



**PEMBUATAN DESAIN PANGGUNG
MENGGUNAKAN 3DS MAX
YANG DITUJUKAN KEPADA PT. CODY INTI
INDONESIA**

Kerja Praktik

Program Studi

S1 Desain Produk

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

FANI ADJI SANTOSA

16.42020.0004

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**PEMBUATAN DESAIN PANGGUNG MENGGUNAKAN 3DS
MAX YANG DITUJUKAN KEPADA PT. CODY INTI
INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu

Syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana

Disusun Oleh :



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

LEMBAR MOTTO



**“Ketika kau bekerja keras dan gagal, penyesalan itu akan cepat berlalu.
Berbeda dengan penyesalan ketika tidak berani mencoba.”**

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Kupersembahkan kepada orang tuaku dan teman-temanku tercinta, serta
semua pihak yang telah ikut membantuku menyelesaikan dari laporan ini.**

TerimaKasih banyak

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN DESAIN PANGGUNG MENGGUNAKAN 3DS MAX YANG DITUJUKAN KEPADA PT. CODY INTI INDONESIA

Laporan Kerja Praktik oleh

Fani Adji Santosa

NIM : 16.42020.0004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 April 2019

Disetujui :



S T I K O M
S U R A B A Y A

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Produk



Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.
NIDN : 0728038603

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Fani Adji Santosa
NIM : 16420200004
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PEMBUATAN DESAIN PANGGUNG MENGGUNAKAN 3DS MAX YANG DITUJUKAN KEPADA PT. CODY INTI INDONESIA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Januari 2019



Fani Adji Santosa
NIM : 16420200004

ABSTRAK

Desain Panggung/set dirancang sesuai konsep dan dibangun dengan kualitas ruang yang sesuai. Panggung ini bertujuan sebagai tempat untuk acara utama pada *Event* yang diadakan. Kualitas ruang tersebut diharapkan mampu menciptakan efek tertentu dan menciptakan kesan yang bagus bagi penonton yang hadir dalam *Event* tersebut. Desain panggung ini menggunakan konsep elegant yang disesuaikan dengan karakteristik perusahaan. Beragam tema acara yang berbeda dengan desain panggung acara yang juga berbeda terus disuguhkan oleh *Event Organizer*, menggelar acara *gathering*, *carnaval*, *brand activation* sampai *Event charity* untuk *Client* maupun *Customer*-nya. Panggung Utama adalah pusat acara, oleh karena itu dalam hal desain sangat perlu diperhatikan, bukan hanya menjadi identitas acara. Desain panggung acara yang tematik dapat menghidupkan suasana acara. Desain panggung acara akan memudahkan kita dalam membayangkan akan jadi apa panggung dan area tempat acara diadakan, Dan tidak perlu menggambar sketsa menggunakan pensil dengan estimasi dan prediksi yang belum tentu kebenarannya.

PT. CODY INTI INDONESIA merupakan perusahaan *Event* yang telah berdiri sejak tahun 1999 yang mempunyai komitmen & etos kerja yang tinggi dalam mensukseskan segala kegiatan *Event* promotor, *Event* corporate. Perusahaan ini menangani *Event Organizer* perusahaan diberbagai industri otomotif, manajemen, kreatif, bisnis, marketing, dan lain-lain

Kata Kunci : *panggung*, *stage*, *Event*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik ini. Kerja Praktik ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh di Program Studi Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di PT Cody Inti Indonesia. Dengan selesainya laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya..
3. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
5. Daniel Gunawan selaku *owner* PT. Cody Inti Indonesia yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.

6. Emma Samlan, selaku penyelia PT. Cody Inti Indonesia, beserta staf yang telah memberikan tempat Kerja Praktik dan menerima dengan baik.
7. Thoriq dan Puguh selaku sahabat yang telah mengejar saya untuk mengambil KP untuk bisa mengambil TA semester depan dan memberi saya pinjaman buku yang sangat membantu untuk penyusunan laporan ini.
8. Teman - teman seperjuangan Desain Produk dan semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 21 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
1. Bagi Mahasiswa.....	3
2. Perusahaan.....	3
3. Akademis.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Perusahaan.....	5
2.2 Sejarah Singkat Prusahaan PT. Cody Inti Indonesia.....	5
2.3 Visi dan Misi PT. Cody Inti Indonesia.....	6
1. Visi.....	6
2. Misi.....	6
2.4 Informasai Perusahaan.....	6
1. Lokasi PT. Cody Inti Indonesia.....	7
2. Logo Perusahaan.....	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....	8
3.1 Unsur-unsur dalam <i>event</i> panggung.....	8
1. <i>Sound</i>	8
2. Lampu.....	10
3. <i>Audio visual</i>	12
4. Dekorasi dan Properti.....	13

5. Panggung.....	14
BAB IV PROSES KERJA.....	15
4.1 Aplikasi yang digunakan.....	15
1. <i>3DS Max 2015</i>	16
2. <i>Adobe Photoshop</i>	17
3. <i>Adobe Illustrator</i>	18
4.2 Penyusunan rancangan desain panggung.....	19
4.3 Pembuatan desain alas panggung.....	19
4.4 Pembuatan <i>backdrop</i> panggung.....	23
4.5 Pemasangan lampu dan penempatan interior.....	28
4.6 <i>Finishing</i>	31
BAB V PENUTUP.....	35
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi PT. CODY INTI INDONESIA.....	7
Gambar 2.2 Logo PT. CODY INTI INDONESIA.....	7
Gambar 3.1 <i>Sound</i> untuk perlengkapan <i>event</i>	9
Gambar 3.2 Lampu untuk perlengkapan <i>event</i>	11
Gambar 3.3 Lampu untuk perlengkapan <i>event</i>	11
Gambar 3.4 <i>Audio visual</i> pada <i>event</i>	12
Gambar 3.5 Dekorasi untuk perlengkapan <i>event</i>	13
Gambar 3.6 Panggung <i>event</i>	14
Gambar 4.1 Logo aplikasi <i>3DS Max</i>	16
Gambar 4.2 Aplikasi <i>3DS Max</i>	16
Gambar 4.3 Logo aplikasi <i>Adobe Photoshop CS6</i>	17
Gambar 4.4 Aplikasi <i>Adobe Photoshop CS6</i>	17
Gambar 4.5 Logo aplikasi <i>Adobe Ilustrator CS6</i>	18
Gambar 4.6 Aplikasi <i>Adobe Ilustrator CS6</i>	18
Gambar 4.7 Ukuran alas panggung <i>event Standard Pen</i>	20
Gambar 4.8 Desain alas panggung <i>event Standard Pen</i>	20
Gambar 4.9 Desain alas panggung <i>event CoffeeFestival</i>	21
Gambar 4.10 Desain alas panggung <i>event Karyadibya Mahardika</i>	21
Gambar 4.11 Proses desain corak panggung.....	22
Gambar 4.12 Proses desain corak panggung ke <i>3D Max</i>	23
Gambar 4.13 Desain awal <i>backdrop</i>	24
Gambar 4.14 Desain awal <i>backdrop</i>	24
Gambar 4.15 Pengaplikasian desain corak dan warna pada <i>backdrop event Standard Pen</i>	25
Gambar 4.16 Desain <i>backdrop event Karyadibya Mahardika</i>	25
Gambar 4.17 Desain <i>backdrop event CoffeeFestival</i>	26
Gambar 4.18 Hasil peletakkan desain <i>backdrop</i> ke panggung.....	26
Gambar 4.19 Hasil peletakkan desain <i>backdrop</i> ke panggung.....	27
Gambar 4.20 Hasil peletakkan desain <i>backdrop</i> ke panggung.....	27
Gambar 4.21 Desain lampu panggung.....	28
Gambar 4.22 Desain <i>rigging</i> besi.....	29
Gambar 4.23 Desain tanaman hias.....	29
Gambar 4.24 Peletakkan desain lampu panggung.....	30
Gambar 4.25 Peletakkan desain tanaman hias.....	30
Gambar 4.26 Proses pengecekan warna.....	31
Gambar 4.27 Proses pengaturan <i>render</i>	32
Gambar 4.28 Proses <i>rendering</i>	32
Gambar 4.29 Hasil <i>render event Standard Pen</i>	33
Gambar 4.30 Hasil <i>render event Karyadibya Mahardika</i>	33
Gambar 4.31 Hasil <i>render event Coffee Festival</i>	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini di era digital dan banyaknya perkembangan teknologi yang dilakukan di Indonesia maupun diluar negeri yang semakin tahun semakin meningkat, yang dimana kebutuhan pihak perusahaan untuk menarik para desainer muda dalam berlomba lomba membuat sebuah produk terutama pada pihak *event organizer*. Produk yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah *event* tersebut dengan berbagai macam mulai dari gambar sampai hasil jadi dalam bentuk 3D.

Perusahaan EO (*Event Organizer*) adalah pengelola suatu kegiatan (Pengorganisir Acara). Setiap kegiatan yang di selenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan berlangsung. Keuntungan ini tidak harus bersifat material namun juga bisa bersifat non material. Dalam pengertian ini yang di maksudkan dengan *event organizer* lebih mengarah pada profesi, yaitu suatu lembaga baik formal maupun non formal, yang di percaya untuk melakukan kegiatan.

