BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

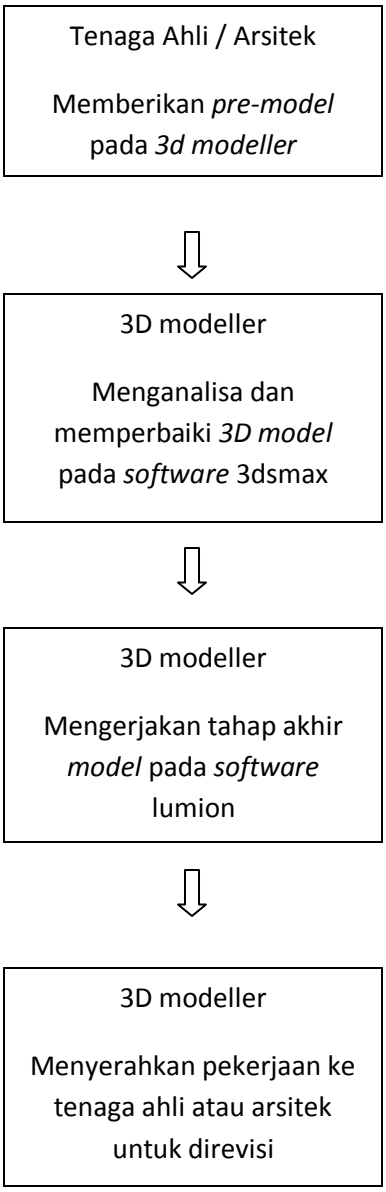
Dalam proses kerja praktek, mahasiswa diposisikan sebagai seorang 3D *modeller* atau seorang 3D *editor*.

3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Di PT.Nusantara Citra, 3D *modeller* ditugaskan untuk mengolah 3D model pada *software* 3dsmax . Proyek yang dikerjakan praktikan adalah 3D *exterior modelling* , setiap model yang dikerjakan oleh praktikan harus sesuai ketentuan yang telah diberikan oleh tenaga ahli lainnya dan praktikan tidak boleh menyalahi aturan-aturan serta ketentuan dari masing-masing *project model* yang diberikan.

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN

Seorang *3D modeller* akan menerima sebuah objek 3D awal atau *pre-model* yang telah dibuat oleh tenaga ahli, setelah itu *3D modeller* diharuskan untuk mengecek ulang *pre-model* tersebut dari setiap kemungkinan adanya kerusakan pada model dan bila ditemukan masalah harus segera diperbaiki dan diberikan penambahan-penambahan material pada model yang dikerjakan, setelah semuanya selesai model yang telah rampung di *import* ke *software* lumion untuk tahap akhir pengerjaan model. Lalu model yang telah melalui tahap akhir pengerjaan akan melalui proses assistensi dengan seorang tenaga ahli untuk kemungkinan revisi pada model tersebut.



Tabel 3.3 Diagram metode kerja praktek

3.4 PERANCANGAN MODEL HUNIAN

3.4.1 Konsep Perancangan

Selama menjalankan tugasnya, *3d modeller* menggunakan *software-software* seperti 3dsmax dan Lumion

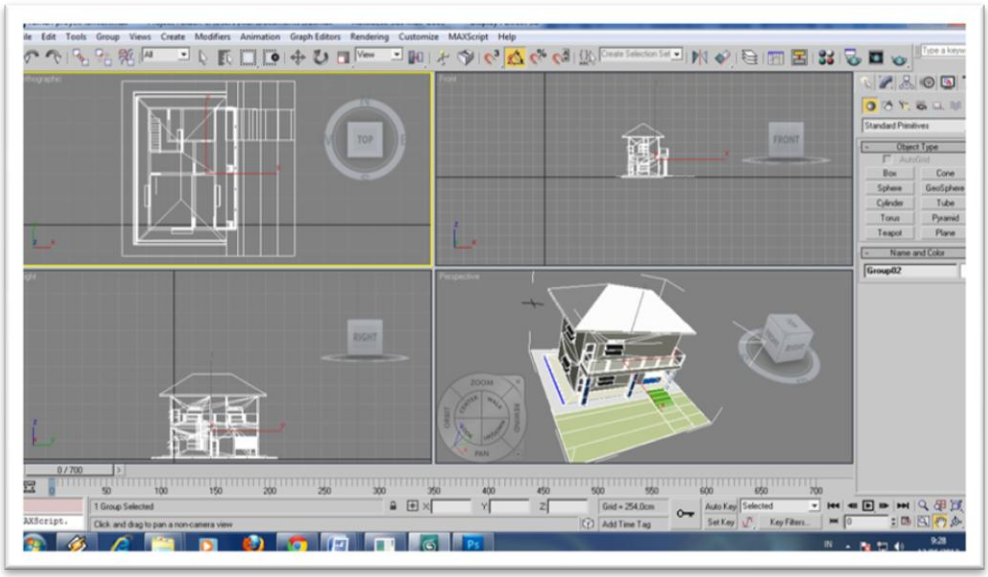
Proses pengerjaanya pun dimulai dari menganalisa dan memperbaiki pre-model yang telah diberikan kepada *3d modeller* pada *software* 3dsmax , setelah itu model di *import* ke *software* Lumion untuk pengerjaan tahap akhir model

1. 3D Studio Max adalah perangkat lunak untuk pemodelan objek 3D.

