



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.

PERAN 3D ARTIST DALAM PERUSAHAAN PROPERTI PT. AZKA ANUGRAH MULIA

Laporan Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama	: Rifki Adiarto Rasyid
NIM	: 09120210358
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERAN 3D ARTIST DALAM PERUSAHAAN PROPERTI PT. AZKA ANUGRAH MULIA

Oleh

Nama : Rifki Adiarto Rasyid

NIM : 09120210358

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Februari 2015

Pembimbing

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Rifki Adiarto Rasyid

NIM : 09120210358

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : PT. AZKA ANUGRAH MULIA

Alamat : Jl. Raya Perum Kelapa Dua No. 3
Karawaci - Tangerang

Periode Magang : 16 Juni – 29 Agustus 2014

Pembimbing Lapangan : Aldo

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Januari 2015

Rifki Adiarto Rasyid

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik kerja magang selama kurang lebih 3 bulan di PT. Azka Anugrah Mulia. Serta dapat menyelesaikan laporan kerja magang ini.

Selama periode magang di PT. Azka Anugrah Mulia, penulis mendapat kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan banyak ilmu baru serta pengalaman yang diperoleh selama proses kerja magang. Perusahaan tempat penulis magang tersebut, bukan merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi, melainkan perusahaan yang bergerak di bidang properti atau developer. Perusahaan tersebut juga tergolong perusahaan yang masih baru. Posisi penulis dalam perusahaan adalah sebagai *3D artist* yaitu membuat *modeling* sebuah ruangan atau bentuk rumah untuk perusahaan tersebut. Penulis berani memutuskan untuk magang di perusahaan tersebut dikarenakan pada masa sekarang ini, orang-orang dituntut memiliki banyak kemampuan tidak hanya di satu bidang saja. Sehingga penulis mencoba mencari pengalaman baru untuk menerapkan ilmu yang di dapat di kampus dalam perusahaan properti tersebut sebagai *3D artist*.

Penulis berharap melalui laporan ini, para pembaca yang menempuh pendidikan di jurusan animasi, dapat memperoleh informasi untuk mengenal pekerjaan yang dilakukan jika bekerja di sebuah perusahaan yang bergerak di luar bidang animasi, namun masih ada hubungan dengan pekerjaan yang dilakukan dalam bidang animasi seperti *modeling* objek 3D.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dorongan sehingga laporan ini terselesaikan. Ucapan Terima kasih penulis haturkan sebesar besarnya kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Dosen Pembimbing yang sangat membantu penulis dalam penyelesaian laporan magang.
3. PT. Azka Anugrah Mulia yang telah mengizinkan penulis melakukan praktik kerja magang.
4. Aldo selaku pembimbing lapangan yang selalu memberikan kritik, dan masukan kepada penulis dalam hal melakukan pekerjaan.
5. Puji yang selalu membantu penulis dalam beradaptasi di lingkungan kerja.
6. Papah, Mamah, Iqbal, Agil, Mbah, juga keluarga keluarga dekat yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan baik moral maupun materi.
7. Setiadini yang selalu memberi semangat dan membangun *mood* penulis dalam menyelesaikan kerja magang.
8. Teman teman dekat yang turut mendukung penulis.

Tangerang, 13 Januari 2015

Rifki Adiarto Rasyid



ABSTRAKSI

Penulis melakukan kerja magang di sebuah perusahaan properti yaitu di PT. Azka Anugrah Mulia. Kerja magang merupakan sebuah kesempatan bagi seorang mahasiswa untuk menggunakan ilmu yang sudah di pelajari dalam perkuliahan untuk dapat diterapkan dalam dunia kerja. Penulis mendapatkan sebuah kesempatan untuk berkerja sebagai seorang 3D *artist* yakni membuat *modeling* 3D dari sebuah denah rumah dan contoh *asset* yang ada didalam rumah tersebut. Maka dari itu penulis akan membahas tentang proses produksi yang dilakukan penulis dalam memodel bentuk 3D suatu ruangan dari sebuah rancangan denah 2D.

Kata kunci : 3d *artist*, *modeler*, properti, PT. Azka Anugrah Mulia



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Deskripsi Perusahaan	4
2.1.1. Misi dan Moto Perusahaan.....	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.3. Logo Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2. Tugas yang Dilakukan	8
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	8
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	9
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	45
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	45