Perkembangan dunia usaha di Indonesia, dewasa ini telah memperlihatkan ke arah yang menggembirakan. Terbukti dengan semakin menjamurnya berbagai bentuk badan usaha yang bergerak dalam bidang barang maupun jasa, baik itu skala kecil maupun besar. Salah satunya adalah *event organizer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimana cara membuat desain panggung menggunakan *3Ds max* yang ditujukan kepada PT. CODY INTI INDONESIA ?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas didalam Kerja Praktik ini adalah membuat desain panggung menggunakan *3Ds max* yang ditujukan kepada PT.

CODY INTI INDONESIA

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan adapun tujuan dari Kerja Praktik ini, yaitu menghasilkan desain panggung yang dapat disesuaikan dengan *event* perusahaan.

Pada kesempatan Kerja Praktik di PT. CODY INTI INDONESIA yang bergerak di bidang *event organizer* sebagai menambah ilmu tentang pembuatan Desain panggung dan pemilihan material yang digunakan serta penempatan desain yang cocok digunakan untuk *event* perusahaan.

Dari pembuatan desain panggung Kerja Praktik di PT. CODY INTI INDONESIA dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang *softskill* diantara lain bersikap profesional, cara bekerja secara individu atau tim, mengetahui cara beretika di dalam lingkungan kerja dan berpikir kreatif.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik diantaranya adalah :

1. Bagi Mahasiswa

Melalui Kerja Praktik tersebut, mahasiswa dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan panggung hingga pemilihan material yang digunakan
- b. Mengetahui cara berkomunikasi dalam pekerjaan terhadap rekan kerja.
- c. Dapat mengetahui informasi dan sebuah gambaran bentuk panggung yang ingin dibuat dan sesuai dengan *event* perusahaan
- d. Menambah sikap profesional terhadap inividu.
- e. Melatih mentalitas diri saat bekerja.

2. Perusahaan

Melalui Kerja Praktik tersebut, pihak perusahaan dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Menjalin hubungan antara perusahaan dengan Institusi
- b. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja ditingkat akademis
- c. Memudahkan instansi / perusahaan tersebut dalam mencari tenaga kerja

3. Akademis

Melalui Kerja Praktik tersebut, akademi dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Pengetahuan / Pengalaman Kerja Praktik yang didapat bisa diterapkan pada perkuliahan
- b. Tingkat detail dan akurasi pada penggerjaan dapat diterapkan didalam perkuliahan
- c. Mengenalkan dunia *event organizer* ditingkat akademi



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Tempat : **PT. CODY INTI INDONESIA**
Alamat : Grand City Mall 2nd Floor Central Alley No 48-49
Jl. Gubeng Pojok No.1 Katabang, Genteng
Surabaya 60272 Indonesia.

Telepon & Faks : (0882) - 17332146

Email : info@codymaxx.com

Website : www.codymaxx.com

2.2. Sejarah singkat perusahaan PT. Cody Inti Indonesia

PT. Cody Inti Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *event organizer* yang dimana adalah sebuah perusahaan jasa yang mengelola sebuah acara. PT. Cody Inti Indonesia didirikan oleh bapak Daniel Gunawan pada tahun 1999.

PT. Cody Inti Indonesia secara maksimal memberikan pelayanan yang bermutu tinggi yang efektif & inovasi serta memberikan solusi terbaik terhadap semua persoalan. Hingga saat ini PT. Cody Inti Indonesia dipercaya lebih dari 2000 klien mulai dari nasional hingga internasional, mereka mempercayakan kebutuhan *marketing* komunikasi kepada PT. Cody Inti Indonesia untuk membangun *brand/merk* perusahaan.

PT. Cody Inti Indonesia menjalin hubungan dengan klien meliputi sepenuhnya dan jujur, sikap tanggap terhadap umpan baik serta pertukaran informasi produk dan persoalan. Bertanggung jawab kepada diri sendiri, internal perusahaan, klien dan publik untuk memberikan pelayanan yang mampu diandalkan dan memenuhi komitmen dan janji yang diberikan oleh perusahaan.

2.3. Visi dan Misi PT. CODY INTI INDONESIA

1. Visi

Menjadi perusahaan *event* yang inovatif, kreatif dan kompetitif serta menjadi perusahaan yang mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional

2. Misi

- a. Meningkatkan nilai-nilai *stakeholders*.
- b. Menyediakan pelayanan terbaik untuk *client, customer, dan public*.
- c. Menyalurkan ide kreatif dalam perusahaan.
- d. Meningkatkan daya saing perusahaan melalui kreativitas dan inovasi.
- e. Menjalin hubungan baik dengan para media sponsor, *client, customer, public, dan vendor* serta memperluas jaringan kerjasama baik dalam maupun luar negeri.
- f. Memberikan kontribusi yang positif dalam lingkungan hidup.
- g. Menjadi perusahaan terbaik bagi semua team kami di setiap komunitas.

2.4 Informasi Perusahaan

PT. CODY INTI INDONESIA adalah perusahaan yang berdiri di bidang jasa pembuatan *event* dengan mengerjakan berbagai jenis *event*. PT. CODY INTI INDONESIA mempunyai kantor yang bertempat di Grand City Mall 2nd Floor

Central Alley No 48-49 Jl. Gubeng Pojok No.1 Ketabang, Genteng Surabaya 60272 Indonesia.

1. Lokasi PT. CODY INTI INDONESIA



Gambar 2.2 Lokasi PT. CODY INTI INDONESIA

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo PT. CODY INTI INDONESIA

(Sumber : www.codymaxx.com)

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka di BAB III ini, penulis akan menjelaskan berbagai sumber - sumber teoritis secara detail yang berhubungan dengan pembuatan desain panggung menggunakan *3Ds Max*.

3.1 Unsur-unsur dalam *event* panggung

Panggung *event* dibuat dan digelar pada waktu ‘*real time*’. Dengan mengingat sifat sangat terlihatnya aspek dari *event* yang didukung oleh pergelaran (misalnya pertunjukan) sebuah kesalahan di bidang ini dapat dengan mudah merusak persepsi penonton *event* anda. Mempertimbangkan dengan baik unsur-unsur pergelaran karenanya menjadi aspek penting dari pekerjaan seorang *event manager*. Unsur-unsur ini adalah *sound system*, *lighting*, *audio visual*, efek khusus, dekorasi, set dan perlengkapan.

1. Sound

Keputusan menyangkut *sound system* yang akan anda gunakan pada *Event* anda dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti ukuran auditorium, ukuran penonton, *Event indoor/outdoor*, suara bising dari penonton, suara bising dari kegiatan-kegiatan lain, akustik dari tempat dan anggaran. Pertimbangan lain yang perlu anda ambil adalah akses ke peralatan *sound system* (misalnya pintu masuk, jalan) penyimpanan peralatan kebutuhan listrik dari peralatan (listrik tiga fase atau listrik dua fase) penyediaan waktu untuk *sound checks* kesesuaian dengan peralatan panggung lainnya masalah keselamatan seperti kabel dan penggunaan di musim hujan penempatan *speaker* untuk memastikan *sound coverage* yang memadai dan

sistem daya cadangan jika terjadi gangguan listrik, juga bermanfaat untuk memiliki pemahaman umum tentang istilah yang berkaitan dengan *sound* seperti *mixing desk*, *microphone*, *omnidirectional*, *speaker cluster* dan *fill speak*. Dari diskusi singkat ini anda dapat melihat bahwa *sound* merupakan area yang cukup kompleks memang banyak *event* manager mempekerjakan *sound engineer* untuk memastikan bahwa mutu *sound* pada *event* mereka bermutu baik.



Gambar 3.1 *Sound* untuk perlengkapan *event*

(Sumber : <https://www.amazon.com/FS-4200ST>)

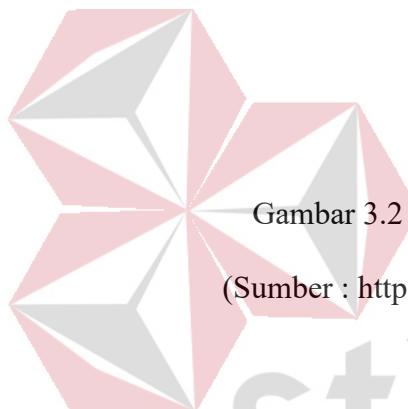
2. Lampu

Lampu menjalankan dua fungsi utama pada *event*, memungkinkan penonton bergerak dengan bebas dan dengan aman di tempat/lokasi *event* dan membantu menciptakan suasana hati dan nuansa yang tepat.

Fungsi *lighting* :

- Memberi fokus perhatian pada orang tertentu
- Menciptakan suasana hati tertentu (misalnya Pewarnaan *Backdrop*)
- Menghasilkan *ambience* tertentu (misalnya lampu *ultra violet* dapat digunakan untuk menciptakan suasana disk)
- Membantu dalam membuat hasil tertentu (misalnya lampu dapat direndahkan hingga gelap untuk menandakan akhir dari sebuah pertunjukan)

Event manager perlu menentukan dengan tepat peruntukan penggunaan *lighting* sebelum membuat keputusan tentang macam *lighting* yang akan dibutuhkan. Para *performer* dan produksi di panggung formal memiliki peralatan *lighting* mereka sendiri yang menjadi bagian integral dari pertunjukan mereka. Persyaratan ini harus dihormati. Sebagaimana halnya *sound*, ini merupakan area yang akan diuntungkan oleh adanya teknisi yang terlatih dengan baik. Beberapa *venue* memiliki tenaga seperti ini dalam kepanitiaannya. *Event manager* menjadi akrab dengan opsi-opsi *lighting* dan istilah-istilah dasar *lighting* sehingga mereka dapat efektif mengelola kontraktor luar.



Gambar 3.2 Lampu untuk perlengkapan *event*
(Sumber : <https://chauvettheatre.com/ellipsoidal>)



Gambar 3.3 Lampu untuk perlengkapan *event*
(Sumber : <https://www.chauvetdj.com/products/intimidator-hybrid-140sr>)

3. *Audio Visual*

Seperti halnya *lighting* dan *sound*, anda perlu menentukan dengan tepat fungsi teknologi *audio visual* yang akan dijalankan dalam *event* anda. Setelah ini ditentukan, anda harus mengidentifikasi peralatan yang akan menjalankan fungsi ini. Peralatan tersebut tergantung kepada *event*-nya, meliputi: komputer, proyektor data, proyektor slide, layar proyektor, pemutar DVD, proyektor video, pemutar CD dan mikrofon. Peralatan dapat disewa dari perusahaan penyewaan AV atau kadang disewa dari *venue* dengan biaya tambahan. Meskipun tidaklah penting bagi *Event Organizer* untuk memiliki pemahaman dasar atas cara kerja peralatan, biasanya lebih baik menggunakan jasa kontraktor *audio visual* yang dapat mengoperasikan peralatan tersebut dan jika peralatan rusak, menggantinya dengan milik perusahaan. Juga dengan mengingat bahwa banyak presentasi AV dapat menjadi sangat kompleks, keterampilan tingkat tinggi dibutuhkan untuk memprogram ulangnya. Ini berarti menetapkan pre-set untuk peralatan *lighting*, *sound* dan *audiovisual*, dan memprogramnya ke dalam komputer. *Outsourcing* jasa *audio visual* memastikan bahwa aspek dari *event* ini ditangani dengan lancar.



Gambar 3.4 *Audio visual* pada *event*

(Sumber : <https://www.npr.org>)

4. Dekorasi dan properti

Dekorasi dan prop berfungsi memberi *event* nuansa atau tema yang diinginkan yang harus dikaitkan kembali dengan tujuan *event*. Sebelum mendekorasi *venue*/lokasi, seorang *event manager* harus menentukan jika ada keterbatasan berkaitan dengan penggunaan dekorasi dan prop seperti ruang yang terbatas untuk mengikat dan menggantung. Pemilihan properti harus dilakukan dengan mengingat *venue* tertentu dan jika ada fasilitas untuk menggantungkan yang memadai, dekorasi yang berdiri sendiri dapat dipertimbangkan. Prop dan dekorasi, dapat dibuat, dipinjam atau disewa. Dimungkinkan bagi festival dan *event outdoor* untuk bekerjasama dengan kelompok-kelompok masyarakat untuk membuat prop dan dekorasi.



Gambar 3.5 Dekorasi untuk perlengkapan *event*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

5. Panggung

Panggung pada dasarnya adalah bidang datar yang berfungsi meninggikan para *performer*, *presenter* atau MC. Dalam bentuknya yang paling sederhana panggung dapat berupa bagian belakang truk dan dalam bentuknya yang paling canggih, panggung berupa *venue* yang sengaja dibuat yang dilengkapi dengan peralatan *lighting*, *sound* dan AV. Jenis panggung yang dibutuhkan berkaitan langsung dengan tujuannya dan kebutuhan dari *performer* dan penonton. Sangat bermanfaat jika membuat rencana panggung (peta panggung). Rencana ini harus memuat informasi seperti dimensi panggung, lokasi *lighting* dan listrik, lokasi ruang pertunjukan, fasilitas belakang panggung seperti ruang ganti pakaian. Perlu kiranya menunjukkan performer pintu masuk, pintu keluar, area pertunjukan, lokasi *lighting* dan *sound* dan *outlet* listrik.



Gambar 3.6 Panggung *event*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

BAB IV

PROSES KERJA

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam pembuatan Panggung beserta properti lainnya. Penggerjaan dilakukan di PT. CODY INTI INDONESIA selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan data dari proses Kerja Praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi, wawancara, dan *study literature*.

Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan desain panggung dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

- a. Pencarian referensi berdasarkan dengan *Event* tersebut
- b. Menyusun rancangan desain panggung
- c. Pembuatan Panggung
- d. Pembuatan *Backdrop*
- e. Pembuatan properti pendukung dan lampu panggung
- f. *Finishing*

Berikut proses kerja yang dimana akan menjelaskan secara rinci dan detail.

4.1 Aplikasi yang digunakan

Dalam membuat desain panggung tidak lepas seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi/program sebagai penunjang dalam hal penggerjaan. Aplikasi untuk pembuatan panggung 3d antara lain sebagai berikut :

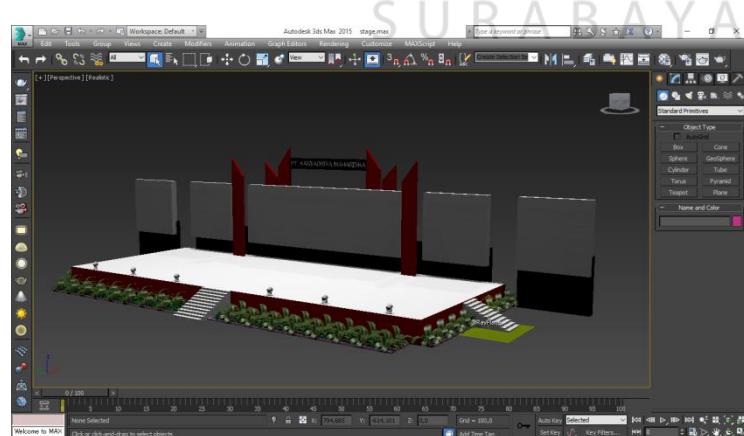
1. 3DS Max 2015

Program *3DS Max* adalah sebuah program atau aplikasi untuk membuat desain visual tampak 3D yang biasanya digunakan untuk memproyeksikan desain arsitektur, *prototype* produk, dan juga pembuatan animasi 3d. Aplikasi ini digunakan untuk memperlihatkan hasil desain yang dibuat setelah diukur dan disesuaikan dengan ukuran aslinya. Selain untuk kegunaan 3d aplikasi ini juga dapat membantu untuk pengerjaan ukuran layout panggung dan disesuaikan dengan ukuran alas pada *event* perusahaan.



Gambar 4.1 Logo Aplikasi *3DS Max*

(Sumber : Dokumen pribadi)

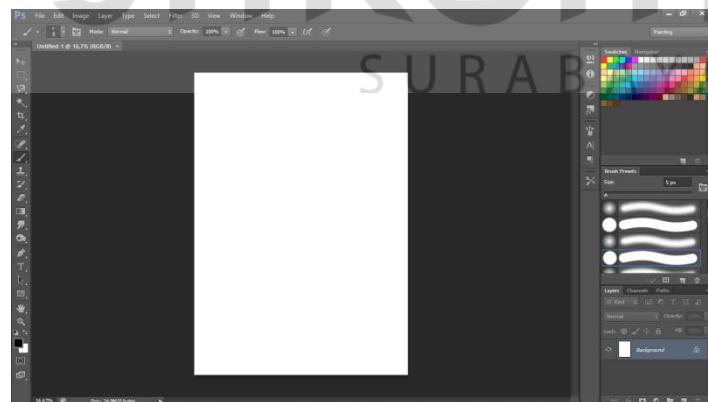


Gambar 4.2 Aplikasi *3DS Max*

(Sumber : Dokumen pribadi)

2. *Adobe Photoshop*

Aplikasi *Photoshop* adalah salah satu komponen tambahan yang biasa digunakan dalam pembuatan desain visual pada panggung. Aplikasi ini digunakan untuk memberi warna, corak, ataupun motif pada desain panggung. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.

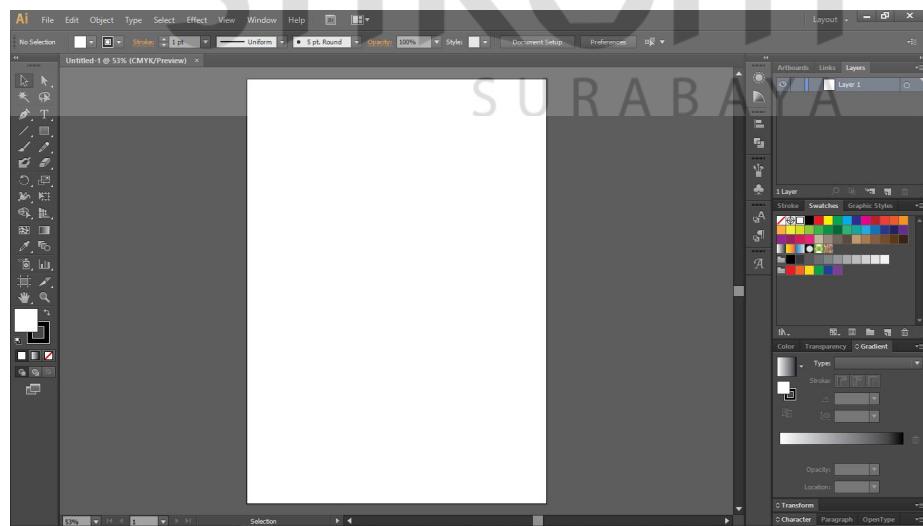
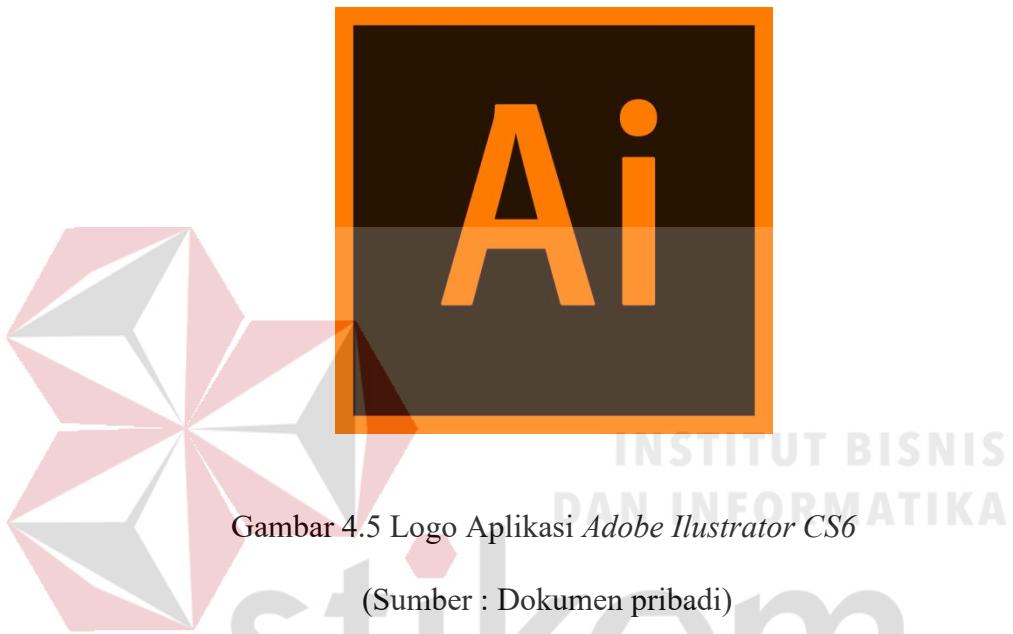


Gambar 4.4 Aplikasi *Adobe Photoshop CS6*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. *Adobe Ilustrator*

Aplikasi *Ilustrator* adalah juga salah satu komponen tambahan untuk pembuatan desain visual pada panggung. Aplikasi ini biasa digunakan untuk memberi warna, corak, ataupun motif tetapi juga untuk mengedit gambar JPG yang di minta oleh klien.



Gambar 4.6 Aplikasi *Adobe Ilustrator CS6*

(Sumber : Dokumen pribadi)

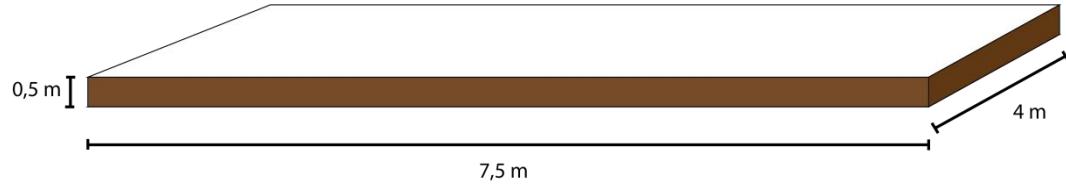
4.2 Penyusunan rancangan desain panggung

Proses ini dimana perusahaan telah menerima gambaran rancangan dari klien, dan siap untuk didesain visual 3d. Proses rancangan desain ini setidaknya dilakukan selama dua hari atau lebih kembali lagi melihat saat rancangan direvisi oleh perusahaan, dan sebelum memulai pekerjaan perusahaan juga memberi referensi tentang desain panggung yang akan dibuat, juga ukuran dan material apa yang akan digunakan sebelum menuju proses pembuatan. Setelah proses perancangan, dilanjutkan dengan proses pembuatan panggung yang divisualisasi dengan *3d max*.

4.3 Pembuatan desain alas panggung

Tujuan pembuatan alas panggung berfungsi sebagai titik pusat berlangsungnya acara tersebut, dan alas tersebut pun dibuat untuk menampilkan pembawa acara dimana hal ini sangat penting untuk kelangsungan acara tersebut, sehingga alas panggung merupakan bagian penting pada sebuah acara yang nantinya dapat memberi kesan megah pada pengunjung.

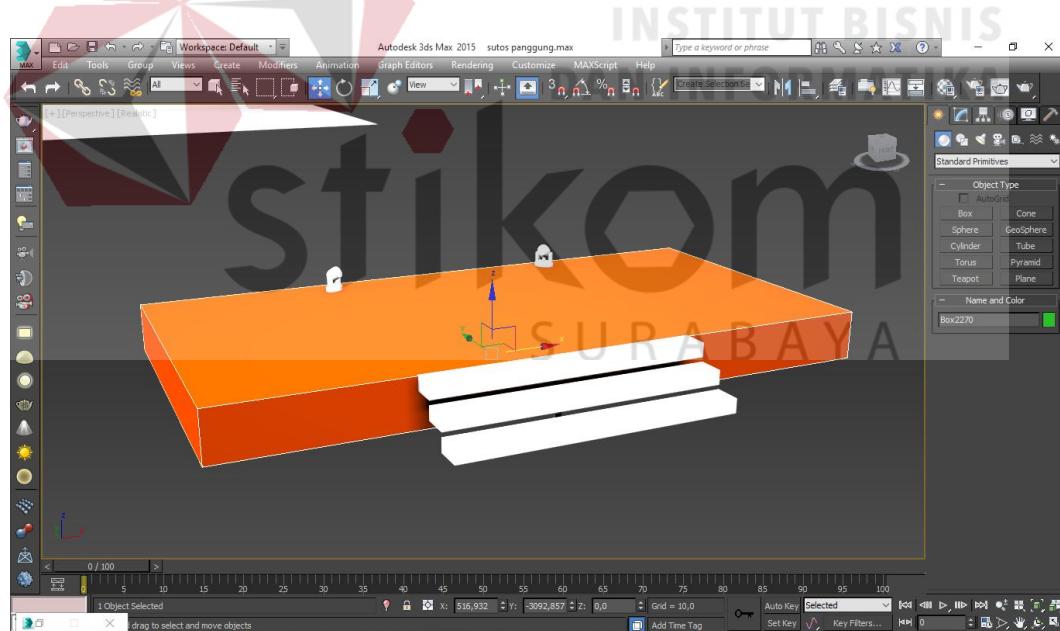
Proses pertama pembuatan alas panggung yaitu mencari bahan dasar untuk alas panggung tersebut. Bahan dasar panggung menggunakan papan kayu dan *rigging* sebagai rangka yang sudah di atur. Pada ukuran desain panggung yang saya kerjakan menggunakan ukuran bermacam-macam tergantung pada *event* yang telah dipesan oleh klien. Untuk contoh *event Standard Pen* tersebut menggunakan alas dengan ukuran panjang 7,5 m, dan lebar 4 m, dan tinggi 0,5 m. sehingga alas akan berbentuk seperti balok dengan terdapat tambahan tangga yang digunakan untuk naik ke atas panggung, sehingga terkesan *elegant*.



Gambar 4.7 Ukuran Alas Panggung *Event Standard Pen*

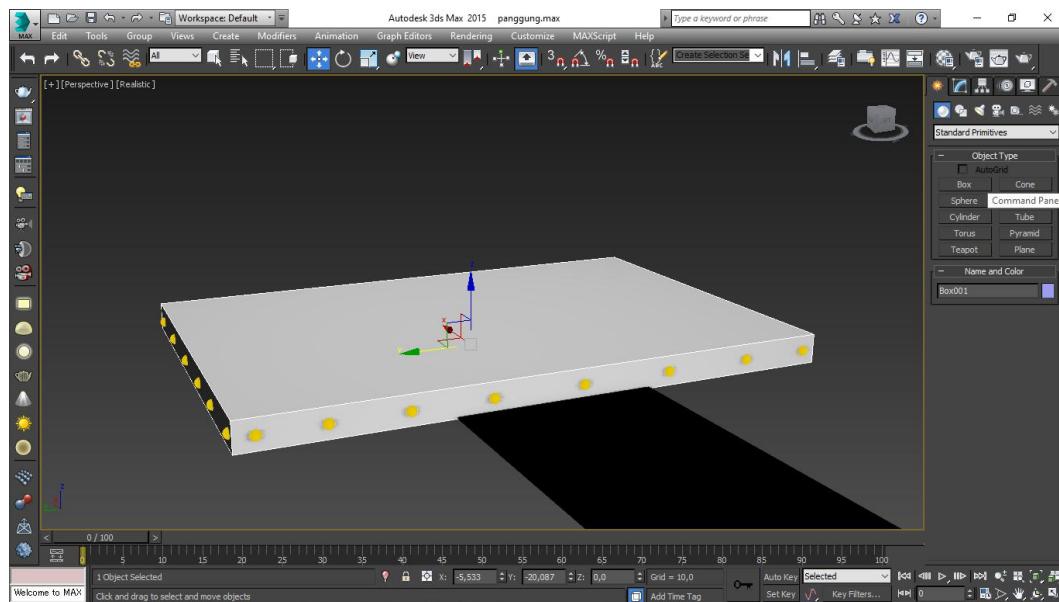
(Sumber : Dokumen pribadi)

Setelah proses pembuatan alas panggung telah selesai, maka proses selanjutnya adalah melapisi alas dasar tersebut dengan kain dengan ketebalan 5 mm atau lebih melihat ada pada kondisi yang dijalankan pada *event* tersebut. Pada desain panggung yang saya kerjakan, rangka panggung menggunakan besi *rigging* dan dilapisi papan kayu yang sudah disesuaikan ukurannya.