2. Lumion adalah alat visualisasi untuk real-time membuat film 3D dan dan set up objek tahap akhir pada *environment* 3D

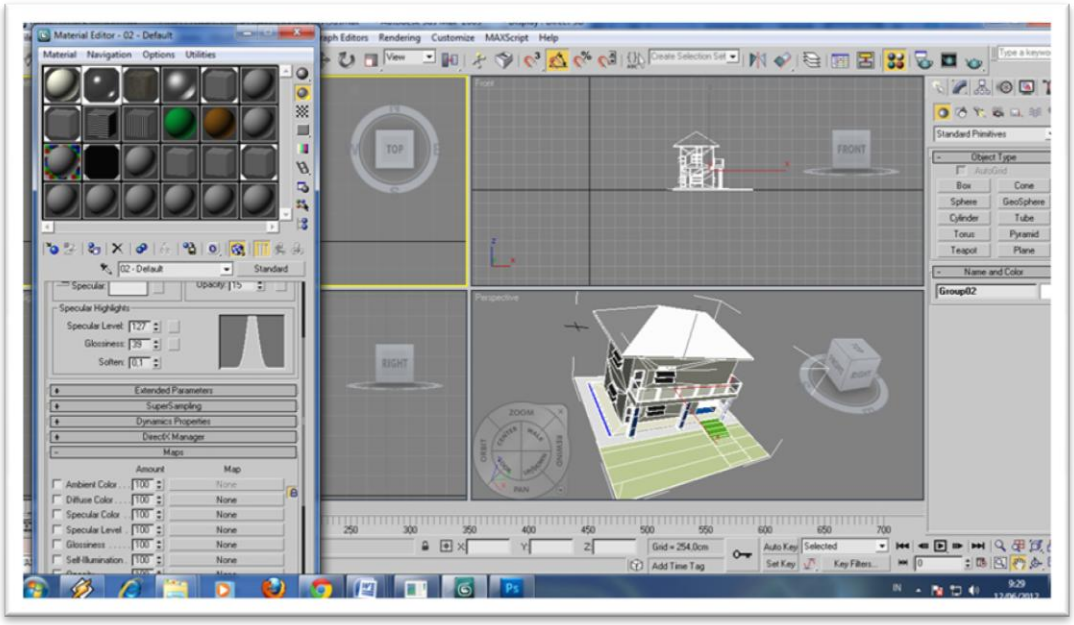
3.4.2 Teknis Perancangan

Berikut ini adalah tahap demi tahap teknis pengerjaan model hunian 3D:



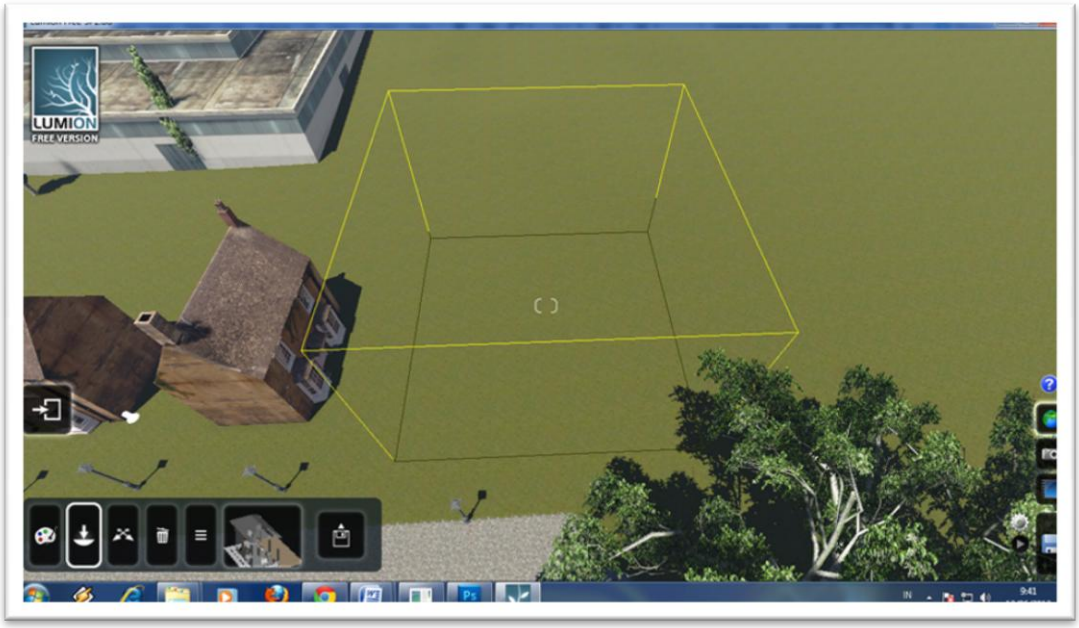
Gambar III.1

model 3D yang telah di import ke program 3D harus diteliti secara seksama agar tidak terdapat kejanggalan di dalamnya, bila perlu dilakukan sedikit perbaikan pada bagian-bagian tertentu



Gambar III.2

Setelah dipastikan model 3D bangunan tidak memiliki kesalahan di dalamnya langkah selanjutnya adalah menambahkan material pada model tersebut



Gambar III.3

Model hunian yang telah diberi material kemudian di *import* ke *software* Lumion



Gambar III.4

Masukan beberapa objek tambahan seperti kendaraan , orang-orang, dan pohon agar model hunian terlihat lebih realistis dengan cara memasukan *default object* yang telah disediakan oleh *software* lumion itu sendiri dengan cara klik *object* > pilih *object* > *place object*



Gambar III.5

Ambil gambar akhir model hunian yang telah selesai dengan aplikasi *capture* yang terdapat pada *Software* lumion



Gambar III.6

Hasil akhir dari model 3D hunian lalu diberikan kepada tenaga ahli atau arsitek untuk direvisi dari kemungkinan adanya kesalahan pengerjaan pada model