepat. Pengalaman magang akan sangat bermanfaat bagi para *intern* untuk menemukan berbagai wawasan baru, membentuk pribadi yang bertanggung jawab, professional, dan fokus pada detail.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Pixel Overture yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktik kerja magang.

4. Teman-teman dari Pixel Overture yang telah menyalurkan semangat kekeluargaan, Eka Wirman Juniar, Donny, Saiful, teman magang saya Cucu Diah, dan teman-teman dari Pixel Overture yang tidak bisa saya sebutkan semuanya, yang telah membantu penulis selama mengikuti praktik kerja magang.
5. Kak Harry Alfikrie, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya praktik kerja magang ini.
6. Kak Pascal Adnan, sebagai *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Sn, M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
9. Ardyansyah, S.Sn, M.M., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
11. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung selama proses pengerjaan laporan magang: Velery Yosafat Chia, Vivian Kristin Chiputri, Nicholas Candra, Laticia Kimberly Tanto, dan Audy Hendry.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Vania Lay)

PERANCANGAN 3D DIGITAL ASSET UNTUK KEPERLUAN

KOMERSIAL DI PIXEL OVERTURE

(Vania Lay)

ABSTRAK

Pixel Overture merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan jasa desain UI/UX dan *app/web development*. Selain bergerak dalam pengembangan dan desain *website* dan aplikasi, mereka juga mengimplementasikan objek 3D dalam desainnya. Atas ketertarikan untuk mengembangkan *skill* desain 3D, Pixel Overture dipilih sebagai tempat praktik kerja magang sebagai *3D artist*. Dengan membuka kesempatan magang, Pixel Overture memiliki tujuan untuk mengembangkan *skill* para *intern* dan juga menghasilkan portofolio yang bernilai sebagai persiapan/bekal memasuki dunia pekerjaan. Proyek-proyek yang telah dilakukan berfokus pada proses pembuatan aset digital. Selama melakukan praktik kerja magang, tentu terdapat berbagai kendala yang ditemukan. Namun, kendala tersebut berhasil diselesaikan dengan penemuan solusi berupa pencarian alternatif lain untuk mengatasi kendala tersebut. Hingga waktu berakhirnya praktik kerja magang, penulis menyadari bahwa banyak hal yang telah didapatkan, baik *soft skill*; seperti manajemen waktu, etika menghubungi seseorang, hingga kreativitas; maupun *hard skill*, seperti kemampuan desain 3D. Seperti tujuan awal, penulis berhasil mendapatkan hal yang diminati pada praktik kerja magang ini, yaitu pengembangan *skill* desain 3D, terutama *modeling* menggunakan Blender. Tidak hanya itu, penulis juga dapat mengetahui gambaran kasar mengenai alur dan proses pengerjaan sebuah proyek, mengenai penjualan aset digital dan berbagai *platform*-nya. Semua hal itu tentunya sangat bermanfaat untuk menunjang karir sebagai *3D artist*.

Kata kunci: Magang, *3D artist*, aset digital

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE DESIGN OF 3D DIGITAL ASSET FOR COMMERCIAL PURPOSES AT PIXEL OVERTURE

(Vania Lay)

ABSTRACT (English)

Pixel Overture is a company that provides UI/UX design and app/web development services. In addition to develop and design websites and applications, they also incorporate 3D objects into their designs. Due to my interest in developing 3D design skills, I choose Pixel Overture for an internship as a 3D artist. By offering internship opportunities, Pixel Overture aims to develop the skills of interns and help them build valuable portfolios as preparation for entering the professional world. The projects undertaken focus on creating digital assets. During the internship, various obstacles arose, but they were successfully resolved by finding alternative solutions. By the end of the internship, I realized I had gained many valuable skills, both soft skills, such as time management, professional communication, and creativity, and hard skills, like 3D design using Blender. The initial goal of developing 3D design skills, particularly modeling, was achieved. Additionally, I gained a rough understanding of the workflow and processes involved in project development, the sale of digital assets, and various platforms used in the industry. All of these experiences are certainly beneficial for supporting a career as a 3D artist.

Keywords: *Internship, 3D artist, digital asset*

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 | xi |
| 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 | 5 |
| 2.1 Deskripsi Perusahaan | 5 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan | 6 |
| 2.3 Portofolio Perusahaan | 7 |
| 2.3.1 Picmyevent | 7 |
| 2.3.2 Octopus | 8 |
| 2.3.3 Rekrut | 9 |
| 2.3.4 Dongmul | 10 |
| 2.3.5 Natadana | 11 |
| 2.3.6 SGT Group | 12 |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG | 14 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi | 14 |
| 3.1.1 Kedudukan | 14 |
| 3.1.2 Koordinasi | 15 |

| | | |
|-----------------------|---|-----|
| 3.2 | Tugas yang Dilakukan | 16 |
| 3.3 | Uraian Pelaksanaan Kerja Magang | 17 |
| 3.3.1 | Proses Pelaksanaan | 17 |
| 3.3.1.1 | Pra-Proyek | 18 |
| 3.3.1.2 | Proyek Utama | 32 |
| 3.3.2 | Kendala yang Ditemukan | 49 |
| 3.3.3 | Solusi atas Kendala yang Ditemukan | 50 |
| BAB IV | PENUTUP | 52 |
| 4.1 | Kesimpulan | 52 |
| 4.2 | Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiv |
| LAMPIRAN | | xvi |