BAB IV PENUTUP	46
4.1. Kesimpulan	46
4.2. Saran	46



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur PT. Azka Anugrah Mulia	6
Gambar 2.2. Logo PT. Azka Anugrah Mulia.....	6
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i>	7
Gambar 3.2. Denah Rumah 1	9
Gambar 3.3. Bentuk Model 3D ruangan Berdasarkan Denah.....	10
Gambar 3.4. Referensi Meja Makan	10
Gambar 3.5. Referensi Bangku	11
Gambar 3.6. <i>Modeling</i> Meja	11
Gambar 3.7. <i>Modeling</i> Kaki Meja	12
Gambar 3.8. Melakukan Duplikasi Kaki Meja	12
Gambar 3.9. <i>Modeling</i> Bangku	13
Gambar 3.10. <i>Modeling</i> Sandaran Bangku	13
Gambar 3.11. Hasil <i>Modeling</i> Bangku.....	14
Gambar 3.12. Model 3D Bangku	15
Gambar 3.13. Hasil <i>Modeling</i> 3D Bangku dan Meja Makan.....	16
Gambar 3.14. Referensi Sofa	16
Gambar 3.15. <i>Modeling</i> Sofa	17
Gambar 3.16. Bentuk Model Sofa.....	18
Gambar 3.17. Bentuk Kaki Sofa	18
Gambar 3.18. Hasil Model Sofa.....	18
Gambar 3.19. Referensi <i>Closet</i> Duduk	19
Gambar 3.20. Referensi Lampu	19
Gambar 3.21. Referensi Lampu	20

Gambar 3.22. Model <i>Closet</i> Duduk	20
Gambar 3.23. Model Kasur	21
Gambar 3.24. Model Lampu Tidur	21
Gambar 3.25. Model Meja untuk Lampu	21
Gambar 3.26. Model Rak Dapur	22
Gambar 3.27. Letak <i>Asset</i>	22
Gambar 3.28. Hasil Akhir Ruang Tamu, Tempat Makan dan Dapur	23
Gambar 3.29. Hasil Akhir Kamar Depan	24
Gambar 3.30. Hasil Akhir Kamar Belakang	24
Gambar 3.31. Hasil Akhir Kamar Mandi	25
Gambar 3.32. Referensi Bentuk rumah	25
Gambar 3.33. Hasil Bentuk Rumah	26
Gambar 3.34. Referensi Ruang Tamu 1	27
Gambar 3.35. Referensi Ruang Tamu 2	27
Gambar 3.36. Model Sofa Ruang Tamu	28
Gambar 3.37. Model Meja Ruang Tamu	28
Gambar 3.38. Model Meja Lampu	29
Gambar 3.39. Model Lampu Ruang Tamu	29
Gambar 3.40. Model Lampu Gantung	30
Gambar 3.41. Penataan <i>Asset</i> dan <i>Lighting</i>	31
Gambar 3.42. Gambar Taman	31
Gambar 3.43. Hasil Suasana Ruang Tamu 1	32
Gambar 3.44. Hasil Suasana Ruang Tamu 2	32
Gambar 3.45. Hasil Suasana Ruang Tamu 3	33

Gambar 3.46. Denah Rumah 2.....	33
Gambar 3.47. Bentuk Model 3D Berdasarkan Denah.....	34
Gambar 3.48. Referensi Sofa Rumah 2.....	34
Gambar 3.49. Hasil <i>Modeling</i> Sofa untuk Rumah 2	35
Gambar 3.50. Referensi Kasur 1 untuk Rumah 2	35
Gambar 3.51. Referensi Kasur 2 untuk Rumah 2	36
Gambar 3.52. Model Kasur 1 untuk Rumah 2	36
Gambar 3.53. Model Kasur 2 untuk Rumah 2	37
Gambar 3.54. Model Meja Ruang Tamu untuk Rumah 2.....	37
Gambar 3.55. Model Lemari Ruang Tamu untuk Rumah 2	38
Gambar 3.56. Model Meja Kamar untuk Rumah 2.....	38
Gambar 3.57. Model Rak Dapur untuk Rumah 2	38
Gambar 3.58. Model Meja Ruang Tamu untuk Rumah 2.....	39
Gambar 3.59. Model Lemari Ruang Tamu untuk Rumah 2	40
Gambar 3.60. Model Meja Kamar untuk Rumah 2.....	40
Gambar 3.61. Model Rak Dapur untuk Rumah 2	40
Gambar 3.62. Letak Asset pada Rumah 2	41
Gambar 3.63. Hasil Akhir Kamar 1 pada Rumah 2	41
Gambar 3.64. Hasil Akhir Ruang Tamu pada Rumah 2	42
Gambar 3.65. Gambar Taman.....	42
Gambar 3.66. Hasil Akhir Dapur pada Rumah 2	42
Gambar 3.67. Hasil Akhir Kamar 2 pada Rumah 2	43
Gambar 3.68. Hasil Akhir Kamar Mandi pada Rumah 2.....	43
Gambar 3.69. Referensi Bentuk Rumah untuk Rumah 2.....	43

Gambar 3.70. Hasil Akhir Bentuk Rumah 2 Depan..... 44

Gambar 3.71. Hasil Akhir Bentuk Rumah 2 Belakang..... 44



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Contoh Pekerjaan yang Dilakukan PT. Azka Anugrah Mulia	4
Tabel 3.1. Pekerjaan yang Dilakukan Penulis.....	8



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: xi

LAMPIRAN B: xii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA