



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

Dalam satu bulan pertama penulis diberikan *training* oleh BASE bersama karyawan-karyawan lainnya yang baru mulai bekerja. Kemudian penulis diperkenalkan kepada *Project Manager* dan *Lead Modeling team asset* gabungan NEWS 3&4 sendiri yang akan membimbing penulis dan tim penulis di project NEWS sendiri. Lalu setelah 1 minggu *training* penulis anak *training* dipercaya untuk mengerjakan project NEWS. Menyelesaikan beberapa *asset* 3D yang akan digunakan divisi animasi hanya dengan deadline hitungan jam. Karena ada beberapa perbedaan dalam *software* sendiri seperti beberapa Plugins yang disiapkan menjadi kendala untuk penulis sendiri. *Software* yang digunakan adalah Max 2011 (karena plugins yang disiapkan yaitu untuk Max 2011) dan yang menjadi kendala juga adalah dimana penulis mempunyai batas waktu(deadline) yang sama dengan yang rekan kerja yang sudah lebih dulu bekerja disana. Penulis pun tergabung di *team Asset* BASE 3&4 yang merupakan tim paling baru dan mengerjakan 4-5 *News* tiap harinya

Pada bulan kedua selama *internship* , penulis mulai dikasih kepercayaan lebih yaitu mengerjakan *Asset NEWS* yang lebih banyak, bertambah dari 4 menjadi 6-7 *news* per harinya. Penulis diassign ke BASE 1&2 karena kurangnya personil. Terlebih lagi penulis sudah belajar banyak sekali hal baru seperti bagaimana membuat model dengan cepat dengan mengganti metode-metode yang biasa penulis gunakan dengan yang diajarkan lalu penulis juga semakin mahir

dalam menggunakan *plug-in* yang tersedia sehingga semakin cepat juga penulis membuat *asset asset* yang dibutuhkan. Pertengahan bulan ke-2 ini tim 3&4 ditambahkan lagi jumlah *news* yang harus dikerjakan menjadi 9 *news*, namun kuota wajib yang harus diselesaikan per harinya tetap 7 *news* sedangkan 2 nya lagi untuk *news* di hari besok.

Pada *Internship* bulan ketiga hingga keenam, sistem diperbarui lagi karena banyaknya anggota tim gabungan tersebut akhirnya dipecah menjadi 2 tim yaitu tim *asset* BASE 3 dan tim *asset* BASE 4, sehingga kuota *news* kembali menjadi 4 *news* yang dikerjakan oleh masing masing tim dan 1 *news* dikerjakan bersama.

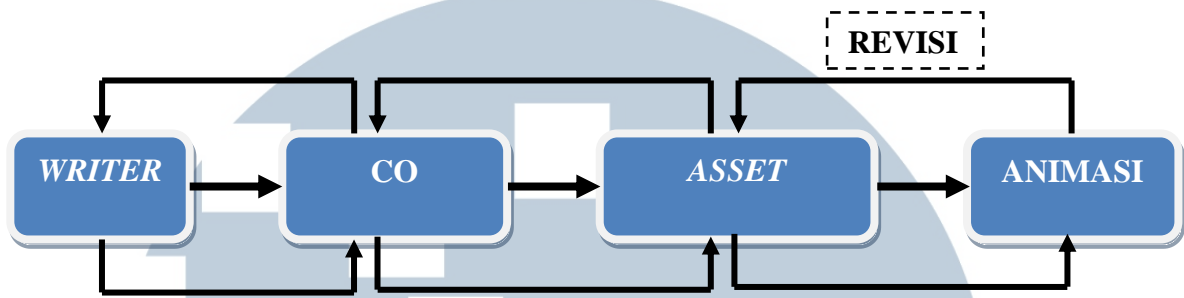
1. Kedudukan

Kedudukan penulis di PT BASE adalah sebagai 3D Generalist dalam periode awal bulan hingga bulan ke-4. Pada bulan ke-5 sampai terakhir, penulis diangkat menjadi *lead* tim *asset* BASE 1&2.

2. Koordinasi

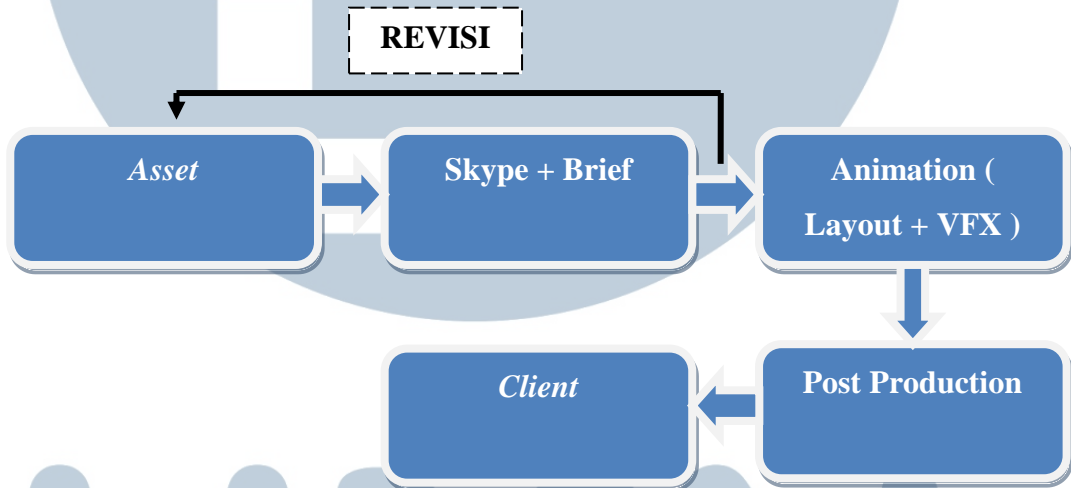
Proses bisnis bervariasi setiap proyeknya. Biasanya berbeda namun tidak menutup kemungkinan memiliki persamaan dengan proyek lainnya. Ketika penulis magang di PT BASE, penulis mendapatkan 2 proyek berbeda yaitu NEWS & Apple Daily & Weather (*Special Project*) Berikut proses ke-dua proyek tersebut :

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



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi INT News

Project Apple Daily (Pipeline)



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*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah ringkasan detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang:

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|--------|---|---|
| 1. | 1-2 | <i>Training 3D Max basic, workflow & NASTools</i> | <i>Training basic 3DS Max bagi yang karyawan baru.</i> |
| 2. | 3-5 | 6 <i>International News</i> (INT) | Ada 6 slot INT dan 3 AD. AD <i>News</i> sedang dalam percobaan. |
| 3. | 6-7 | 6 <i>International News</i> & 3 Apple Daily (AD) | AD <i>News</i> sedang dalam percobaan. |
| 4. | 8-10 | 12 <i>International News</i> & 3 Apple Daily (AD) | INT diperbanyak |
| 5. | 11-14 | 7 INT & 3 Apple Daily (AD) | INT dikurangi |
| 6. | 15-20 | 12 INT & SP (<i>Special Project</i>) | Proyek baru (SP) & AD dihilangkan |
| 7. | 21-24 | 9 INT & 3 AD | INT dikurangi, AD diadakan kembali |

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tim *asset*, termasuk penulis, memulai pekerjaan ketika CO telah memasukkan *asset list* pada *tactic*. Kemudian, penulis melihat jadwal pembagian *news* pada masing-masing tim. Lalu penulis mencari letak folder referensi jatah *News* didalam *folder X:Additional Reference*. Penulis menuliskan nama pada tracking spreadsheet *asset* pada google docs. Setelah *asset* selesai dikerjakan, *lead asset* akan mengecek kemiripan *asset* yang telah dikerjakan dengan referensi dan

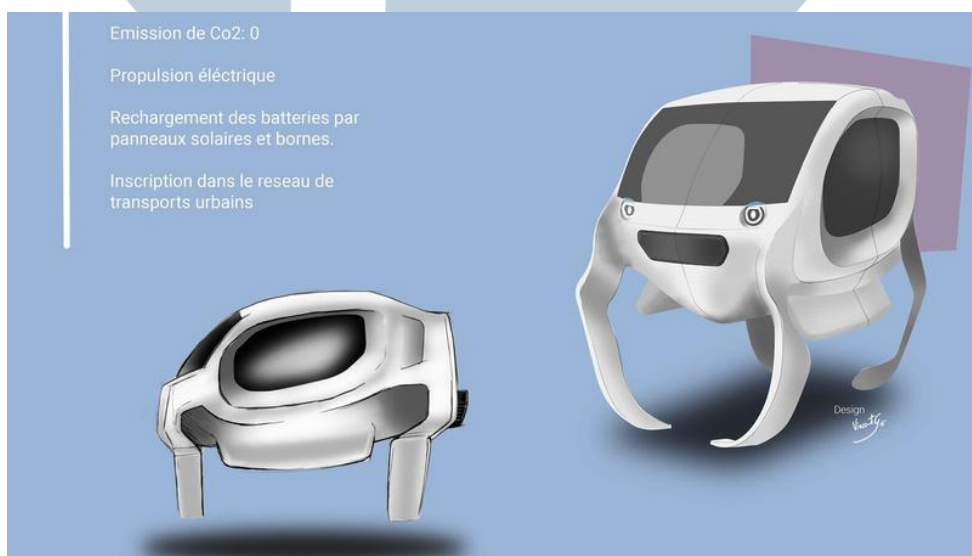
storyboard yang diberikan. Setelah *asset* disetujui oleh *lead*, maka penulis melakukan *check-in* agar animator dapat menggunakan *asset* tersebut.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. *Seabubbles*

Pada *news* INT untuk tanggal 6 November 2016, penulis diberikan *assignment* membuat *asset* utama untuk *news* tersebut. *Asset* tersebut adalah *seabubble*, transportasi seperti mobil tapi dapat bekerja diatas air.

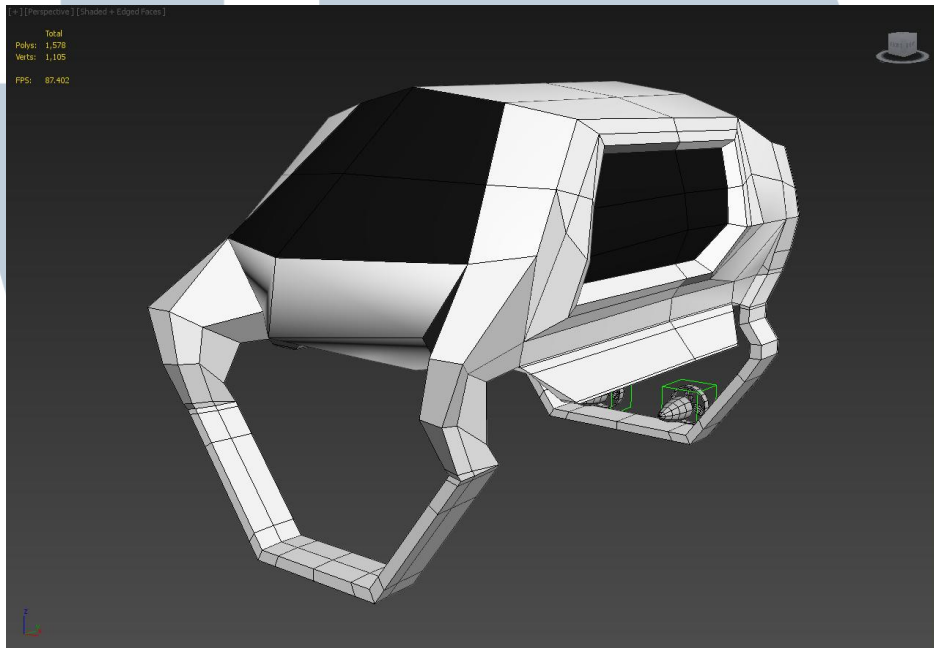
Pertama-tama, penulis melihat referensi yang diberikan oleh *writer*. Salah satu referensinya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.3. Referensi konsep *Seabubble*
(<https://fsmedia.imgix.net/e0/0a/c0/9e/a0fd/4891/965a/1ab0a1bbd5cf/seabubble.jpg>)

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

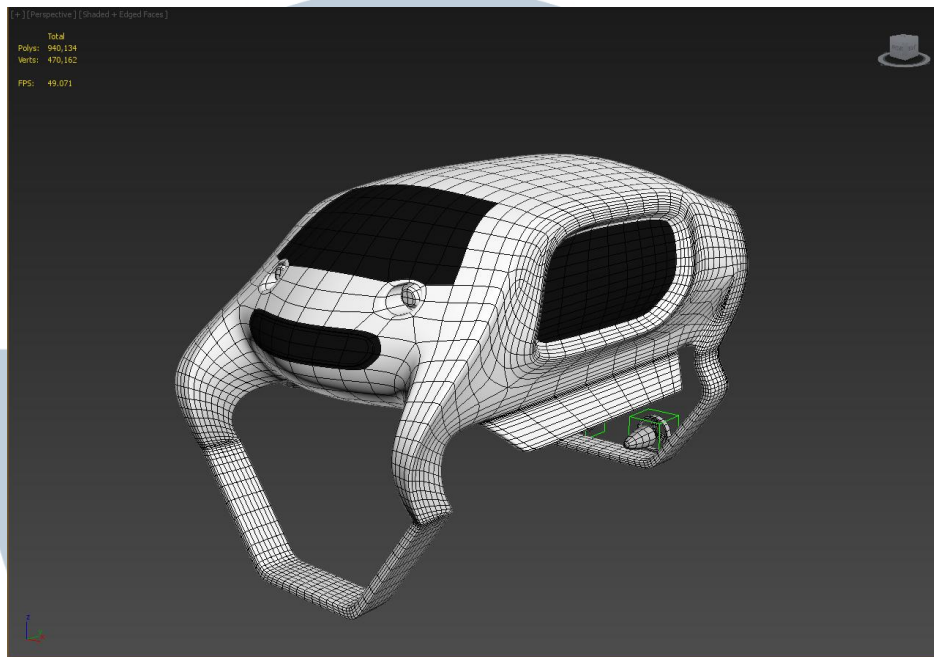
Penulis mulai menganalisa struktur dan membentuk bentuk kasarnya dengan memakai *poly* sesedikit mungkin. Dengan menggunakan referensi-referensi yang diberikan, penulis mencoba untuk meniru bentuk yang diinginkan.



Gambar 3.4. Bentuk kasar *Seabubble*

Menambahkan *crease* di sudut-sudut yang dibutuhkan menghasilkan model *hard surface* yang diinginkan ketika *turbosmooth* diaktifkan. *Crease* juga membantu penulis menentukan sudut yang tajam dan tidak, seperti pada bagian ‘tangan’ model, semakin menurun kebawah maka semakin tajam sudutnya.

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



Gambar 3.5. Hasil model 3D *Seabubble* oleh penulis

Setelah itu tim animasi mulai menangani animasi, simulasi, dan VFX *news* tersebut. Berikut adalah *screenshot* hasil kerja penulis dan divisi animasi yang telah dipost di *website* youtube.



Gambar 3.6. Screenshot *news* yang telah dipost (<https://www.youtube.com/watch?v=6YMj-lGhjkg>)

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*.

3.3.1.2. *Icebreaker*

Proyek yang serupa juga diberikan kepada penulis, yaitu *news* INT untuk tanggal 3 Januari 2017 yang berjudul “*Russia to build futuristic nuclear-powered icebreaker to keep Northern Sea Route open – Apple Daily*”. Penulis diminta membuat *asset* kapal *icebreaker* tersebut dengan kurun waktu kurang dari 3 hari.

Dengan menggunakan teknik *crease* yang penulis gunakan dengan *Seabubble*, penulis dapat menyelesaikan *asset* ini dalam 2 hari. Berikut adalah *screenshot* dari *news* INT tersebut di youtube.



Gambar 3.7. Screenshot *news* yang telah dipost
(<https://www.youtube.com/watch?v=jDKLYKNKuKo>)

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

3.3.1.3. *Character*

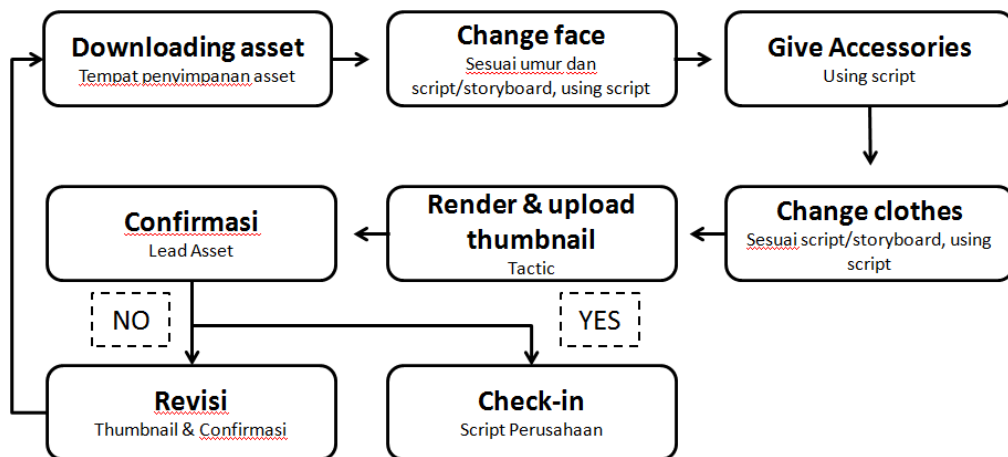
Pembuatan asset karakter untuk news merupakan level tertinggi karena dibutuhkan pengalaman dan pengetahuan lebih tentang *script instant* yang dimiliki oleh Tomonews dan dipakai di PT BASE juga. Pada *script* tersebut, penulis dapat mengganti wajah, baju, celana, menambahkan aksesoris, dan juga mengganti tipe tubuh karena tipe tubuh karakter usia 18-49 tahun lain dengan tipe tubuh karakter usia 50-69 tahun. Tipe tubuh ini juga diberikan kode supaya *script* mengerti.

Penulis akan mencontohkan pembuatan karakter pasien berusia 50 tahun. Pertama penulis mencari karakter dengan tipe tubuh sesuai umurnya ditempat penyimpanan asset pribadi milik Tomonews dan PT BASE. Penulis tidak dapat menyebutkan nama tempat penyimpanan asset dan *script* pribadi perusahaan karena hal-hal tersebut merupakan rahasia perusahaan.

Lanjut kepada proses pembuatannya, penulis kemudian mendownload asset karakter yang mendekati usia 50 tahun, kemudian mulai mengganti wajahnya menjadi lebih banyak kerutan di 3DsMax dengan menggunakan *script*. Setelah itu, penulis mengganti bajunya menjadi baju pasien yang berwarna hijau dan memberikannya sandal slipper. Lalu penulis merender karakter tersebut dengan menggunakan *script* lagi untuk mendapatkan *preview* yang nantinya diupload ke tactic sebagai *thumbnail*. Tactic merupakan *website* pribadi Tomonews dan PT BASE yang digunakan sebagai *tools* produksi. Di tactic, penulis dapat melihat storyboard, *script*, dan mengupload *thumbnail* renderan *asset*. Setelah mengupload, penulis akan memberitahukan *lead* bahwa *asset*

tersebut telah selesai dengan menggunakan *tracking docs*. *Lead* akan memeriksa *thumbnail* asset penulis di *tactic* lalu bila diberikan “ok” maka penulis akan melakukan *check-in* dengan menggunakan *script* dan asset siap digunakan tim animasi. Berikut adalah diagram kasar proses pembuatan karakter dengan menggunakan *script* PT BASE.

CHARACTER CREATION



Gambar 3.8. Diagram *character creation*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

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*.

Kendala yang penulis biasa temukan adalah waktu yang sedikit, yaitu sekitar 30 menitan untuk membuat *asset*, terutama *asset* yang membutuhkan detail lebih. Penulis juga harus melihat dengan teliti *script* dan storyboard karena biasanya terdapat kesalahan pada storyboard, sehingga penulis harus memberitahunya kepada CO. CO juga jarang memberikan denah set/scene. Masalah seperti ini dapat mengurangi waktu kerja tim *asset* dan membuat keterlambatan pada animasi.

Pada *Apple Daily News*, kendala yang ditemukan adalah kurang banyaknya referensi yang diberikan dari tim Taiwan. Pada saat *briefing*, *lead asset* baru bisa menanyakan *asset-asset* yang kurang jelas, sehingga mengakibatkan banyaknya revisi yang diberikan oleh pihak Taiwan dan mengakibatkan keterlambatan waktu mulainya tim animasi. Karena tim Taiwan telah menggunakan 3DMax versi 2016, maka *asset* tertentu yang diberikan oleh mereka kepada tim Bali tidak dapat digunakan karena 3DMax tim Bali masih menggunakan versi 2011.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk *news* INT dan *Apple Daily*, tim *asset* memprioritaskan pengerjaan *asset* karakter dan set/scene terlebih dahulu, karena untuk *asset* property animator dapat memakai dummy sebagai proxy.

CO tim Bali, dalam *news* INT, harusnya lebih memerhatikan kode-kode *asset* dan membuat denah set/scene agar tim *asset* mendapatkan gambaran lebih jelas.

Khusus *news Apple Daily*, sampai saat ini belum ada solusi untuk masalah yang telah penulis sampaikan diatas. Tetapi, menurut penulis, seharusnya tim Taiwan mengadakan briefing khusus untuk *asset* sebelum *asset* memulai pengerjaan. Tim Taiwan juga harus selalu siaga dalam approval *asset* agar tim *asset* Bali dapat melakukan *check-in* lebih cepat sehingga tim animasi juga dapat langsung memulai pengerjaan. Seharusnya PT BASE melakukan upgrade pada *software* 3DS Max.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA