BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktek di PT. NUSANTARA CITRA, penulis bekerja sebagai Desainer Animasi Interior. Departemen ini bertugas untuk membuat desain bangunan rumah berdasarkan denah dan dikerjakan pada software-sofware yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Sofware-sofware yang digunakna diantaranya :

1. AutoCAD
2. 3ds MAX
3. Lumion3d
4. Google Sketch Up

Namun software yang sering digunakan adalah 3ds MAX, karena software ini mudah dan simple dalam penggunaannya.

3.2 Pekerjaan Penulis Selama Kerja Praktek

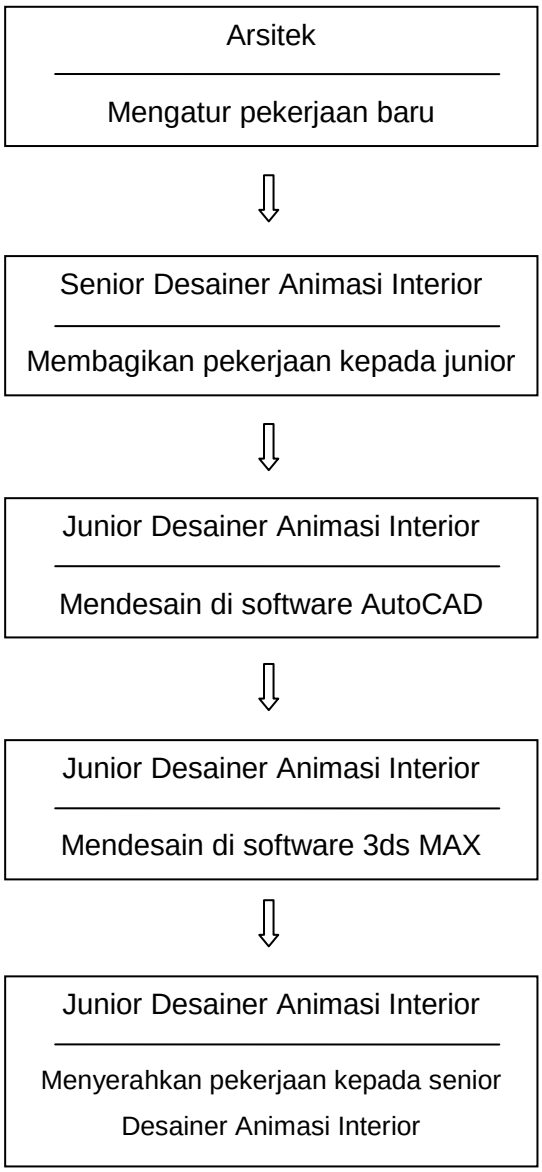
Selama melakukan kerja praktik di perusahaan penulis mengerjakan banyak pekerjaan sebagai Desainer Animasi Interior. Desainer adalah orang yang merencanakan dan mengeksekusi desain. Pekerjaan yang berhasil dikerjakan oleh penulis adalah membuat desain bangunan rumah beserta desain interiornya untuk provinsi daerah sekitar Bandung. Dalam pelaksanaan kerjanya, penulis sering dibantu oleh para senior-senior yang bekerja diperusahaan demi kelancaran dalam pekerjaan penulis.

Selain mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembimbing diperusahaan, penulis mendapatkan ilmu yang lebih mendalam tentang software yang digunakan yang tidak penulis dapatkan di perkuliahan.

Sofware yang digunakan pada tugas ini diantaranya AutoCAD adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain gambar teknik, terutama dalam pembuatan gambar desain arsitektur, teknik mesin, maupun konstruksi. 3ds Max adalah perangkat lunak untuk pembuatan animasi tiga dimensi. Lumion3d adalah alat visualisasi untuk real-time membuat film 3d dan masih gambar awal, arsitektur dan desain. Sedangkan Google SketchUp adalah sebuah program pemodelan 3d yang dirancang untuk insinyur arsitektur, sipil, dan mekanik serta pembuat film, game developer, dan profesi terkait.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Senior Desainer Animasi Interior akan memberikan pekerjaan kepada junior Desainer Animasi Interior yang harus dikerjakan dan di desain beserta desain interiornya. Proses pengerjaan nya pun dimulai dari membuat denah di software AutoCAD kemudian di inport ke 3ds MAX, sesudah desain denah ruangan selesai penulis mendesain interior dengan detail dan finishing di animasikan supaya terlihhat lebih detail. Selama melaksanakan kerja praktek, penulis juga selalu diberi pengarahan, untuk masalah teknis yang tidak dimengerti oleh penulis.



