



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.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Di bulan pertama, penulis mendapatkan *training* oleh BASE selama 3 minggu. Bahan *training* yang di pelajari adalah penggunaan *tools* yang hanya dimiliki perusahaan, *Tactic*, *Asset List*, dan pengenalan tipe pekerjaan serta kode karakter. Penulis diperkenalkan kepada *Lead Modeling Asset* BASE 01 yang membimbing penulis di *project NEWS*. Kemudian dalam waktu sehari, penulis melakukan percobaan untuk mengerjakan *project NEWS* secara langsung, ketika sudah terlihat bisa, kebesokan harinya penulis mulai memegang proyek *NEWS*. Penulis diharuskan menyelesaikan *asset* 3D yang penulis ambil sendiri di dalam Google Docs, dengan *deadline* 1 jam. Dengan *deadline* yang minim, penulis harus membiasakan diri menggunakan *tools* bawaan dari perusahaan. Beberapa hal yang menjadi kendala penulis adalah, ketika penulis diberikan tanggung jawab yang sama dengan pekerja yang sudah lama disana, memiliki *deadline* yang sama dengan porsi pekerjaan tidak lebih sedikit dari rekan kerja lainnya. Dalam bulan pertama di minggu ke 2, penulis mulai mengerjakan 6 *News* setiap harinya dan mulai pulang di jam melebihi jam kerja yang ditentukan yaitu jam 6.

Pada bulan kedua internship penulis di pindahkan dari BASE 01 menjadi BASE 04. Perbedaanya adalah di BASE 01 penulis mengerjakan keseluruhan *News INT*. Sedangkan di BASE 04, penulis mengerjakan *News* campuran *INT* dan *AD* dengan porsi tetap 6 *News*. Penulis dipindahkan karena untuk mengimbangi tenaga kerja BASE 01 dan 04, ditambah penulis sudah memahami dan lancar dalam

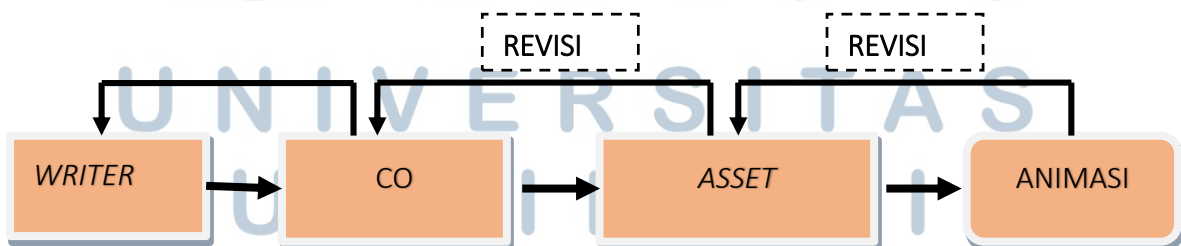
menggunakan tools dan mampu membuat *asset* yang dibutuhkan dengan cepat. Kendala yang penulis alami ketika berada di BASE 04 adalah tingkat kesusahan dan bedanya tipe *News* yang dikerjakan. Pada *News AD*, penulis kesusahan untuk membuat model karakter maupun props yang tersedia dalam *asset list*. Hal ini dikarenakan ketika penulis berada di BASE 01, penulis hanya beberapa kali memegang AD, dan karakter yang dikerjakan hanyalah karakter normal. Namun di BASE 04, penulis mengerjakan tipe karakter lain seperti *BIG HEAD*, dan *Dumpling*. Kedua tipe karakter ini harus dipelajari kembali oleh penulis dan harus membiasakan diri kembali untuk mengerjakannya.