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....16



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Pixel Overture..... | 5 |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Pixel Overture..... | 7 |
| Gambar 2.3 <i>Website</i> Picmyevent | 8 |
| Gambar 2.4 Aplikasi Octopus..... | 9 |
| Gambar 2.5 <i>Website</i> Rekrut..... | 10 |
| Gambar 2.6 <i>Website</i> Dongmul..... | 11 |
| Gambar 2.7 <i>Website</i> Natadana..... | 12 |
| Gambar 2.8 <i>Website</i> SGT Group..... | 13 |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Magang di Pixel Overture..... | 15 |
| Gambar 3.2 Tampilan Blender Hasil <i>Modeling</i> Objek Kamera pada Pra-Proyek Simple 3D..... | 20 |
| Gambar 3.3 Tampilan Blender Hasil Texturing/ Coloring Objek Kamera pada Pra-Proyek <i>Simple 3D</i> | 21 |
| Gambar 3.4 Hasil Pra-Proyek <i>Simple 3D</i> | 22 |
| Gambar 3.5 <i>Color Palette</i> dan Tipografi yang Digunakan pada Pra-Proyek <i>3D Website</i> | 23 |
| Gambar 3.6 Proses Pembuatan Objek 3D pada Pra-Proyek <i>3D Website</i> | 25 |
| Gambar 3.7 Tampilan Awal dan Akhir <i>Landing Page</i> untuk Pra-Proyek <i>3D Website</i> | 26 |
| Gambar 3.8 Sketsa Objek untuk Pra-Proyek <i>3D Modification</i> | 27 |
| Gambar 3.9 Tampilan Blender pada Tahap <i>Modeling</i> untuk Pra-Proyek <i>3D Modification</i> | 29 |
| Gambar 3.10 Tampilan Blender pada Tahap <i>Coloring</i> untuk Pra-Proyek <i>3D Modification</i> | 30 |
| Gambar 3.11 Tampilan Blender pada Tahap <i>Positioning</i> dan <i>Lighting</i> untuk Pra-Proyek <i>3D Modification</i> | 31 |
| Gambar 3.12 Hasil Pra-Proyek <i>3D Modification</i> | 32 |
| Gambar 3.13 Daftar Ide Pembuatan Objek untuk Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 34 |
| Gambar 3.14 <i>Color Palette</i> untuk Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 35 |
| Gambar 3.15 Tampilan Blender Hasil <i>Modeling</i> pada Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 36 |
| Gambar 3.16 Tampilan Blender Hasil <i>Coloring</i> pada Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 37 |
| Gambar 3.17 Tampilan Blender Hasil <i>Positioning</i> dan <i>Lighting</i> pada Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 38 |
| Gambar 3.18 Hasil Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 39 |
| Gambar 3.19 Tampilan Keseluruhan Sebelum dan Sesudah Revisi Desain Presentasi Promosi Produk untuk Proyek <i>3D Asset Delivery</i> | 40 |
| Gambar 3.20 Daftar Ide Pembuatan Objek untuk Proyek <i>3D Nature Asset</i> | 42 |
| Gambar 3.21 <i>Moodboard</i> dan <i>Color Palette</i> untuk Proyek <i>3D Nature Asset</i> | 43 |
| Gambar 3.22 Tampilan Blender Tahap <i>Modeling</i> pada Proyek <i>3D Nature</i> | |

| | |
|--|----|
| <i>Asset</i> | 44 |
| Gambar 3.23 Tampilan Blender Tahap <i>Coloring</i> pada Proyek <i>3D Nature</i> | |
| <i>Asset</i> | 45 |
| Gambar 3.24 Tampilan Blender Tahap <i>Positioning</i> dan <i>Lighting</i> pada Proyek <i>3D Nature</i> | |
| <i>Nature Asset</i> | 46 |
| Gambar 3.25 Hasil Proyek <i>3D Nature Asset</i> | 47 |
| Gambar 3.26 Tampilan <i>Thumbnail 3D Nature Asset</i> | 48 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|--------|
| Lampiran A Kartu MBKM 01..... | xvi |
| Lampiran B Kartu MBKM 02..... | xvii |
| Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03 | xviii |
| Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04..... | xxvii |
| Lampiran E Surat Penerimaan Magang | xxviii |
| Lampiran F <i>Form</i> Bimbingan Magang..... | xxix |
| Lampiran G Hasil Turnitin..... | xxx |
| Lampiran H Hasil Karya Tugas Magang..... | xxxi |