Tabel 3.3 Diagram metode kerja praktek

3.4 Perancangan Desain Animasi Interior

3.4.1 Konsep Perancangan

Selama menjalankan tugasnya, penulis menggunakan software-sofwre yang harus digunakan dalam pekerjaannya dan penulis disediakan meja dengan satu buah komputer sebagai peralatan bekerja untuk penulis yang disediakan oleh perusahaan.

Proses pengerjaanya pun dimulai dari membuat denah di software AutoCAD kemudian di inport ke 3ds MAX, sesudah desain denah ruangan selesai penulis mendesain interior dengan detail dan finishing di animasikan supaya terlihhat lebih detail.

1. AutoCAD adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain gambar teknik, terutama dalam pembuatan gambar desain arsitektur, teknik mesin, maupun konstruksi.
2. 3D Studio Max adalah perangkat lunak untuk pembuatan animasi tiga dimensi. Lumion3d
3. Lumion adalah alat visualisasi untuk real-time membuat film 3D dan masih gambar awal, arsitektur dan desain.
4. Google SketchUp adalah sebuah program pemodelan 3D yang dirancang untuk insinyur arsitektur, sipil, dan mekanik serta pembuat film, game developer, dan profesi terkait.

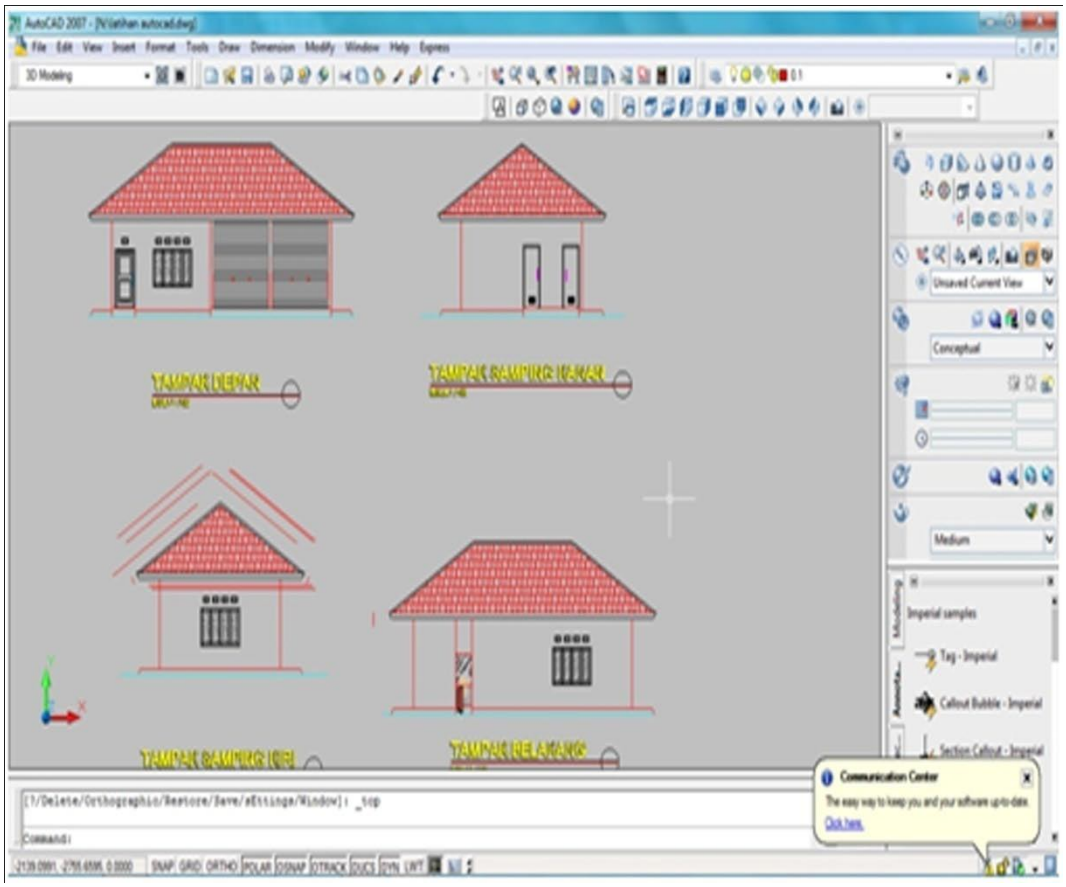
3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan dari Desain Animasi Interior dimulai dari pengenalan AutoCAD yang digunakan untuk mendesain awal dari denah yang diberikan oleh perusahaan kemudian mengimport ke software 3ds. Sesudah mengimport ke sofware 3ds MAX kemudian desain denah yang berasal dari AutoCAD diperdetail desainnya supaya terlihat rapih, sesudah

desain terlihat rapih kemudian satu persatu penulis melengkapi desain denah dengan desain interior seperti lemari, meja, kasur dsb.

