



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

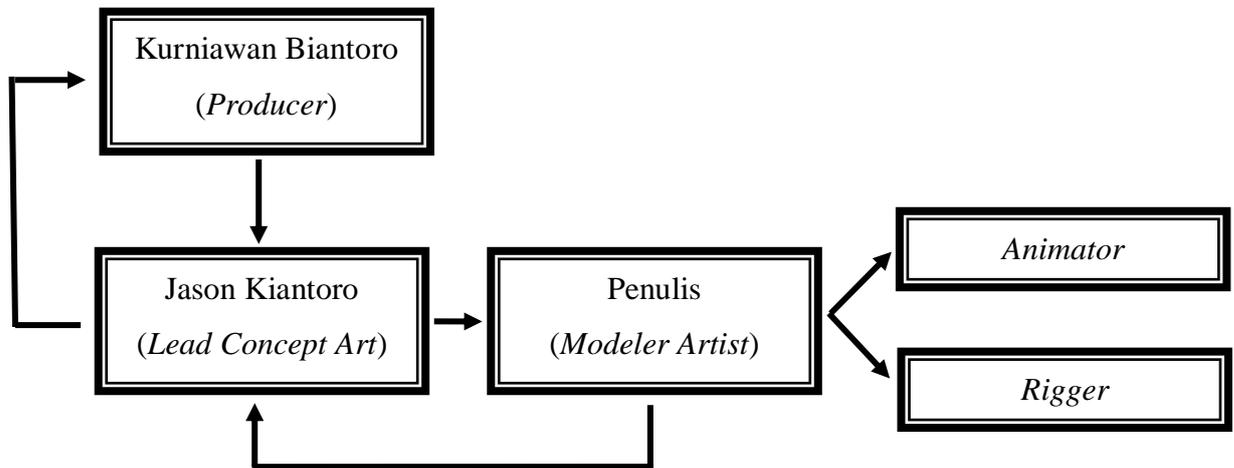
Penulis mendapatkan posisi sebagai *modeler artist* di Viva Fantasia, yang bertugas untuk membuat model 3D yang akan digunakan dalam film sesuai dengan konsep yang telah diciptakan oleh *concept artist*.

3.1.1. Kedudukan

Penulis ditempatkan pada posisi *modeler artist* di Viva yang bertugas untuk membuat *character*, *environment* ataupun *props* yang akan dibutuhkan pada film. Penulis mengerjakan *modeling* bersama Lienny Natalia, Jefferson Kurnia dan Adrian sebagai *supervisor*.

3.1.2. Koordinasi

Koordinasi di Viva Fantasia berawal dari CEO sekaligus *producer* Viva Fantasia yaitu Bapak Kurniawan yang akan diberikan kepada *lead concept art* tiap *project* yang sedang dikerjakan. *Lead concept art* yang telah mendapat instruksi dari *producer* untuk melanjutkan ke tahap *modeling* akan menyampaikan pekerjaan kepada para *artist* untuk memulai pekerjaan. *Modeler artist* akan mengerjakan *model* sesuai permintaan *producer* dan *concept art*. *Modeler* mengerjakan *model* yang telah dirancang oleh divisi *concept art* sehingga apabila *model* yang dikerjakan telah selesai maka akan diasistensikan ke divisi *concept art*. Setelah lolos dalam tahap asistensi, *modeler* akan memberikan hasil *modeling* kepada *rigger* apabila hasil *modeling* memerlukan *rig*, atau dapat langsung diberikan kepada *animator*. Apabila *modeler* telah menyelesaikan pekerjaannya dalam menciptakan sebuah *model* di suatu *project* maka *modeler* akan melanjutkan *project* lain yang selanjutnya akan digunakan sehingga tidak ada yang menganggur dalam pekerjaan.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Detil Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
01.	I	Tiger Bayu	<i>Modeling airship</i> menggunakan Maya software.
02.	II	Tiger Bayu	<i>Modeling</i> di ZBrush untuk <i>detailing air balloon</i> kemudian <i>retopo</i> di Maya.
03.	III	Tiger Bayu	<i>Unwrapping</i> di Maya kemudian <i>texturing</i> di Substance Painter.
04.	IV	Tiger Bayu	<i>Texturing</i> di Substance Painter, kembali melakukan <i>detailing</i> setelah revisi agar mendapatkan <i>detail texture</i> yang diinginkan.
05.	V	Tiger Bayu	<i>Detailing airship</i> menyempurnakan <i>texture</i> , <i>render</i> menggunakan Arnold dan melakukan <i>review</i> bersama <i>concept</i>

			<i>artist, Ariship done.</i>
06.	VI	Tiger Bayu	<i>Modeling rock platform, semua pekerjaan langsung dilakukan di ZBrush. Revisi rock platform oleh divisi concept art.</i>
07.	VII	Tiger Bayu	<i>Unwrap rock platform, review bersama divisi concept art. Modeling batu kecil yang akan diletakkan di sekitar rock platform kemudian digabung dan texturing di Substance Painter.</i>
08.	VIII	Tiger Bayu	<i>Rock platform done. Next, modeling props "deva's stone", texture, unwrap dan revisi Deva's stone done. Next, road stone. Modeling dilakukan di ZBrush dan texturing di Substance Painter. Roadstone stone done.</i>
09.	IX	Tiger Bayu	<i>Leaves study, mencari referensi-referensi daun dan mempelajari bentuk, texture, dll. Mulai modeling daun di ZBrush sesuai dengan referensi. Daun done. Modeling bunga di Maya dengan referensi yang ada.</i>
10.	X	Tiger Bayu	<i>Detailing bunga di ZBrush. Texturing bunga, bunga done. Memperbaiki texture "Bayu" di Photoshop. Modeling Broom di Maya. Revisi kemudian detailing di ZBrush.</i>
11.	XI	NPA	<i>Detailing broom di ZBrush, texturing, bagian dari palmfiber di-modeling dan di-detailing. Revisi, menyesuaikan</i>

			<i>style broom</i> dengan <i>style</i> yang sudah ada.
12.	XII	NPA	Revisi, perbaikan <i>detail</i> . <i>Apply</i> semua ke Maya. <i>Palmfiber</i> diganti menggunakan GMH, revisi. <i>Broom done</i> .

Tabel 3.1. Tugas di Viva Fantasia

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada proses magang di Viva Fantasia, penulis mendapatkan posisi sebagai *modeler*. *Modeler* itu sendiri merupakan orang yang bertugas untuk membuat *property* ataupun *environment* seperti *airship*, batu, pohon dan hal lainnya yang akan digunakan pada dunia dalam film. Proses yang dilakukan penulis sebagai *modeler* untuk mendapatkan obyek yang diinginkan cukup banyak. Hal pertama yang akan diterima oleh *modeler* adalah *concept* yang telah diciptakan oleh *concept artist*, kemudian *modeler* mulai untuk membuat *blocking* untuk model sesuai konsep yang diberikan. Hal itu dapat dilakukan di Maya *software* ataupun di ZBrush. Apabila tahap *modeling* dilakukan di Maya biasanya penulis akan melakukan tahap *detailing* di ZBrush apabila diperlukan. Setelah itu akan berlanjut ke tahap *retopo* yang dilakukan di Maya. *Retopo* merupakan pembuatan ulang model yang sudah diciptakan namun dengan *poly* yang lebih sedikit atau dapat dikatakan dibuat model yang lebih *lowpoly*.

Setelah selesai tahap *retopo* dilanjutkan dengan UV atau *unwrap* di Maya. Apabila objek yang di-*modeling* memiliki *detail*, penulis akan meng-*export* model *lowpoly* dan di-*project* kembali diZBrush untuk mendapatkan detail namun di *object* yang *lowpoly*. Setelah selesai di-*project*, tahap berikutnya adalah mendapatkan *normal map* yang merupakan salah satu *texture* yang digunakan sebagai acuan detail saat akan dimasukkan ke Maya. Setelah selesai mengambil *normal map*, tahap berikutnya adalah *texturing* yang dilakukan di Substance Painter.

File dimasukkan dan dilakukan sedemikian rupa menyerupai konsep yang telah ada. Pengaplikasian *texture* ke obyek sesuai dengan material pada konsep. Setelah tahap *texturing* selesai, *texture* akan di-*export* dan diaplikasikan ke Maya. Pada *project* kali ini, penulis menggunakan Arnold untuk *final render*. Semua *texture* diaplikasikan ke model yang telah jadi, dan dilanjutkan dengan pemasangan *lighting* dan *camera*. Pada akhirnya, model yang telah dimasukkan *texture*-nya akan di-*render* dan akan diserahkan kepada tim *concept art* untuk direvisi.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pekerjaan yang penulis lakukan sebagai *modeler artist* di Viva Fantasia menggunakan Maya *Software*, ZBrush, dan Substance serta *render* menggunakan Arnold. Berikut ini pekerjaan yang dilakukan oleh penulis:

3.3.1.1. Tiger Bayu



Gambar 3.2. Tiger Bayu

(Sumber: Dokumen Resmi Viva Fantasia)

Tiger Bayu merupakan proyek yang diciptakan oleh Viva Fantasia. Penulis di sini membuat beberapa *environment* dan *props* yang akan digunakan pada *setting* dunia “Tiger Bayu”.

a. *Air Ship*

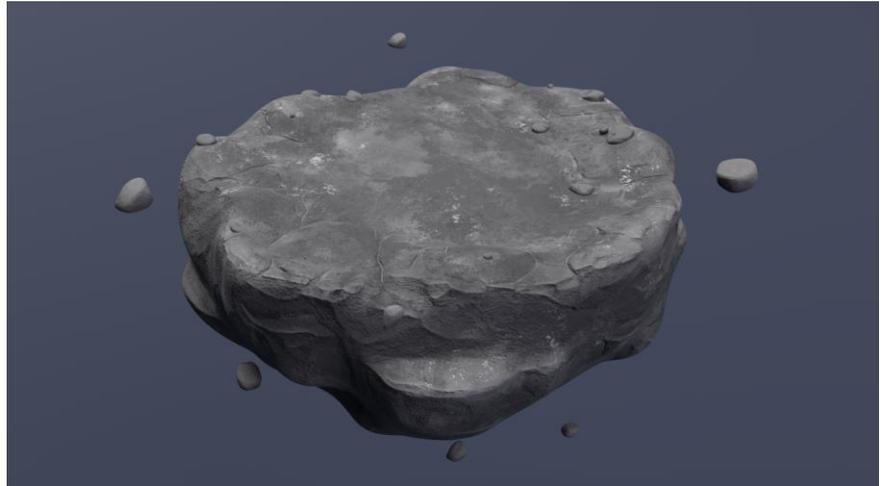


Gambar 3.3. *Airship*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Air Ship yang merupakan kendaraan karakter antagonis dalam film “Tiger Bayu” yang bernama “Komo”. Untuk *blocking* awal penulis melakukan itu di Maya dan kemudian melakukan *detailing* di ZBrush, dan melanjutkan di Substance Painter untuk *texturing*.

b. *Rock Platform*





Gambar 3.4. *Rock Platform*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Rock Platform merupakan *setting* tempat karakter akan beradu kekuatan. *Rock Platform* itu sendiri merupakan batu besar yang melayang beserta batu-batu kecil di sampingnya. Penulis membuat *Rock Platform* ini langsung menggunakan ZBrush, sesuai dengan saran yang diberikan oleh *modeler* senior di Viva Fantasia dan penulis juga langsung melakukan tahap *detailing* di ZBrush.

c. *Deva's Stone*

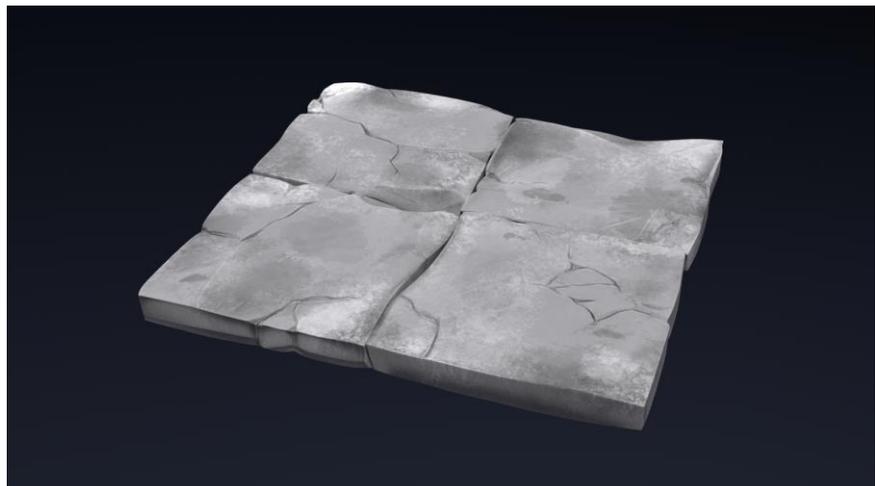


Gambar 3.5. *Deva's Stone*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Deva's Stone merupakan batu yang akan digunakan oleh salah satu karakter bernama "Deva" yang merupakan karakter kucing di "Tiger Bayu". Batu ini akan digunakan sebagai pijakan "Deva" pada *shot* akhir di *trailer*. Penulis langsung menggunakan ZBrush untuk membuat batu ini karena penulis mempertimbangkan akan lebih mudah dilakukan langsung di ZBrush sesuai dengan pengalaman yang telah didapatkan sebelumnya ketika membuat *rock platform*.

d. *Road Stone*



Gambar 3.6. *Road Stone*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Road Stone merupakan batu yang akan digunakan sebagai jalanan di desa yang ditempati oleh karakter-karakter di "Tiger Bayu". Dalam membuat *road stone* penulis juga langsung menggunakan ZBrush dan *texturing* di Substance Painter.

3.3.1.2. Finn Adventure

Finn Adventure merupakan film yang telah dijadikan *feature* film. Pada film ini beberapa karakter ditambahkan, dan terdapat *props* milik karakter utama yang bernama “Finn” yang ditambahkan.

a. Broom



Gambar 3.7. Broom

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Broom, merupakan *props* yang akan digunakan oleh “Finn” dalam film “NPA”. Pada *model* kali ini, penulis memulai dengan menggunakan Maya karena *model* kali ini terdapat banyak *hardedge* yang akan lebih mudah apabila membuat *blocking* terlebih dahulu di Maya, kemudian melakukan *detailing* di Zbrush. Pada *modeling* kali ini penulis juga belajar cara membuat *fur* yang akan diletakkan pada ujung sapu menggunakan GMH.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan selama melakukan proses magang di Viva Fantasia:

1. Hari pertama penulis masuk ke Viva Fantasia, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat *airship*. Melihat konsep yang telah ada penulis awalnya kebingungan untuk memulainya, karena konsep yang diberikan terlihat begitu sulit untuk dikerjakan dan hanya diberikan satu *final render* dari *airship* yang akan dikerjakan.
2. Untuk hari awal magang penulis masih takut untuk bertanya kepada *supervisor* sehingga menghambat penulis untuk melakukan pekerjaan dengan cepat dan kurang detil ketika menciptakan suatu *model*.
3. Penulis masih belum dapat menggunakan aplikasi ZBrush dan Substance, sehingga penulis harus mengerjakan pekerjaan sambil mempelajari bagaimana cara menggunakan kedua aplikasi tersebut dan *step* yang harus dilakukan ketika akan memindahkan hasil *modeling* dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan selama melakukan proses magang di Viva Fantasia:

1. Penulis akhirnya banyak bertanya kepada *concept artist* untuk mendapatkan penjelasan *detail* mengenai *airship* yang telah dirancang dan bertanya *material* yang akan dipakai pada *airship* sehingga memudahkan penulis untuk melakukan pekerjaan.
2. Penulis juga banyak bertanya kepada *supervisor* dan *modeler* senior untuk mendapatkan saran untuk memulai suatu *model* agar lebih cepat dan mudah untuk dilakukan. Penulis juga melakukan *study* mengenai hal yang sedang dikerjakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh *concept artist* ketika memberikan penulis revisi.
3. Penulis mempelajari ZBrush dan Substance yang diajarkan oleh *supervisor* dan *modeler* senior di Viva Fantasia. Penulis juga mencari tahu melalui berbagai cara untuk menggunakan aplikasi tersebut sehingga penulis sekarang dapat menggunakan kedua aplikasi tersebut dengan cukup baik.