



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

3D ASET DALAM MAKET INTERAKTIF UMN



Nama : Sera Prestasi
NIM : 09120210116
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain komunikasi Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Tangerang

2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

3D ASET DALAM MAKET INTERAKTIF UMN

Oleh

Nama : Sera Prestasi

NIM : 09120210116

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 21 Juni 2013

Pembimbing



Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui:

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Sera Prestasi
NIM : 09120210116
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

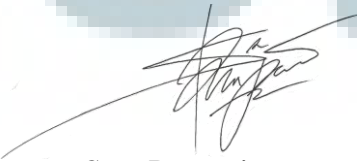
Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama Institusi : Universitas Multimedia Nusantara, Desain
Komunikasi Visual
Divisi : *3D Artist*
Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang
Periode Magang : 18 Maret – 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 di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Juni 2013



Sera Prestasi

ABSTRAKSI

Pelaksanaan kerja magang merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil agar dapat lulus dari Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai proses yang penulis alami saat mengerjakan proyek Aplikasi Maket Digital Interaktif 3D Kampus UMN. Interactive 3D Digital merupakan salah satu media yang dapat memberikan suatu informasi deskripsi produk, dengan tampilan 3D.

Di dalam laporan magang ini akan dibahas mengenai bagaimana proses pengaplikasian *modelling* 3D yang akan digunakan dalam Maket Interactive 3D dimulai dari pembagian tugas, pencarian referensi, *modelling*, *texturing*, dan *export* model 3D untuk diberikan kepada *programmer*.

UMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya sehingga laporan magang di Universitas Multimedia Nusantara selama tiga bulan ini dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu.

Penulis mendapatkan banyak pengalaman yang berharga ketika bekerja di Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan tempat kuliah penulis. Selama proses magang, penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang selama ini telah ditimba penulis selama masa perkuliahan.

Laporan magang ini tidak mungkin diselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1.) Desi Dwi Kristanto, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen Desain Komunikasi Visual, selaku dosen pembimbing magang di Universitas Multimedia Nusantara, yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan magang ini.
- 2.) Yusup Martyastiadi, selaku pembimbing lapangan di Universitas Multimedia Nusantara, yang telah memberikan kesempatan kerja magang selama tiga bulan di sana dan membimbing selama kerja magang berlangsung.
- 3.) Renata Warda, Raissa Theodosia Gulliano, Alven Resta, Ariel Benson Mangindaan, Jason Christian selaku rekan sesama mahasiswa yang bekerja satu kelompok bersama penulis selama kerja magang berlangsung.

4.) Orang tua yang sudah mendukung penulis dari dulu sampai sekarang.

Laporan magang ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis di Universitas Multimedia Nusantara selama tiga bulan dan sebagai syarat kelulusan ujian mata kuliah magang semester delapan di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan magang ini masih jauh dari sempurna, tetapi penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat memberikan manfaat positif bagi para pembaca, Universitas Multimedia Nusantara. Demikian kata pengantar dari penulis, mohon maaf atas kekurangan yang ada. Selamat membaca!

Tangerang, 21 Juni 2013

Penulis

UMMN

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTITUSI.....	5
2.1. Sejarah Singkat Institusi.....	5
2.2. Struktur Organisasi Institusi.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	11
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	11
3.3.1.1. Pembagian Tugas dan Koordinasi.....	12

3.3.1.2. Pencarian Referensi.....	15
3.3.1.3. <i>Modelling</i>	18
3.3.1.4. <i>UV Unwrap</i> dan <i>Texturing</i>	23
3.3.1.5. Pembuatan <i>Normal Map</i>	25
3.3.1.6. <i>Export FBX</i>	26
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	26
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	27
BAB IV PENUTUP.....	29
4.1. Kesimpulan.....	29
4.2. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN A: Berkas-berkas Surat Magang BAAK.....	xiv
LAMPIRAN B: Kehadiran Kerja Magang.....	xviii
LAMPIRAN C: Laporan Realisasi Kerja Magang.....	xxiii
LAMPIRAN D: Konsultasi Bimbingan Magang.....	xxvi
LAMPIRAN E: Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang.....	xxviii
LAMPIRAN F: Foto-Foto Kegiatan Magang.....	xxx
RIWAYAT HIDUP.....	xxxii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *Timeline Kerja*.....11



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara.....	7
Bagan 3.1. Skema Koordinasi Universitas Multimedia Nusantara.....	8
Bagan 3.2. <i>Workflow</i> Kerja Magang.....	9



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Blueprint</i> Lantai 1	13
Gambar 3.2. <i>Blueprint</i> Lantai 2	13
Gambar 3.3. <i>Blueprint</i> Lantai 3	14
Gambar 3.4. <i>Blueprint</i> Lantai 7	14
Gambar 3.5. <i>Blueprint</i> Lantai 9	15
Gambar 3.6. Foto Ruangan Lantai 5	16
Gambar 3.7. Foto Ruangan Lab di Gedung A	16
Gambar 3.8. Foto Ruangan Kelas di Gedung A	17
Gambar 3.9. Foto BAAK	17
Gambar 3.10. Foto Function Hall di Gedung A	18
Gambar 3.11. <i>Blueprint</i> dalam 3D Max	19
Gambar 3.12. <i>Modelling</i> Lantai 8 Daerah Luar	20
Gambar 3.13. <i>Modelling</i> Lantai 7 Daerah Luar	20
Gambar 3.14. <i>Modelling</i> Ruang Kelas Daerah Dalam	21
Gambar 3.15. <i>Modelling</i> Lab	21
Gambar 3.16. <i>Modelling</i> Function Hall	22
Gambar 3.17. <i>Modelling</i> Gedung A Lantai 1,2, dan 3	22
Gambar 3.18. Contoh Jenis Tekstur	23
Gambar 3.19. Unwrap Lift dan Tempat Sampah	24

Gambar 3.20. Hasil Tekstur Berdasarkan Unwrap 24

Gambar 3.21. Hasil Normal Map Langit Ruangan 25

Gambar 3.22. *FBX Export*..... 26