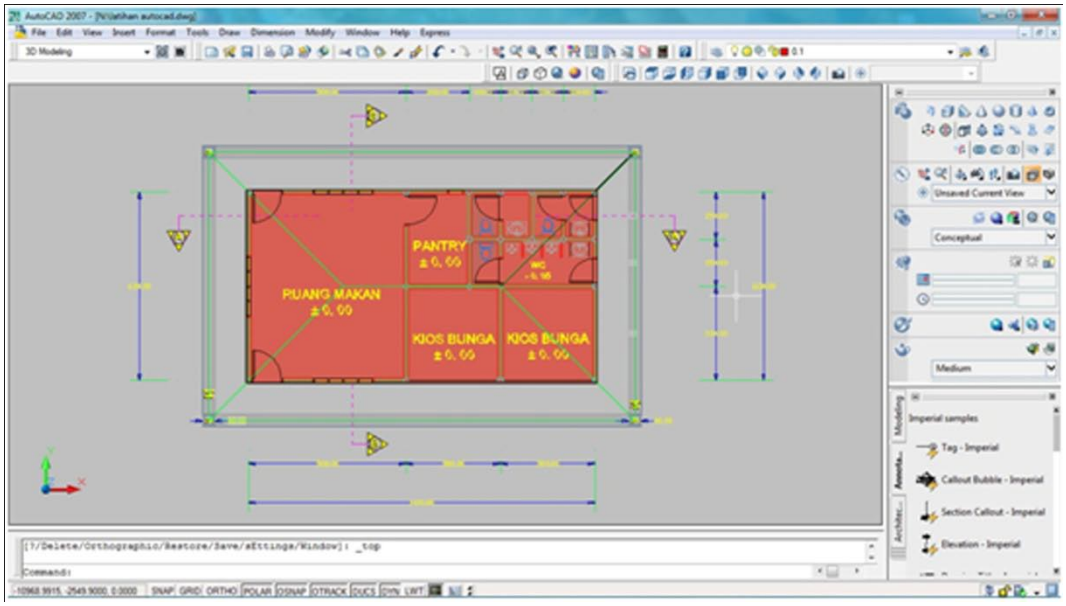
Pekerjaan yang penulis kerjakan selama kerja praktek :

1. Pekerjaan yang dilakukan pada AutoCAD



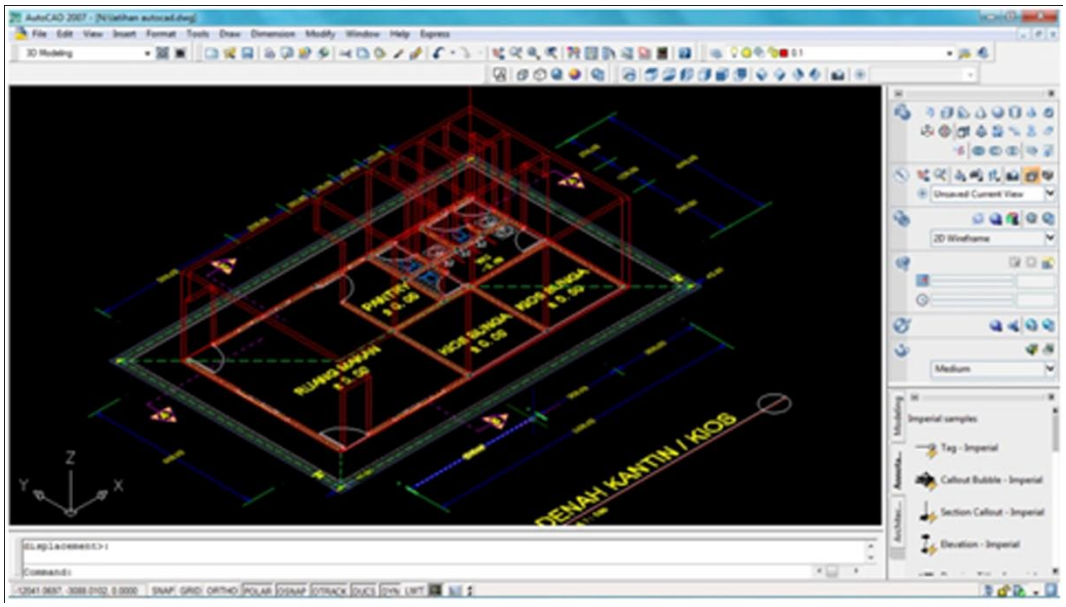
Gambar 3.5

Gambar bagian denah dari bangunan kantin/ kios yang dikerjakan, yang dilihat dari tampak sisi (Depan). Gambar ini dikerjakan di AutoCAD dengan proses yang sangat sederhana.



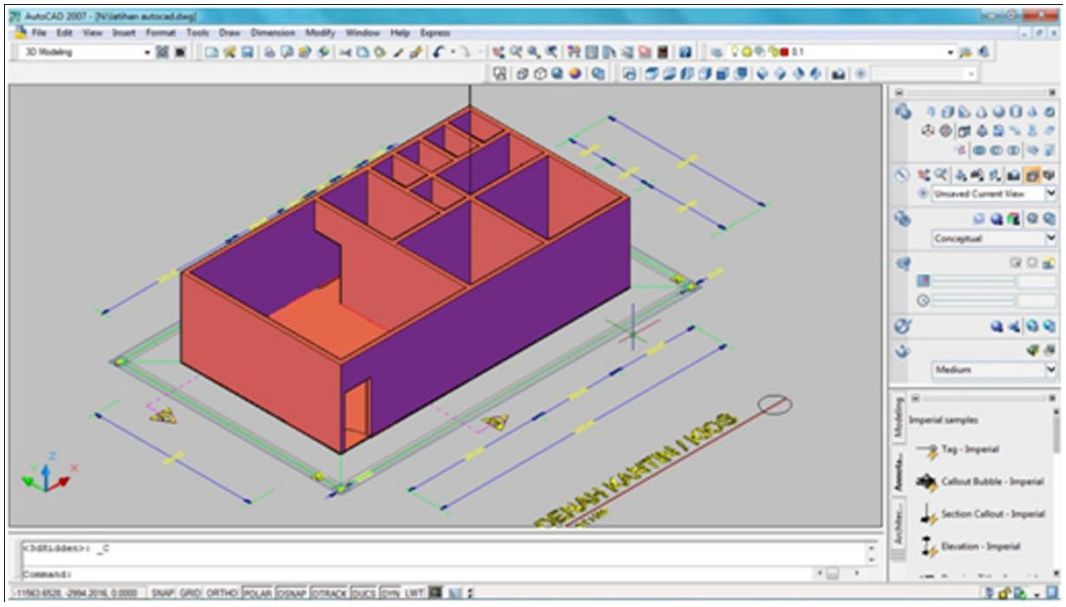
Gambar 3.6

Gambar bagian denah dari bangunan kantin/ kios yang dikerjakan, yang dilihat dari tampak atas. Gambar ini dikerjakan di AutoCAD dengan proses yang sangat sederhana.



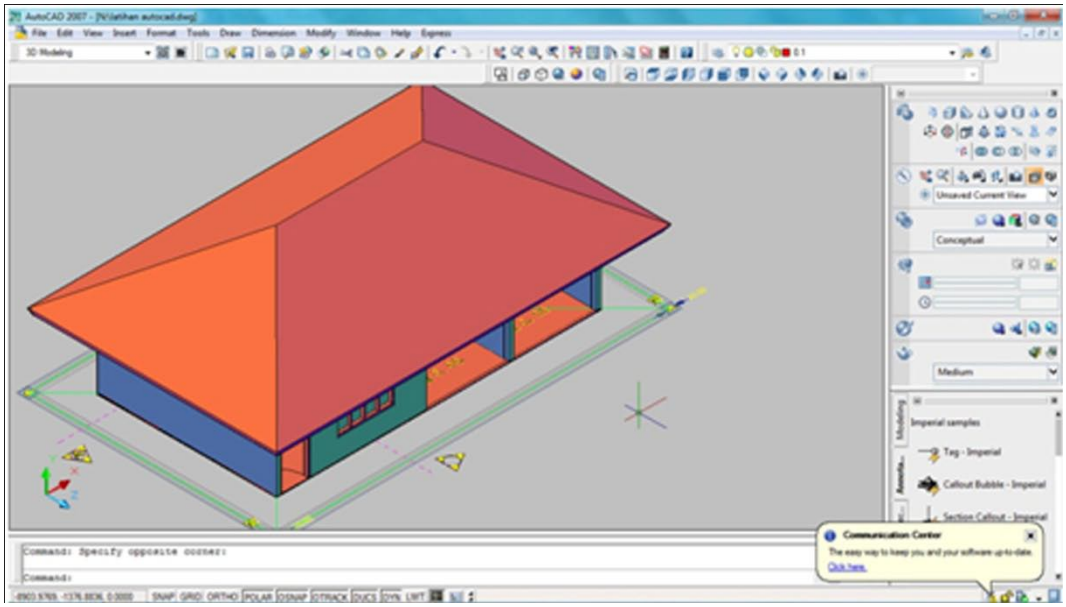
Gambar 3.7

Tahap awal dari denah tembok bangunan kantin/ kios yang dikerjakan di AutoCAD dengan proses yang sangat sederhana.