3.1.1. Kedudukan

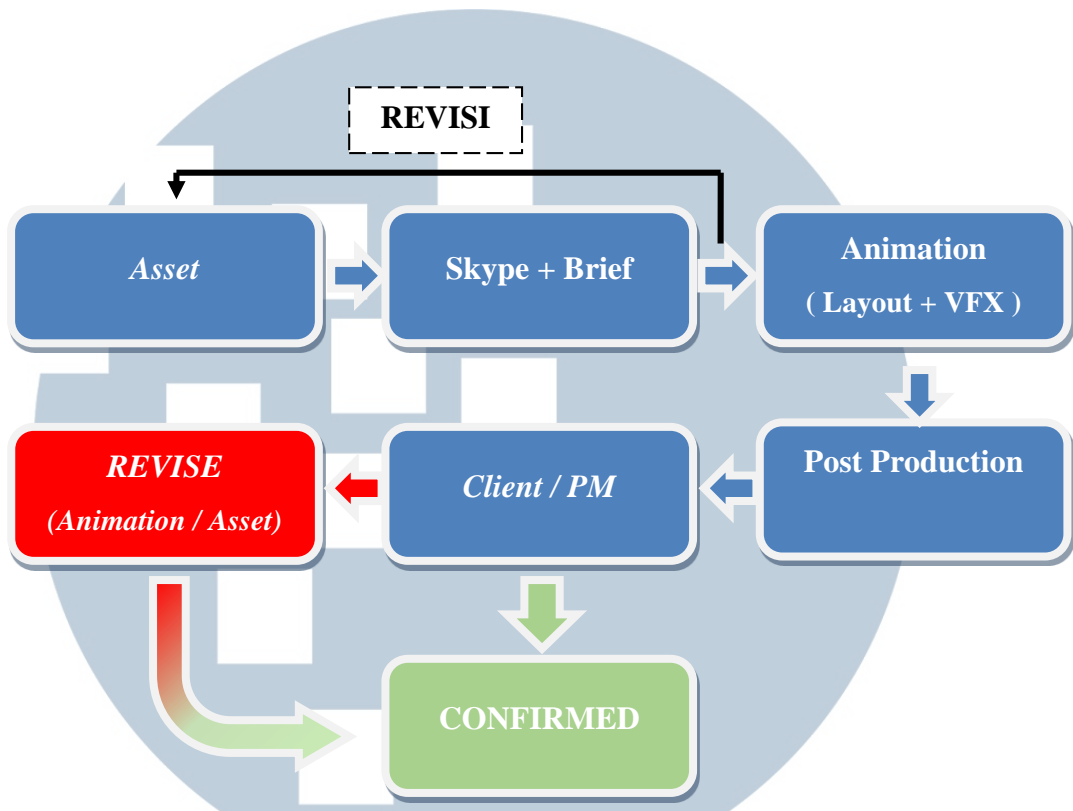
Kedudukan penulis di PT BASE adalah sebagai 3D Generalist dalam periode awal bulan hingga bulan ke – 2.

3.1.2. Koordinasi

Proses koordinasi bervariasi setiap proyeknya. Ketika penulis magang, penulis mengerjakan 2 proyek berbeda dengan alur koordinasi yang berbeda juga. Proyek tersebut yaitu, *NEWS INT* dan *Apple Daily*. Berikut merupakan proses ke-dua proyek tersebut :



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi INT News



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Apple Daily News

Dalam banyak project, peran *PT BASE* dapat dikategorikan sangat banyak, hampir semua dikerjakan oleh *PT BASE* dalam menerima pekerjaan yang diberikan *client* kepada *PT BASE*. Namun kadang di lain sisi, dalam beberapa kasus *client* juga sudah memberikan konsep dan juga gambaran *style* sesuai apa yang diinginkan oleh *Client*. Dari tahap *Production* sampai *Post-Production*, semua dikerjakan oleh *PT BASE*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah ringkasan detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang:

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<i>Training</i> 3D Max basic, <i>workflow</i> & NASTools	- <i>Training</i> basic 3DS Max bagi yang karyawan baru.
2.	2	6 <i>International</i> (INT) <i>News</i>	- Mengerjakan 6 INT setiap harinya.
3.	3	6 <i>International</i> (INT) <i>News</i>	- Tetap mengerjakan 6 INT namun mendapatkan 1 AD sebagai perkenalan.
4.	4	6 <i>International</i> (INT) <i>News</i>	- Adanya pembagian <i>shift</i> malam.
5.	5	3 INT dan 1 AD	- Adanya pengurangan INT di awal bulan - Mengerjakan 1 <i>Advance Modeling</i> untuk berita OR : “Analemma Tower”
6.	6	5 INT & 1 AD	- INT dikurangi dan AD ditambah.
7.	7	3 INT & 3 AD	- Adanya perpindahan divisi dari BASE01 – ke BASE04 - Mengerjakan 3 INT dan 3 AD setiap harinya - Total pekerjaan 14 INT & 10 AD
8.	8	2 INT & 4 AD	- INT dialihkan menjadi AD - Mengerjakan <i>Advance Modeling</i> baru : “Russian Robot : F.E.D.O.R” - Total pekerjaan 20 AD & 9 INT

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan pada tim *asset* memiliki perbedaan pada tipe *News* INT dan AD. Namun pada dasarnya, pelaksanaan pekerjaan dimulai ketika CO memasukan *asset list* pada Tactic untuk INT atau Control Panel untuk AD. Kemudian *Lead Asset* memasukan *list* kedalam *Google Docs* atau *Spreadsheet*, sehingga para anggota tim *asset* dapat meletakkan nama untuk mengambil pekerjaan. Setelah menaruh nama, penulis melihat referensi yang diberikan oleh CO di folder referensi, untuk INT *folder* referensi terdapat di *folder* khusus yaitu X:/Additional Reference, sedangkan untuk AD terdapat pada *folder* setiap tipe *News*-nya sendiri. Sebagai contoh, *News* AD dengan kode TSUP01 memiliki *folder* referensi di *folder* TSUP01 pada *folder* Animation. Setelah melihat referensi yang ada, penulis mulai mengerjakan *asset* tersebut, melakukan *render thumbnail*, dan memasukannya kedalam Tactic untuk dilakukan pengecekan oleh *Lead Asset*. *Lead* kemudian mengecek kemiripan *asset* dengan cara membandingkannya dengan storyboard maupun referensi. Jika *asset* disetujui, *Lead* akan memberikan tanda “OK” pada *Spreadsheet* dan penulis akan melakukan proses *Check-in object* sehingga dapat digunakan oleh animator. Namun jika tidak disetujui, maka *Lead* akan memberikan tanda “Revise” dan memberikan arahan kepada penulis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

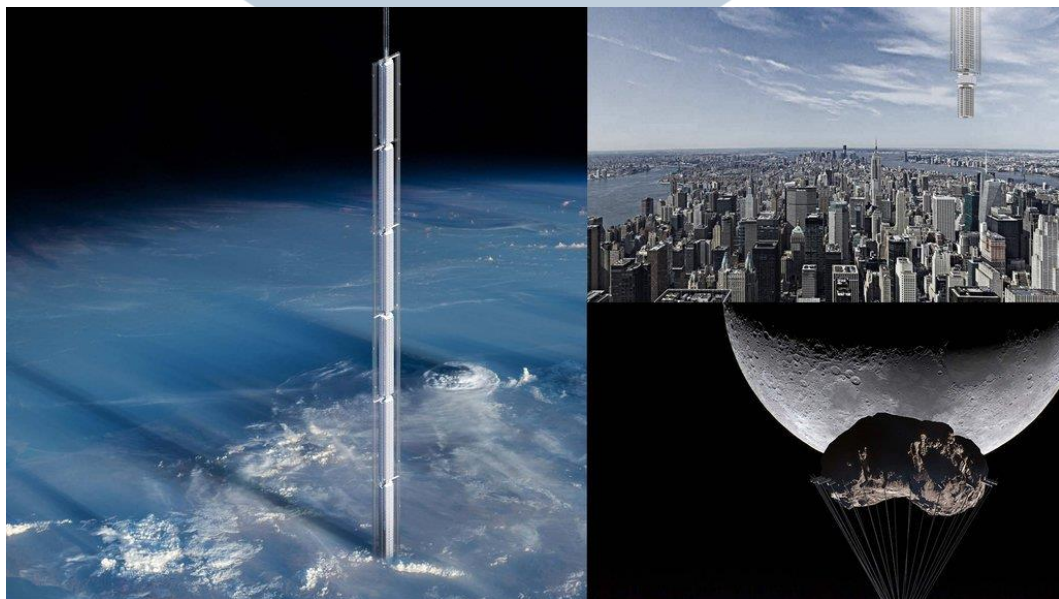
3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Advance Model

A. Analemma Tower

Pada tanggal 29 Maret 2017, penulis diberikan *assignment* untuk membuat *asset* utama untuk *News OR*. *Asset* tersebut bernama Analemma Tower, yang merupakan sebuah gedung pencakar langit yang digantungkan ke meteorit.

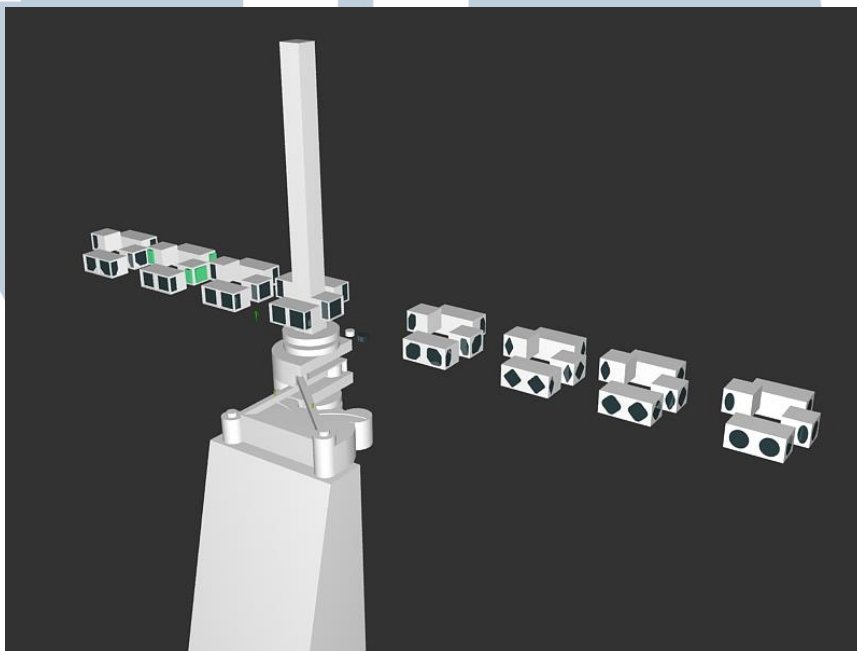
Pertama, penulis menganalisis bentuk dari *asset* yang akan dikerjakan dengan melihat referensi yang diberikan oleh koordinator. Berikut adalah salah satu referensi konsep yang diberikan.



Gambar 3.3. Referensi konsep Analemma Tower
(http://assets3.bigthink.com/system/idea_thumbnails/62673/size_1024/HEADER_skyscraper-asteroid.jpg)

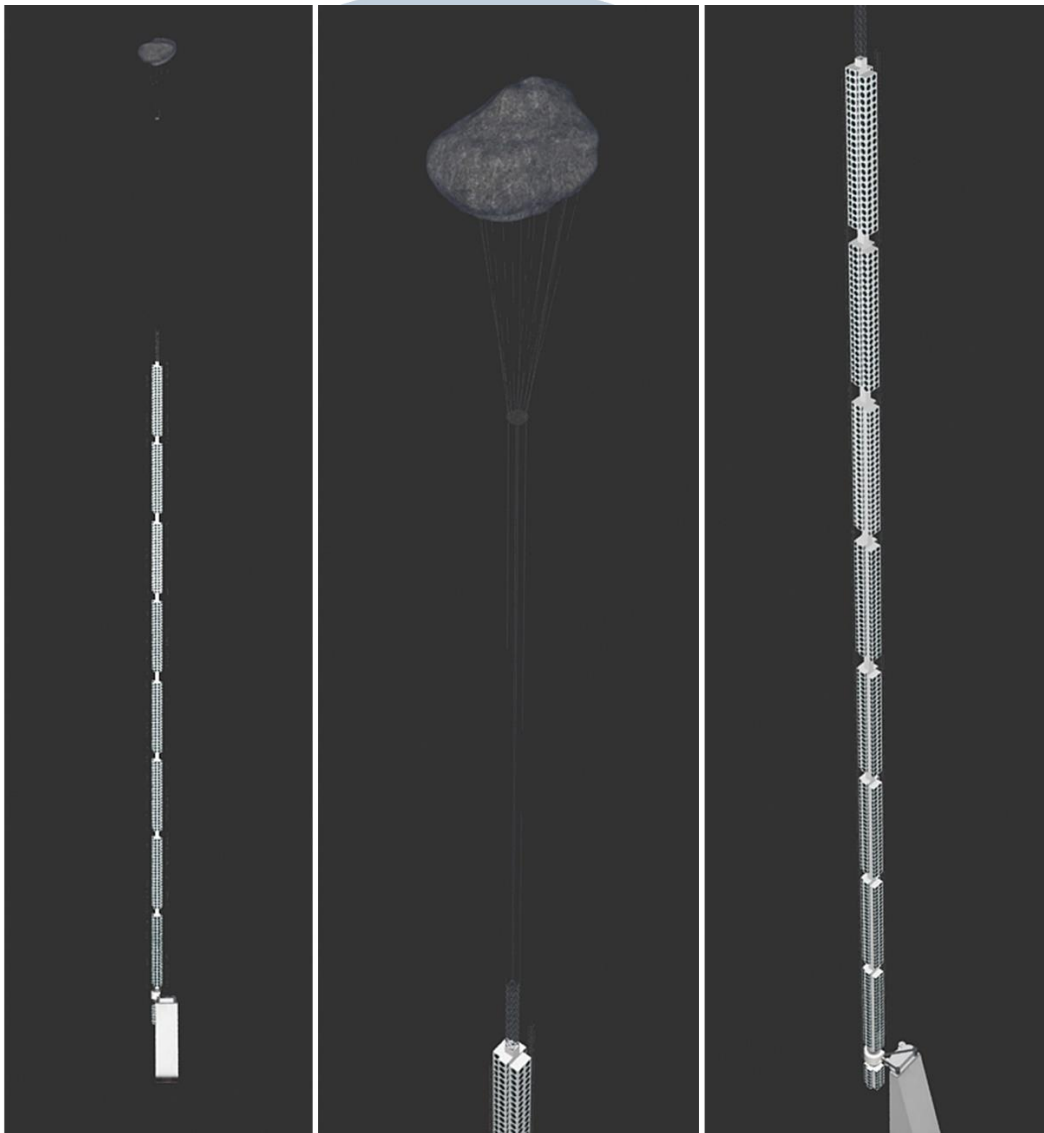
UNIVERSITAS
MULIA
NUSANTARA

Penulis pun menganalisa referensi yang ada, dan membuat bagian – bagian yang akan disatukan menjadi sebuah gedung bertingkat. Bagian tersebut seperti bedanya jendela setiap towernya. Penulis sebisa mungkin meniru seperti yang ada pada referensi.



Gambar 3.4. Bagian – bagian Analemma

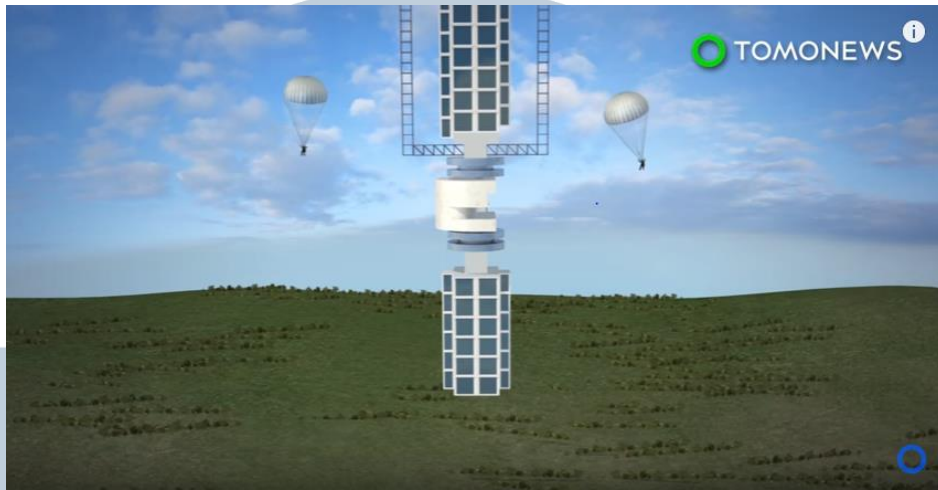
Penulis menggunakan bentuk kotak dan mengambil *edge* disetiap sisinya untuk dijadikan shape, sehingga terbentuk object besi sebagai penyangga di sisi kanan dan kiri Analemma. selain itu, untuk memperhalus object, penulis menggunakan *modifier turbosmooth* dan untuk mendapatkan sisi yang solid, penulis menambahkan *edge* disisi ujungnya, atau penulis juga menaikkan nilai *crease* pada *edge* yang ingin dijadikan *solid*.



Gambar 3.5. Hasil model 3D *Analemma Tower* oleh penulis

Penulis menyelesaikan *object* tersebut selama 2 hari dan dikerjakan oleh divisi animasi di tanggal 31 Maret 2017. Setelah disandingkan dengan *scene* dan *props* lainnya, berikut merupakan hasil akhir setelah digunakan untuk keperluan animasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



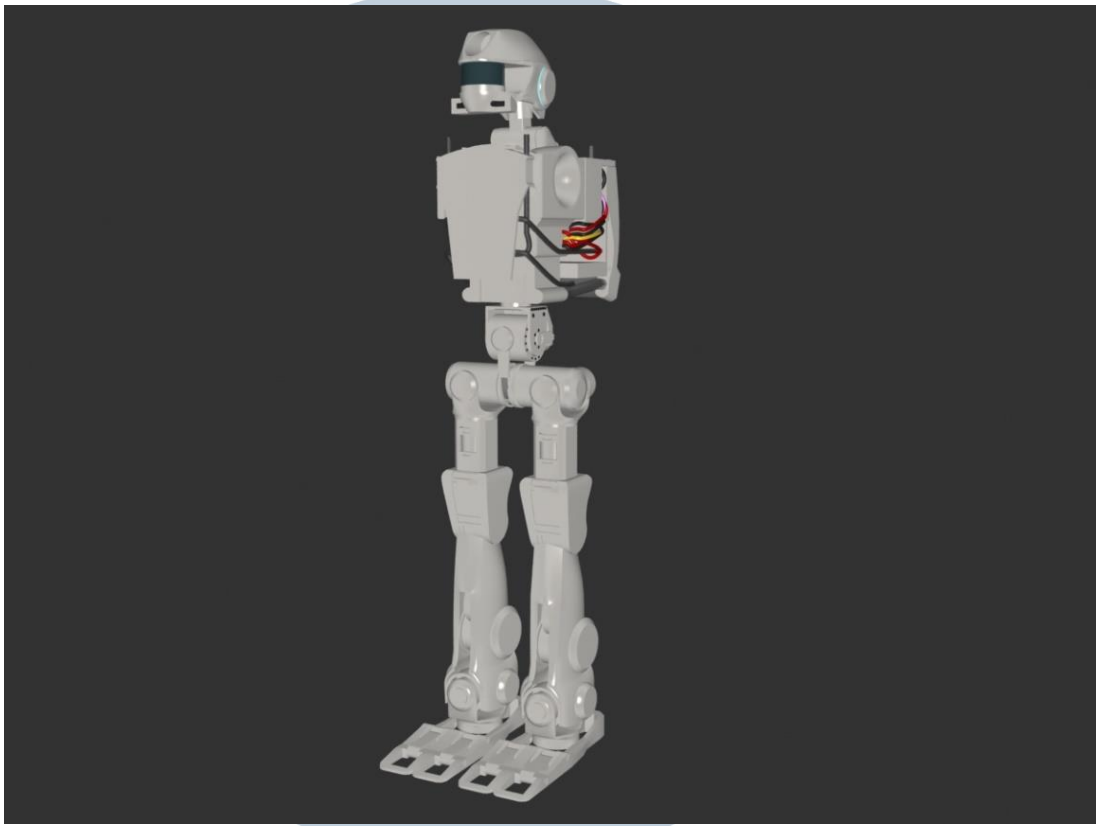
Gambar 3.6. Hasil jadi animasi menggunakan *asset*
 (<https://www.youtube.com/watch?v=KFgDAmLt2fA&t=68s>)

Dari proyek ini, penulis mendapatkan teknik *hard surface* baru yaitu dengan menggunakan *crease edge*. Dengan teknik ini, penulis dapat mengurangi jumlah *poly* yang harus digunakan dalam pembuatan sudut objek *hard surface*.

B. Russian Robot “F.E.D.O.R”

Assignment kedua yang diberikan kepada penulis yaitu untuk keperluan berita kedepannya yaitu mengenai robot yang dikembangkan oleh Rusia untuk keperluan militer bernama F.E.D.O.R. Robot ini bersifat humanoid, memiliki kepala, 2 tangan dan 2 kaki. Untuk *Assignment* kali ini, pengerjaannya di bagi menjadi 2 orang. Penulis mendapatkan pekerjaan membuat bagian kepala, badan dan kaki. Sedangkan rekan kerja penulis mengerjakan bagian tangan. Penulis diberikan *Assignment* pada tanggal 18 April dan menyelesaikannya pada tanggal 25 April.

Dengan menggunakan *crease*, penulis dapat memberikan kesan solid, maupun halus sesuai pada bagian yang di inginkan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dalam kurun waktu 3 hari.



Gambar 3.7. Hasil render *Russian Robot*

3.3.1.2. *Character*

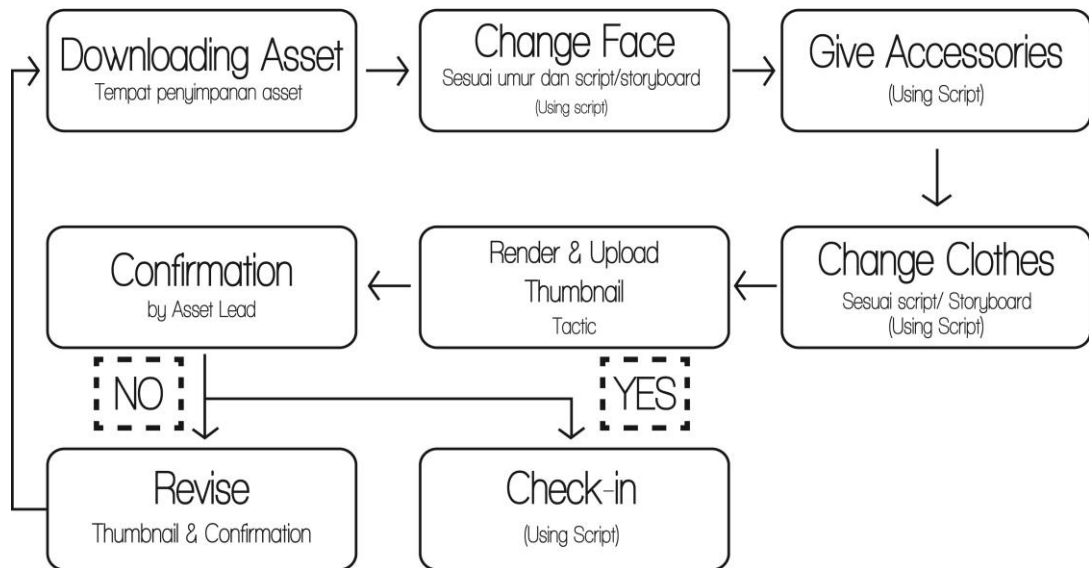
Salah satu tipe pembuatan *asset* pada *News* adalah *Character*. *Asset* karakter membutuhkan penggunaan berbagai macam *tools* atau *script* yang ada pada *BASE* untuk menjadikan sebuah karakter yang sesuai dengan referensi yang diberikan. *Script* yang diberikan dapat mengubah tampilan muka, rambut, baju, aksesoris, hingga badan dan warna badan. *Script* juga dapat memungkinkan pengguna untuk mengubah ukuran baju dari ukuran dewasa menjadi anak – anak, maupun sebaliknya. Transformasi aksesoris seperti baju dan celana didasarkan melalui tipe karakter. Pengelompokan tipe karakter juga berdasarkan umur, sebagai contoh

umur 18 hingga 45 tahun berbeda kode dengan karakter berumur 15 hingga 18 tahun.