Gambar 4.8 Desain alas panggung *Event Standard Pen*

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.9 Desain alas panggung *Event CoffeeFestival*

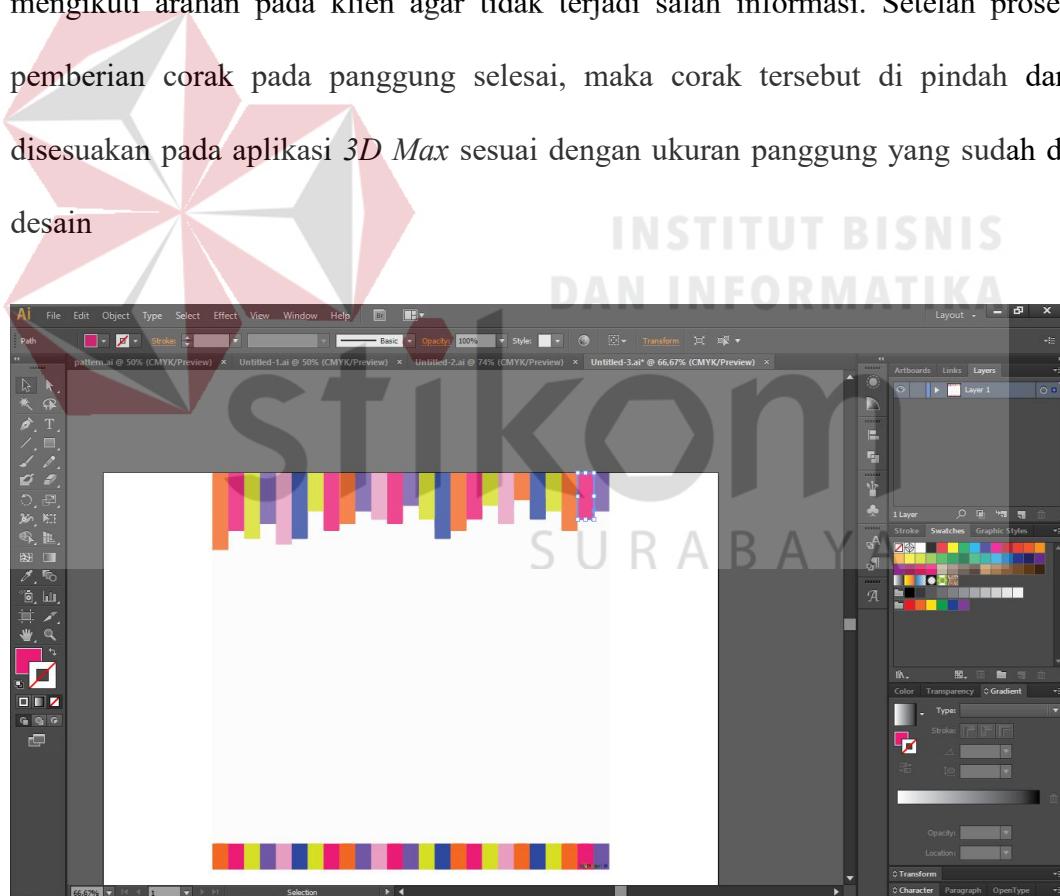
(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.10 Desain alas panggung *Event Karyadibya Mahardika*

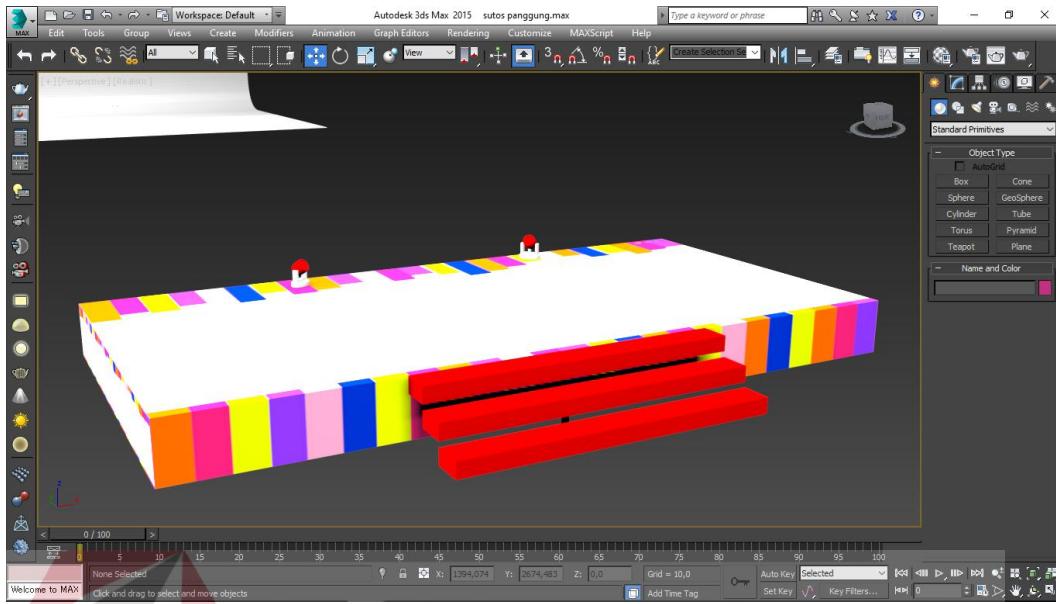
(Sumber : Dokumen pribadi)

Setelah alas sudah didesain dan disetujui, maka langkah selanjutnya adalah memberi warna dan corak pada desain panggung tersebut. Corak desain akan dibuat pada aplikasi *Adobe Photoshop* atau *Adobe Illustrator* yang kemudian diatur sesuai kebutuhan panggung. Klien biasanya meminta corak yang sudah ada di internet jadi tidak perlu mendesain banyak dan hanya mengedit pada bagian tertentu. Terkadang juga klien belum mempunyai ide pada konsep panggung tersebut jadi saya mendesain dari awal lewat aplikasi *Adobe Photoshop* atau *Adobe Illustrator*. Desain corak tersebut tidak sembarangan didesain tetapi harus mengikuti arahan pada klien agar tidak terjadi salah informasi. Setelah proses pemberian corak pada panggung selesai, maka corak tersebut di pindah dan disesuaikan pada aplikasi *3D Max* sesuai dengan ukuran panggung yang sudah di desain



Gambar 4.11 Proses desain corak panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.12 Proses desain corak panggung ke 3D Max

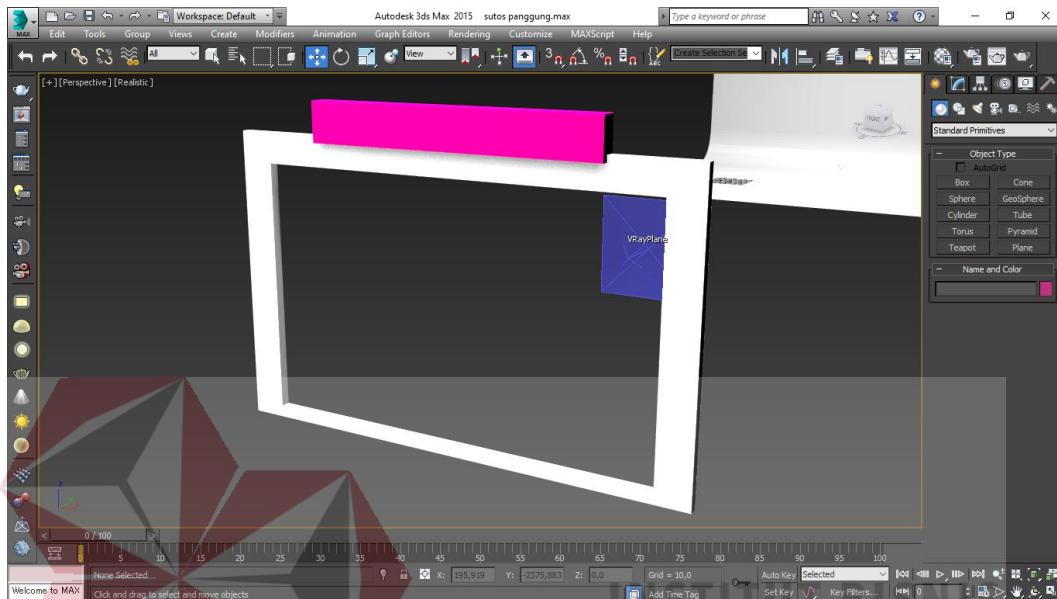
(Sumber : Dokumen pribadi)

4.4 Pembuatan *backdrop* panggung

Setelah alas panggung telah selesai dikerjakan, maka proses selanjutnya yaitu pembuatan *backdrop* panggung, yang dimana *backdrop* tersebut adalah bagian yang terpenting dalam pembuatan panggung tersebut, karena pengunjung *event* akan melihat kesan pertama *event* dari *backdrop* panggung yang telah dihias dan diberi layar monitor untuk menampilkan kegiatan acara lewat monitor tersebut.

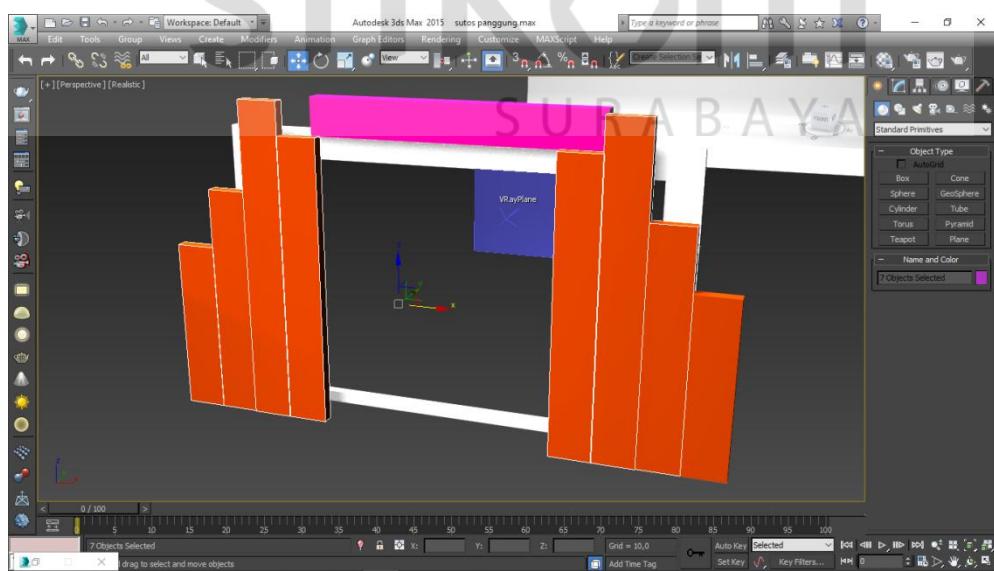
Pertama-tama yaitu pembuatan *backdrop* yang terdapat pada bagian belakang panggung tersebut. Proses pertama adalah mendesain bentuk *backdrop* tersebut, langkah ini ditujukan untuk menyesuaikan dengan tema *event* yang dijalankan. proses ini memakan waktu kurang lebih tiga jam dan setelah itu baru

di perlihatkan kepada klien untuk di cek. Klien biasa mengecek proporsi bentuk pada *backdrop* dimana hal ini dapat mempenaruhi acara tersebut dan terkesan jelek.



Gambar 4.13 Desain awal *backdrop*

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.14 Desain awal *backdrop*

(Sumber : Dokumen pribadi)

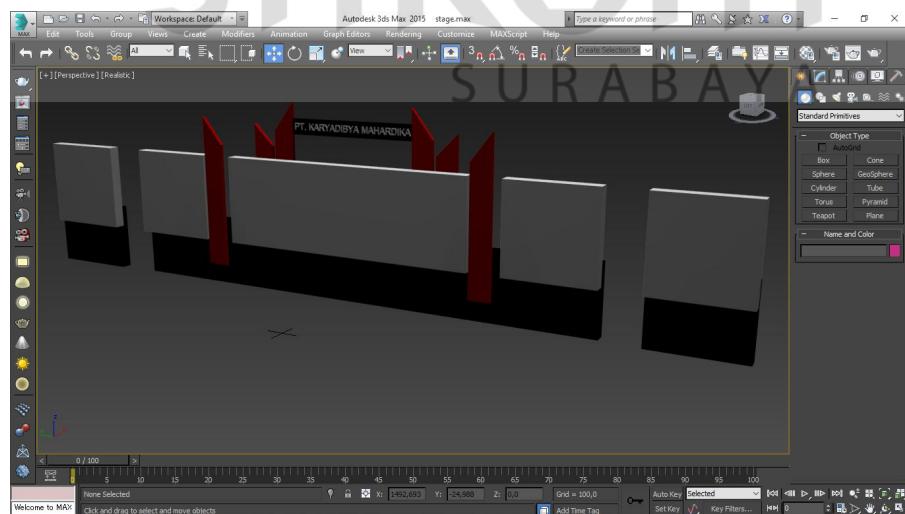
Setelah proses pembuatan *backdrop* selesai, maka proses selanjutnya adalah pengaplikasian desain pada *backdrop* yang sudah dibuat. Desain yang digunakan adalah desain yang sudah di revisi dan setuju oleh klien yang nantinya selaras dengan tema *event* yang diadakan.



Gambar 4.15 Pengaplikasian desain corak dan warna pada *backdrop event*

Standard Pen

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.16 Desain *backdrop event Karyadibya Mahardika*

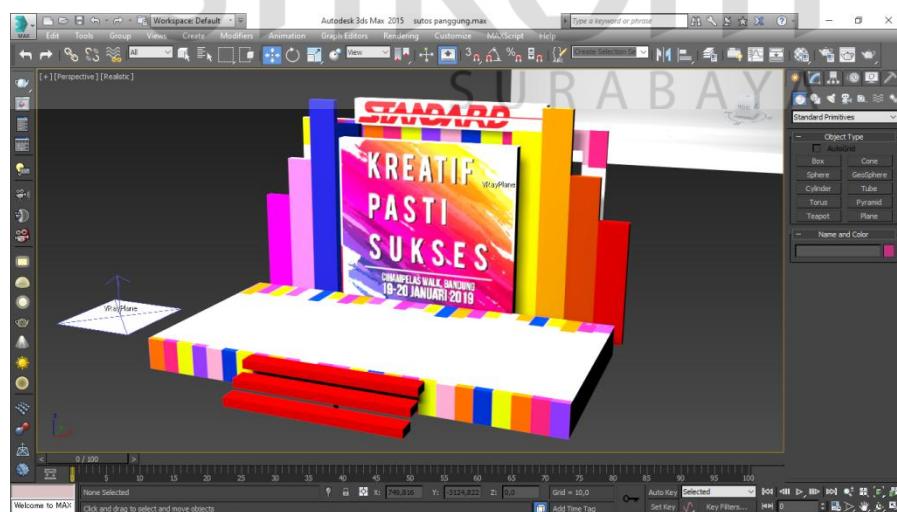
(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.17 Desain *backdrop* event *CoffeeFestival*

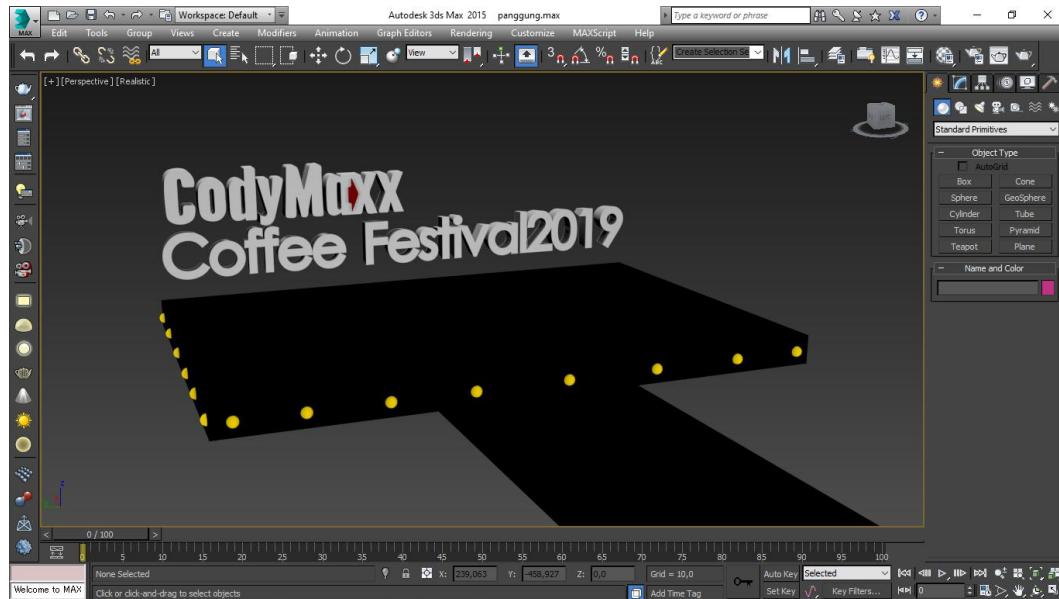
(Sumber : Dokumen pribadi)

Proses selanjutnya adalah meletakkan desain *backdrop* pada panggung yang sudah dibuat. Pada tahap ini adalah tahap akhir dalam desain panggung di mana desain keseluruhan sudah mulai tampak dan nantinya tinggal memberi interior tambahan serta *finishing*.



Gambar 4.18 Hasil peletakkan desain *backdrop* ke panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.19 Hasil peletakan desain *backdrop* ke panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)



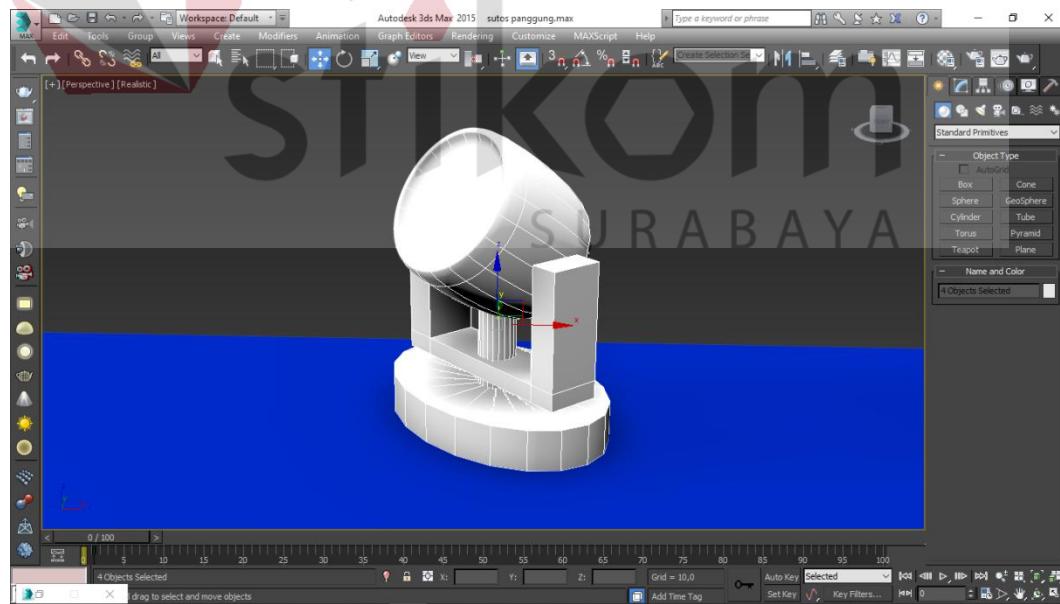
Gambar 4.20 Hasil peletakan desain *backdrop* ke panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)

4.5 Pemasangan lampu dan penempatan interior

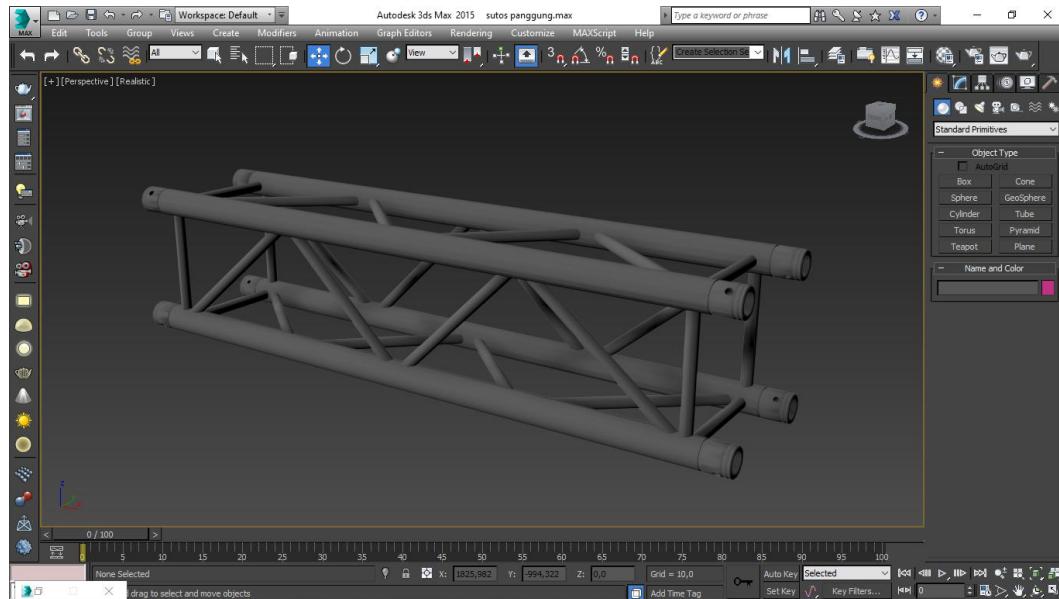
Setelah melakukan berbagai proses pembuatan desain panggung yang telah disetujui, maka selanjutnya yaitu pemasangan lampu dan interior pendukung yang terdapat di panggung. Lampu dan interior pendukung juga berperan penting untuk panggung, karena lampu panggung adalah sebagai bumbu pelengkap guna desain panggung yang didesain dapat memberikan kesan *eye catching*. Untuk interior tambahan yang digunakan yaitu seperti kursi penonton, besi *rigging* dengan berbagai tipe dan ukuran, dan Tanaman hias. Untuk lampu sendiri menggunakan satu tipe lampu, yaitu lampu LED.

Setiap pemasangan lampu, alas terlebih dahulu dibor menggunakan bor listrik, hal tersebut dilakukan karena dapat melubangi alas sampai tembus, sehingga lubang tersebut dapat dijadikan jalur untuk kabel lampu.



Gambar 4.21 Desain lampu panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.22 Desain *rigging* besi

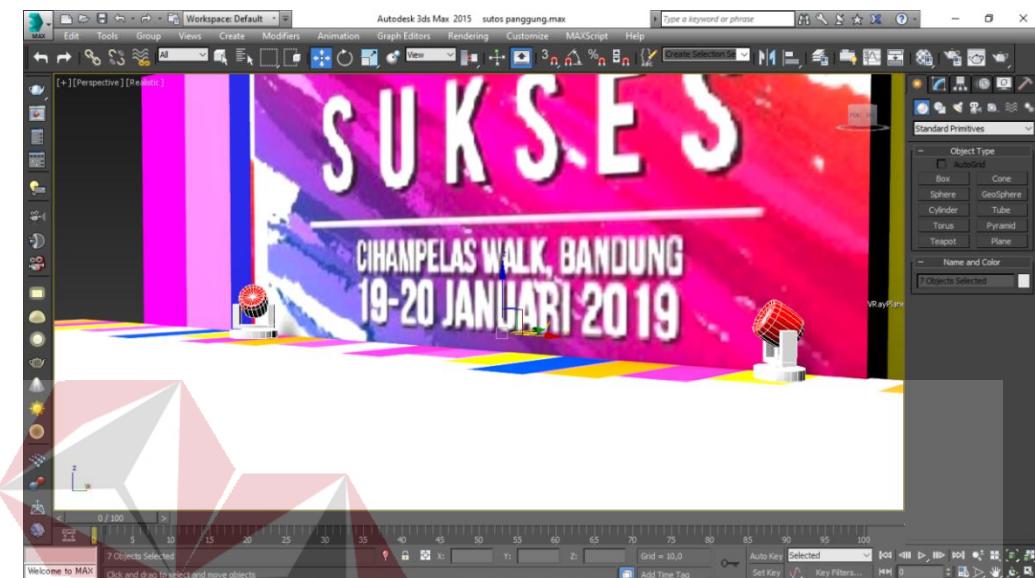
(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.23 Desain tanaman hias

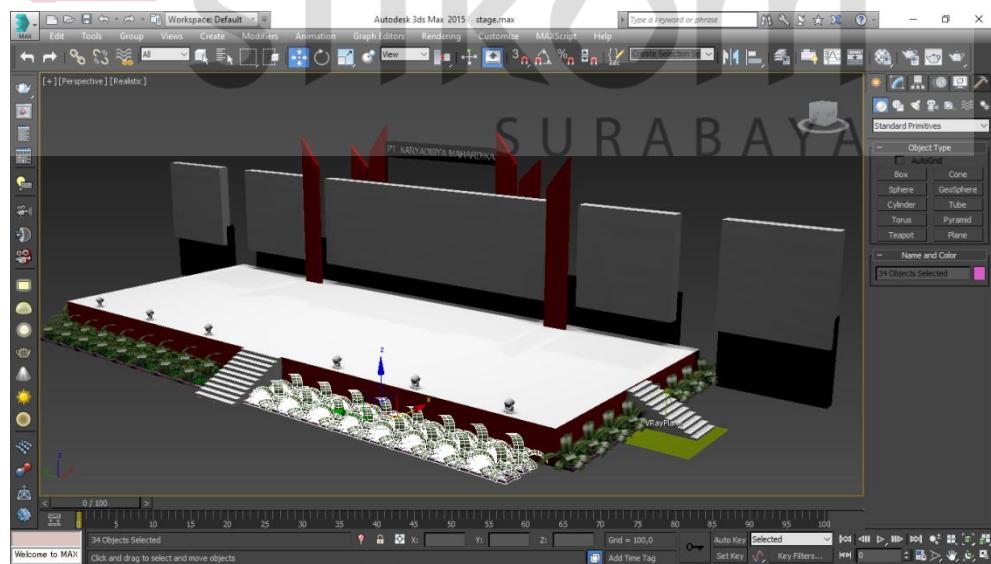
(Sumber : Dokumen pribadi)

Setelah semua lampu dan interior tambahan telah didesain maka hal yang selanjutnya dikerjakan adalah pemasangan desain tersebut dan diaplikasikan pada desain panggung yang sebelumnya sudah diatur dimana akan ditempatkan.



Gambar 4.24 Peletakkan desain lampu panggung

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.25 Peletakkan desain tanaman hias

(Sumber : Dokumen pribadi)

4.6 Finishing

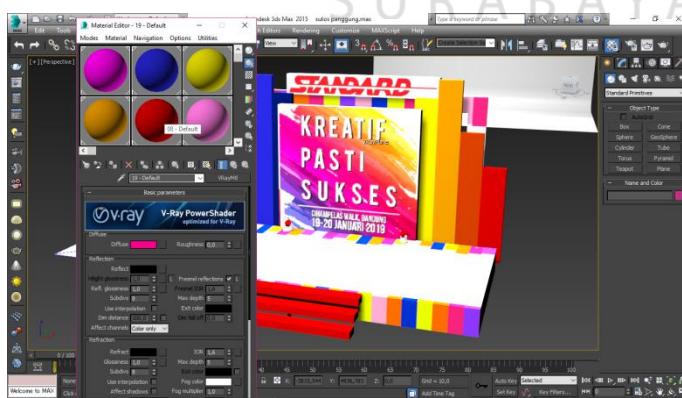
Pada proses terakhir, panggung harus selesai pada penggerjaan desain, serta kelengkapan lainnya. Setelah itu, baru pada proses ini saya mulai pada *render* semua dari mulai panggung sampai interior-interior tambahan. P*render* sangat diperlukan untuk pemvisualisasi desain agar klien dan pihak perusahaan dapat mudah memahami dan mengintrepertasikan dalam bentuk yang nyata.

Dalam hal me-*render*, banyak sekali proses yang dilakukan pada tahap ini, seperti pengecekan warna dan corak, menentukan *shading* pada panggung, hingga proses menentukan resolusi gambar yang di-*render*.

Proses yang pertama yaitu pengecekan warna dan corak panggung, hal ini difungsikan agar kita tidak mengulang-ulang *render* jika terjadi kesalahan pada warna dan corak panggung.

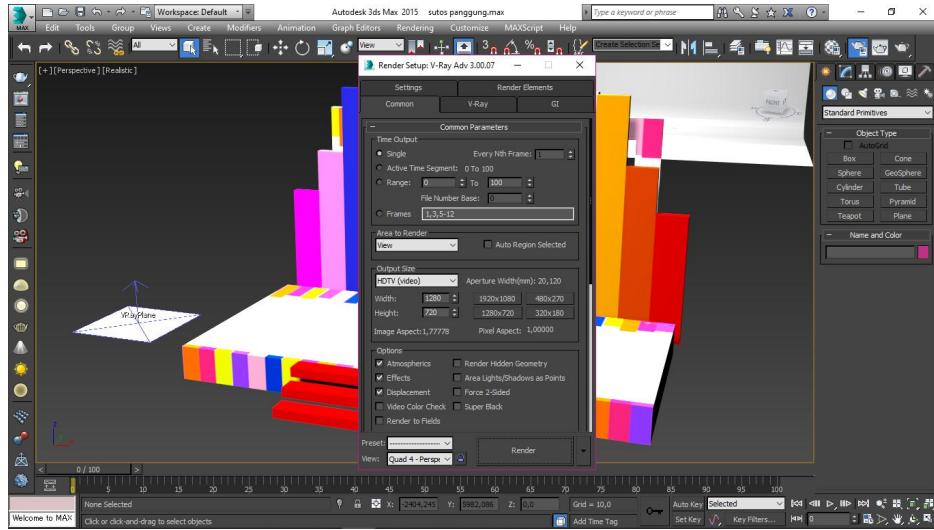
Proses kedua yaitu menentukan *shading* (bayangan) pada panggung.

Pada proses ini dibutuhkan waktu cukup lama yaitu sekitar 2-3 jam untuk mengatur posisi cahaya dan tata letak panggung agar terlihat proporsional.



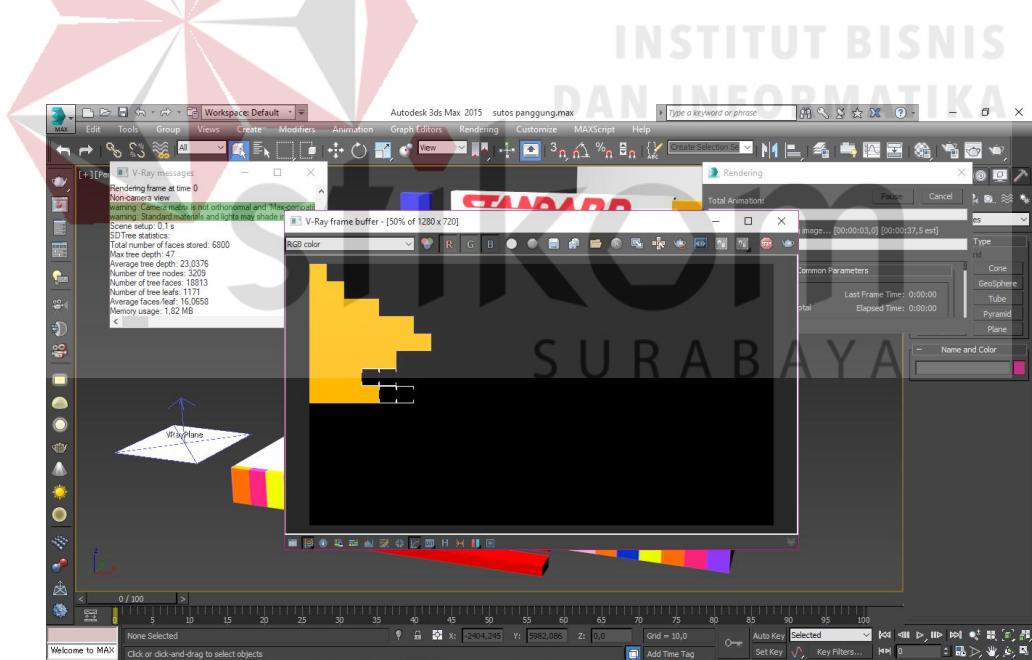
Gambar 4.26 Proses pengecekan warna

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.27 Proses pengaturan *Render*

(Sumber : Dokumen pribadi)



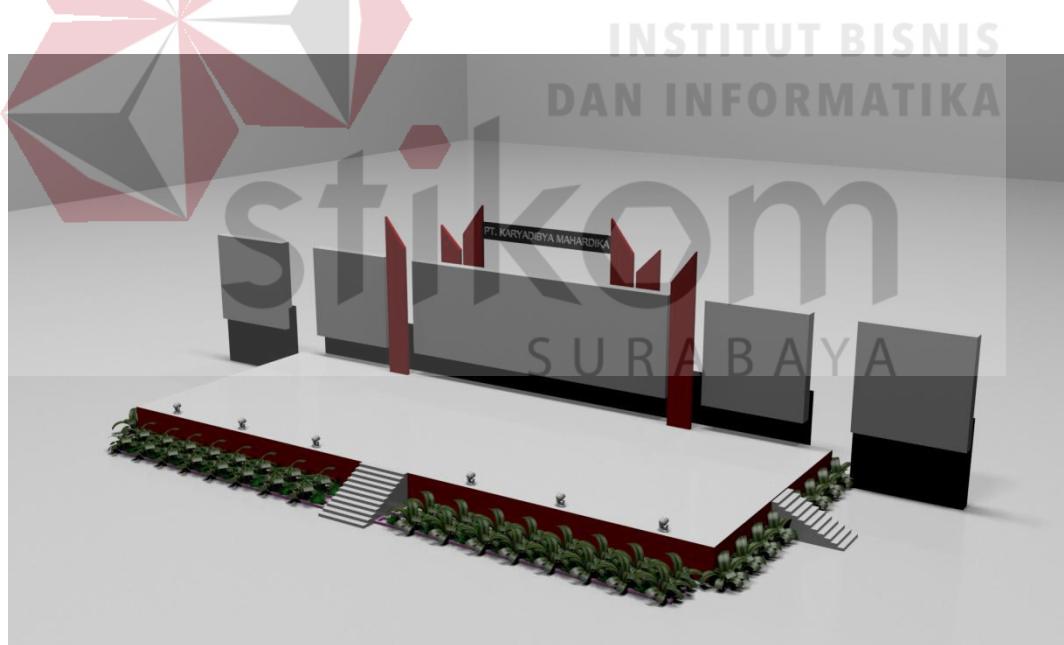
Gambar 4.28 Proses *Rendering*

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.29 Hasil *Render* Event *Standard Pen*

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.30 Hasil *Render* Event *Karyadibya Mahardika*

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.31 Hasil *Render* Event *Coffee Festival*

(Sumber : Dokumen pribadi)

Untuk tahap ini panggung sudah mendekati selesai dalam hal penggerjaan, maka proses selanjutnya yaitu *rendering* dan diubah menjadi bentuk file JPG. Pada *rendering*, banyak kendala yang terjadi pada tahap ini. Contoh kendala seperti pengaturan *render* yang tidak pas, hal ini terjadi biasanya dikarenakan oleh pengaturan awal aplikasi yang belum di *setting*. Proses *rendering* juga termasuk proses yang vital karena hasil proses akhir ini dapat mempengaruhi desain keseluruhan panggung dimana akan berdampak tidak baik jika dilihat oleh klien ataupun pihak perusahaan. Dan setelah proses *rendering* maka desain panggung tersebut telah jadi, dan siap untuk dikirim ke klien.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang saya dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di PT. Cody Inti Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Mengetahui tentang dunia *event* mulai proses awal hingga proses akhir.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang Desain panggung beserta interior pendukung dalam sebuah *event*.
3. Mendapatkan pengalaman dalam dunia bekerja di sebuah perusahaan.
4. Mendapatkan pengetahuan tentang bahan dan material yang digunakan untuk membuat sebuah panggung yang layak ditampilkan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan

Untuk lebih baiknya kantor mempunyai divisi sendiri bagian desain agar lebih mengoptimalkan hasil karya dan dapat menunjang nama perusahaan juga.

2. Bagi mahasiswa

Untuk mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik di PT. Cody Inti Indonesia, diperlukan kerja sama tim yang lebih bagus dan komunikasi yang lancar

DAFTAR PUSTAKA

Lindfield, Allen. (2002). *Perencanaan dan Pengelolaan Event dan Festival*. Jakarta: Yayasan Kelola