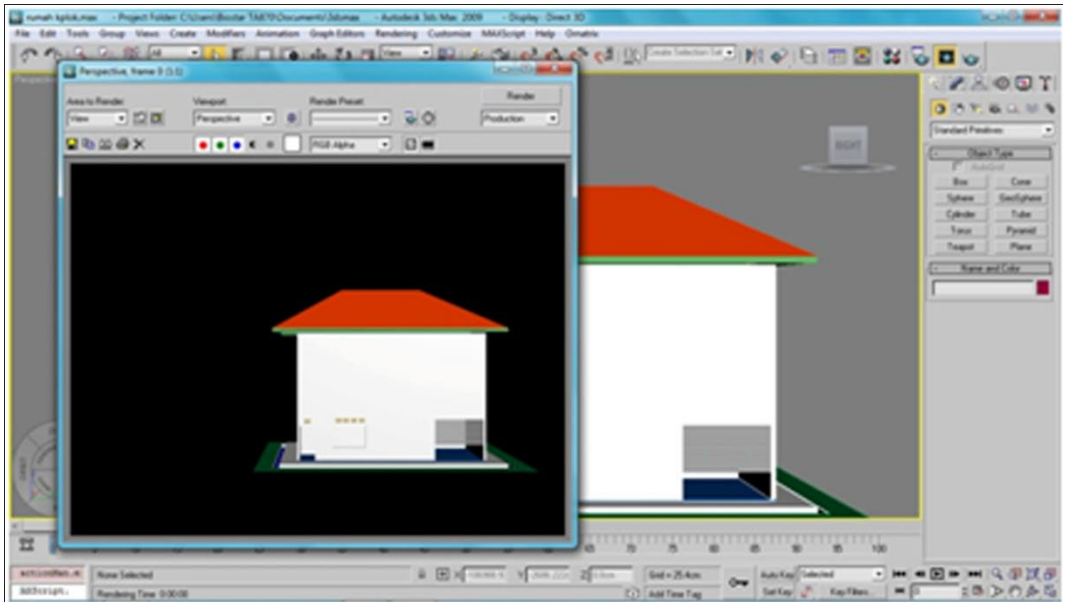
Gambar 3.8

Denah kantin/ kios tembok yang sudah selesai dikerjakan di AutoCAD



Gambar 3.9

Denah kantin/ yang sudah selesai dikerjakan di AutoCAD



Gambar 4.0

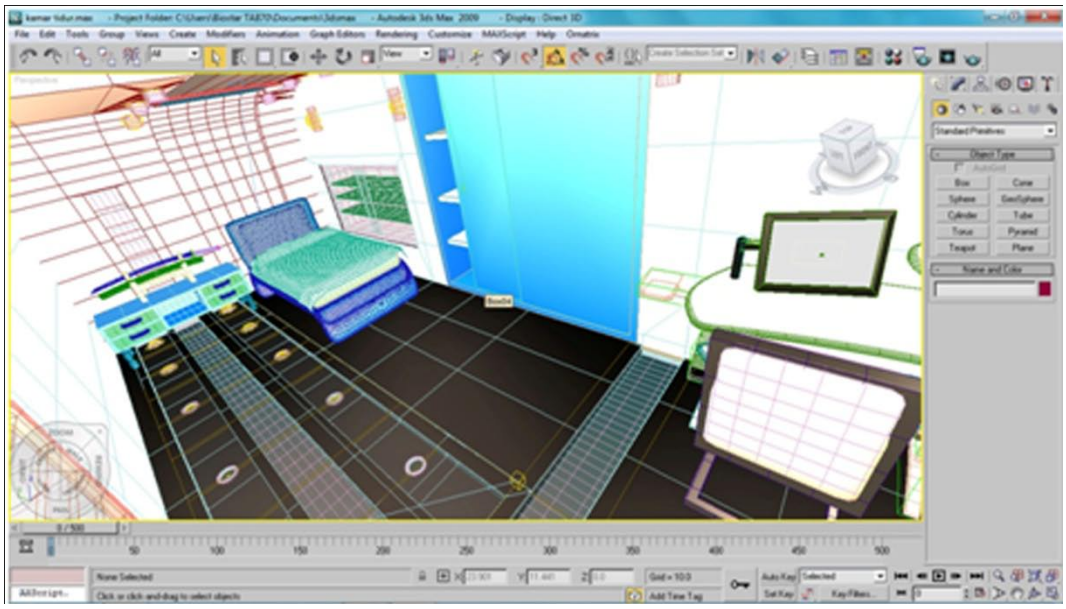
Bangunan yang sudah di import ke 3ds max dan bangunan kios dirombak menjadi rumah tempat tinggal, sisi2 bangunannya dirubah dan lantainya di tingkat.



Gambar 4.1

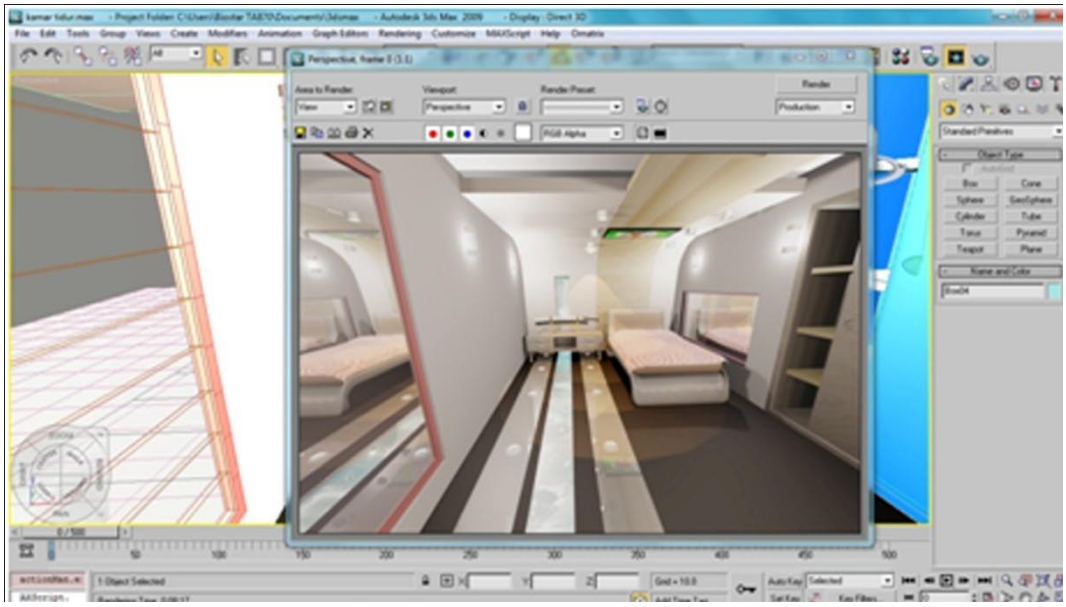
Bangunan rumah yang sudah selesai dan sudah di import ke LUMION supaya tampilannya lebih bagus, berikut mobil dan orang-orang nya adalah template dari sofware tersebut.

2. Pekerjaan yang dilakukan pada 3ds MAX



Gambar 4.2

Desain ruangan kamar yang terdapat di dalam salah satu ruangan dari bangunan kios/ kantin yang dikerjakan pada AutoCAD dan kemudian di import ke 3ds MAX



Gambar 4.3

Ruangan kamar yang sudah selesai kemudian di render di 3ds MAX.



Gambar 4.4

Pada hasil pekerjaan diatas, penulis diharuskan teliti mengoreksi hasil pekerjaan yang telah dikerjakan supaya hasil pekerjaannya terlihat maksimal. Sofware yang digunakan pada tugas ini terdiri AutoCAD, 3ds MAX dan Lumion3d.