Sebagai contoh, cara pengerjaan pembuatan karakter penulis akan mensimulasikan dengan membuat 1 karakter polisi. Pertama penulis akan melihat referensi karakter dan kode karakter yang akan dikerjakan. Kemudian penulis mencari karakter tersebut berdasarkan kode, sehingga penulis langsung menuju karakter dengan rentang umur yang diinginkan. Pencarian ini berada di tempat penyimpanan asset dengan menggunakan *script* milik Tomonews dan PT BASE yang bersifat pribadi dan rahasia sehingga penulis tidak dapat menyebutkan nama tempat penyimpanan tersebut.

Setelah mendapatkan karakter yang sesuai, penulis mengunduh *asset* tersebut, dan membukanya pada aplikasi 3DS Max. Penulis pun mulai mengganti muka dengan muka yang lebih tegas, serta mengganti bajunya dengan kostum polisi. Sebagai tambahan, penulis juga memakaikan tempat amunisi di pinggang sebagai aksesoris, dan menggunakan rompi untuk keperluan *scene* tembak – menembak. Setelah semua dikerjakan sesuai referensi, penulis melakukan proses *render* dengan *script* untuk mendapatkan *preview* dari berbagai sisi karakter. Hasil *render* tersebut di *upload* ke dalam Tactic. Penulis kemudian memberikan tanda *ready* pada *tracking doc* untuk memberitahukan *Lead* bahwa asset tersebut siap *check*. Jika *lead* menyetujui, *lead* akan memberikan tanda “ok” dan penulis dapat melakukan *check-in* dengan menggunakan *script* dan *asset* siap digunakan oleh tim animasi. Berikut merupakan *workflow* pengerjaan karakter.

CHARACTER CREATION



Gambar 3.8. Diagram *character creation*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh penulis adalah sedikitnya waktu yang diberikan untuk mengerjakan 1 *News*. Untuk mengerjakan, penulis dan tim diberikan waktu 1 jam tiap berita dan tidak adanya konsekuensi jika CO memberikan banyak *list asset*. Hal ini menyebabkan terlambatnya *asset* yang seharusnya sudah dapat digunakan tim animasi. Selain banyaknya *list asset* yang ada, beberapa *asset* juga membutuhkan *detail* yang tinggi khususnya *asset* karakter. Beberapa *asset* karakter perlu dibuat sesuai dan sama dengan referensi yang ada. Selain itu, porsi pekerjaan yang diberikan juga banyak, sehingga keterlambatan membuat penulis perlu bekerja ekstra dan tidak adanya jeda antara satu berita dengan lainnya.

Tidak adanya jeda tersebut membawa dampak terhadap kebutuhan karyawan untuk istirahat. Sering kali penulis baru dapat istirahat di sore hari, dikarenakan tidak adanya jeda untuk beristirahat. Selain itu, kendala lainnya adalah kurangnya referensi yang diberikan terlebih dari pihak Taiwan, hal ini membuat *asset* yang telah di kerjakan, mendapat revisi yang cukup banyak. Revisi yang banyak membuat waktu pengerjaan menjadi panjang dan memakan waktu diluar jam kerja.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusinya untuk permasalahan tersebut adalah sebisa mungkin mempersiapkan diri sebelum berkerja sehingga jika ada keadaan yang tidak terduga, penulis sudah siap. Tim *asset* juga mengambil pekerjaan yang dianggap individu paling bisa dalam bidang tersebut, sehingga keseluruhan *asset* dapat dikerjakan dengan baik dan cepat. Selain itu, CO juga perlu mempertimbangkan jumlah *asset* dengan rentang waktu pengerjaan sehingga tidak adanya keterlambatan dalam menyediakan *asset*.

Penulis belum menemukan solusi atas beberapa kendala seperti jumlah pekerjaan yang sangat padat maupun jumlah *asset* yang banyak khususnya Apple Daily. Namun solusi yang bisa penulis usulkan adalah, seharusnya pihak Taiwan dapat siap sedia melakukan pengecekan terhadap *asset* yang dikerjakan sehingga tidak adanya keliruan dalam pembuatan, dan meminimalisir revisi sebagaimana rentang waktu yang diberikan hanya 1 jam.