



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

Penulis mendapatkan masa *training* dari pihak BASE selama 3 minggu untuk ditentukan dapat atau tidak dapat melanjutkan ke tahap praktik kerja magang. Pada tahap *training*, penulis dilatih untuk menggunakan *software* khusus yang dimiliki oleh perusahaan, seperti *Tactic*, *Nass tool*, dan *NMA Search engine*, serta penjelasan tipe pekerjaan dan kode-kode yang dipakai dalam pengerjaan proyek *news*. Pada saat pelatihan ini, penulis ditempatkan pada BASE 02 yang bekerja sama dengan BASE 03. Setelah masa *training* BASE 02 dan BASE 03 dipecah menjadi 2 BASE yang memiliki tugas masing-masing.

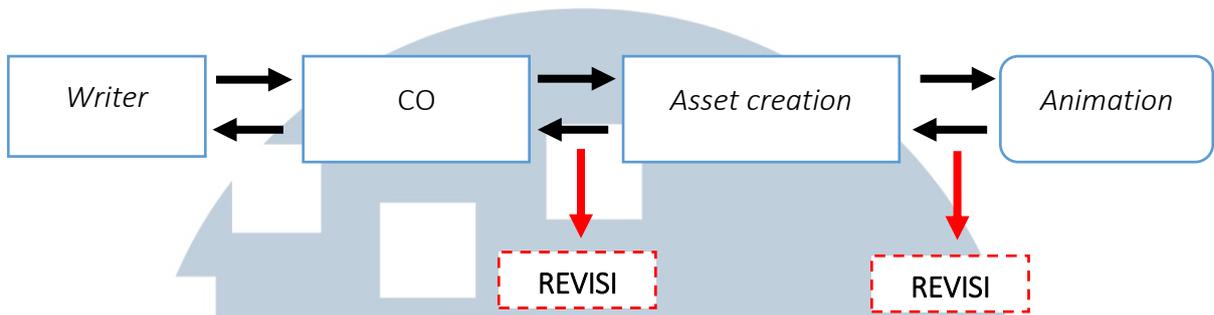
Saat magang, penulis ditempatkan pada BASE 02 yang mengerjakan proyek *News* sebagai *asset modeler* di bawah bimbingan *Lead Asset Creation* BASE 02, Frisky Fragrant.

1. Kedudukan

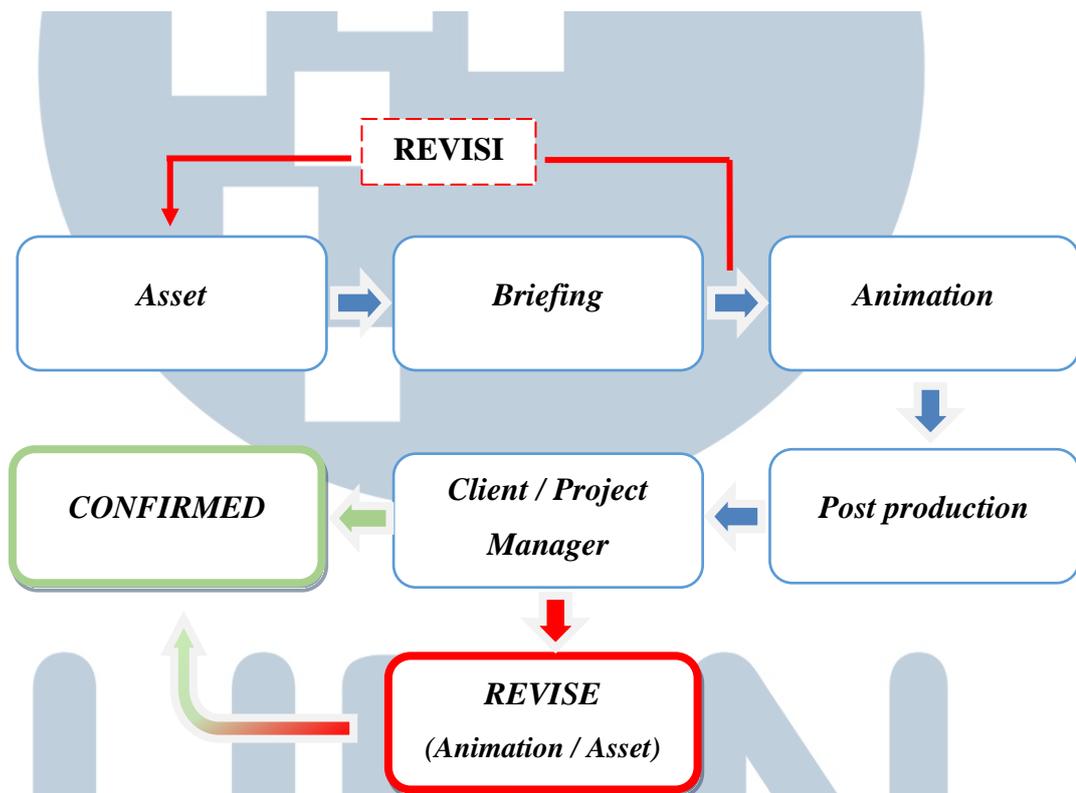
Kedudukan penulis di PT BASE adalah sebagai 3D Generalist, bertugas dalam *asset creation* proyek *news*.

2. Koordinasi

Dalam mengerjakan proyek *News* di PT BASE, penulis mengerjakan 2 jenis pekerjaan yang memiliki alur koordinasi yang berbeda, yang terdiri dari *NEWS INT* dan *Apple Daily*. Berikut adalah alur koordinasi setiap jenis pekerjaan tersebut:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi INT News



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Apple DailyNews

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 dan menggunakan program tambahan di dalamnya.
2.	2	3 <i>Apple Daily</i> (AD) dan 2 <i>International News</i> (INT)	- Mengerjakan 3 atau 4 berita AD dan 2 INT setiap harinya. - Mendapatkan pembuatan asset dengan <i>advanced modeling</i> , yaitu membuat robot <i>Puffer</i> untuk berita OR: “ <i>NASA Puffer Robot</i> ”.
3.	3	3 AD dan 2 INT	- Tetap mengerjakan 3 atau 4 berita AD dan 2 INT.
4.	4	6 <i>International News</i> (INT)	- BASE 03 dan BASE 02 dipecah karena ada pembagian <i>shift</i> malam.
5.	5	3 INT	- Mulai mengerjakan berita INT yang berupa “ <i>Funny</i> ”.
6.	6	6 INT	- Mendapatkan berita INT setiap harinya
7.	7	1 INT	- Mendapatkan berita INT “ <i>Funny</i> ” dengan <i>cut</i> yang banyak, sehingga memerlukan waktu lama dalam pengerjaan.
8.	8	1 INT	- INT “ <i>Funny</i> ” banyak <i>cut</i> . - Mengerjakan <i>Advance Modeling</i> baru : “ <i>Russian Robot : F.E.D.O.R</i> ”

9.	9	2 AD dan 3 INT	- Penambahan berita AD dan pengurangan berita INT
10.	10	3 AD dan 3 INT	- Berita AD bertambah 1 dan jumlah berita INT tetap
11.	11	3 AD dan 3 INT	- Jumlah berita AD dan INT tetap

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

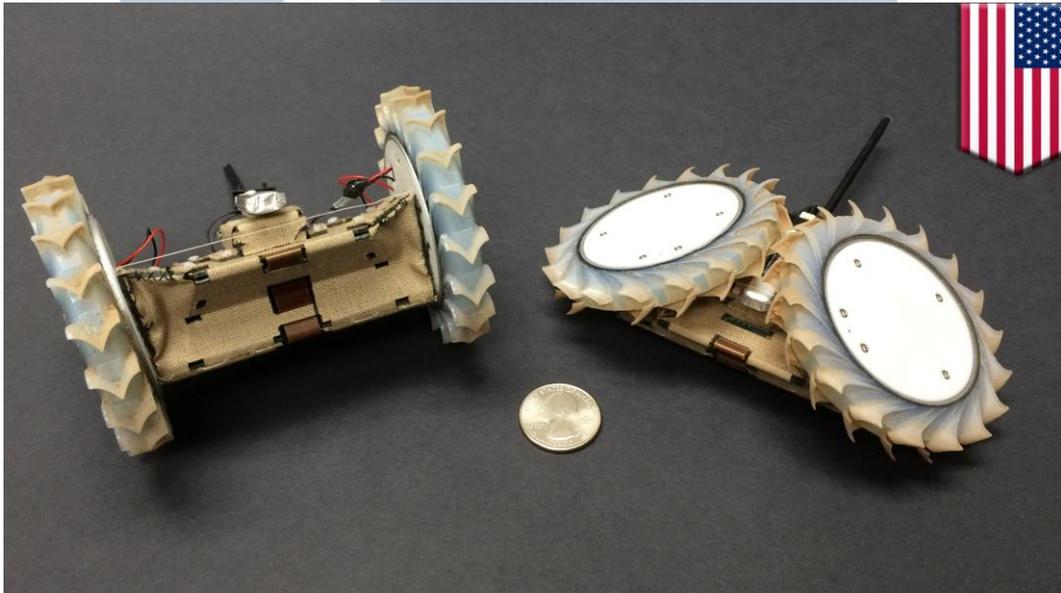
Dalam pembuatan berita dalam tim *assetnews*, ada perbedaan diantara jenis berita INT dan berita AD. Proses pengerjaan jenis-jenis berita ini mempunyai awal yang sama, yaitu saat CO memasukan *asset list* pada program Tactic yang dipakai berita INT dan *Control Panel* untuk berita AD. Setelah *asset list* sudah tercantum di dalam Tactic atau di *Control Panel*, tim *asset* segera membuat *asset* yang tertera di daftar dengan acuan referensi yang telah diberi dalam folder *X:/Additional Reference*. Setelah *asset* telah dibuat, maka dilakukan *render thumbnail* yang kemudian di masukan ke dalam Tactic untuk dilakukan pengecekan oleh *lead asset*. Jika *asset* disetujui, *lead* akan memberikan tanda “OK” pada *spreadsheet* dan penulis melakukan *check-in* obyek untuk digunakan oleh tim animator.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. *Puffer Robot*

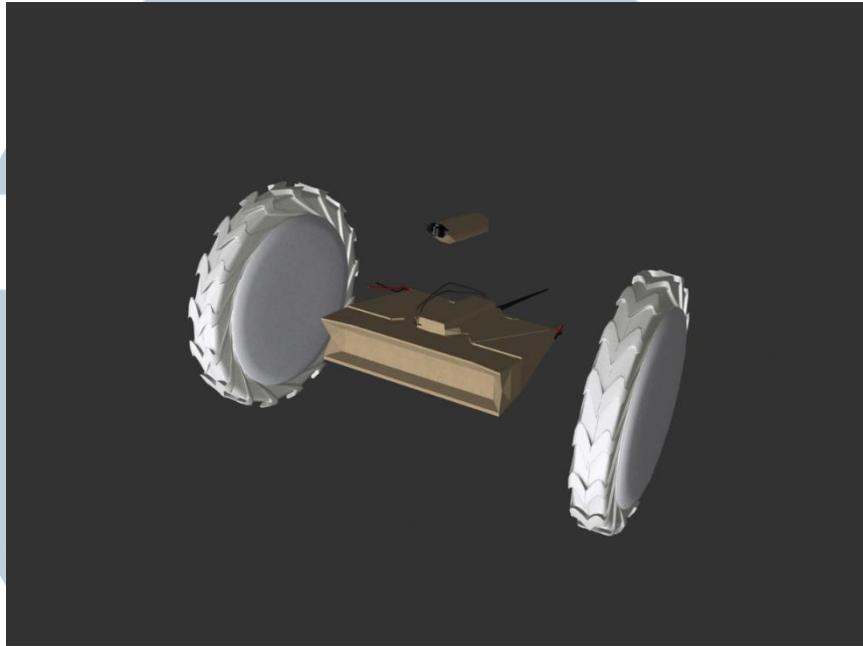
Pada tanggal 22 maret 2017, penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat *asset* utama pada berita OR. Berita OR tersebut akan menyajikan berita bertema teknologi yang menunjukkan *Puffer Robot*, robot pemantau yang dikembangkan dengan teknologi NASA.

Pada tahap pertama, penulis menganalisa bentuk dan fungsi obyek yang akan dibuat ke dalam model 3D. Penganalisaan dilakukan dengan melihat beberapa gambar referensi dan menonton video referensi.



Gambar 3.3. Referensi *Puffer Robot*
(<https://i.ytimg.com/vi/Q5LQlhSgs2Y/maxresdefault.jpg>)

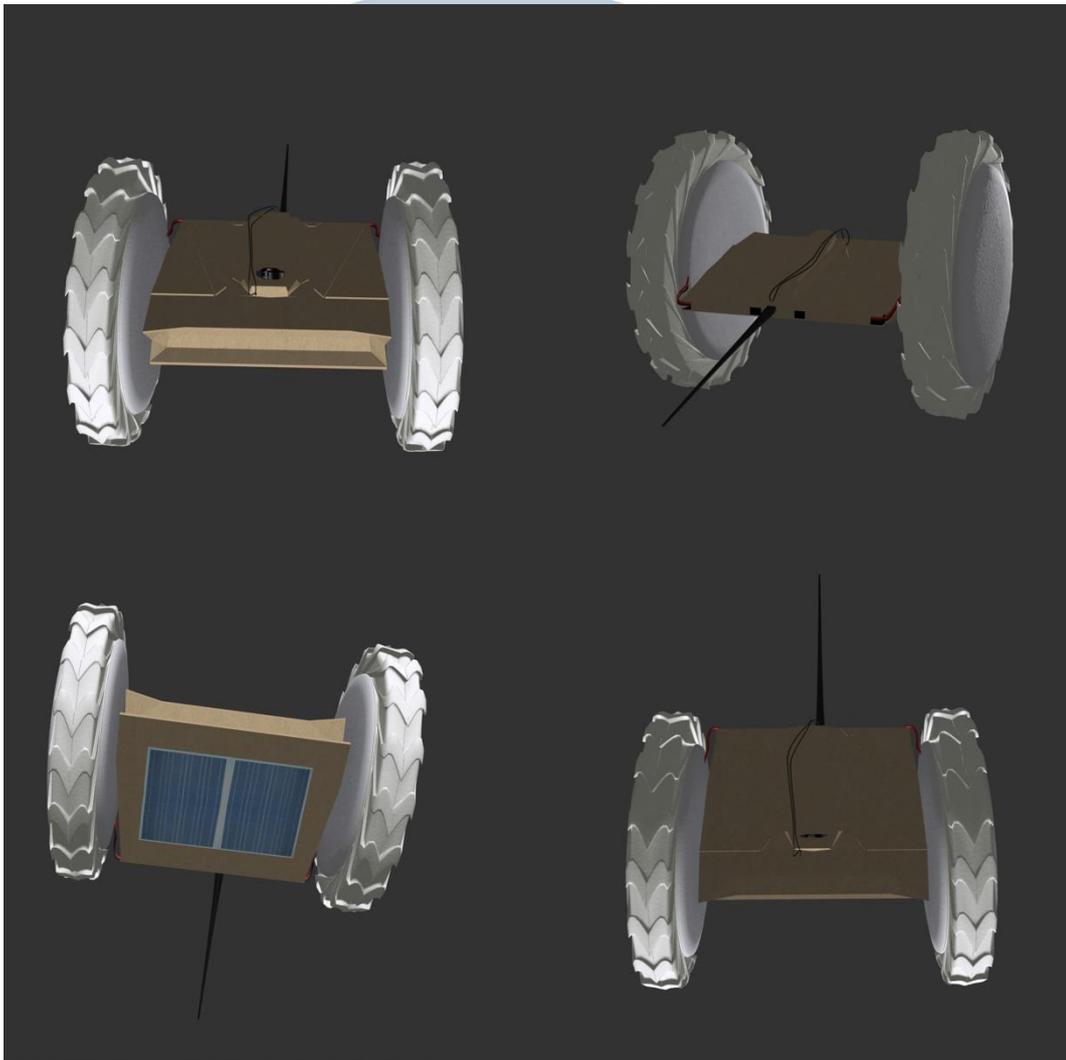
Setelah mengamati gambar dan video referensi, penulis memulai pengerjaan pembuatan model dengan tampilan 3D. Penulis meniru bentuk dan fungsi dari robot saat melakukan pengerjaan. Menurut Milic (2006) pada acara televisi menggunakan model 3D dengan *high poly* dan untuk *internet streaming* menggunakan model 3D *low poly*. Dikarenakan Tomo News merupakan siaran berita yang menampilkan berita melalui media televisi dan internet, maka pembuatan model 3D yang digunakan dalam berita menggunakan teknik *low poly modeling*. Selain pengaruh media yang digunakan, *low poly modeling* juga menambah efisiensi waktu pengerjaan.



Gambar 3.4. Bagian *Puffer Robot*

Penulis membuat model robot dengan menggunakan bentuk sederhana yaitu silinder pada bagian roda dan kotak untuk bagian badan. Pembuatan model robot ini menggunakan teknik dasar dengan mengatur bentuk *poly* obyek dan menggunakan teknik *smoothing* menurut Beane (2012) dengan memperkecil sudut setiap sisi yang dilakukan dengan *modifier turbosmooth* (hal. 140). Beane (2012) juga menambahkan bahwa *dividing* perlu digunakan untuk mendapatkan bentuk yang tegas setelah menggunakan *turbosmooth* (hal. 138), penulis menambahkan *edge* pada setiap sisi obyek.

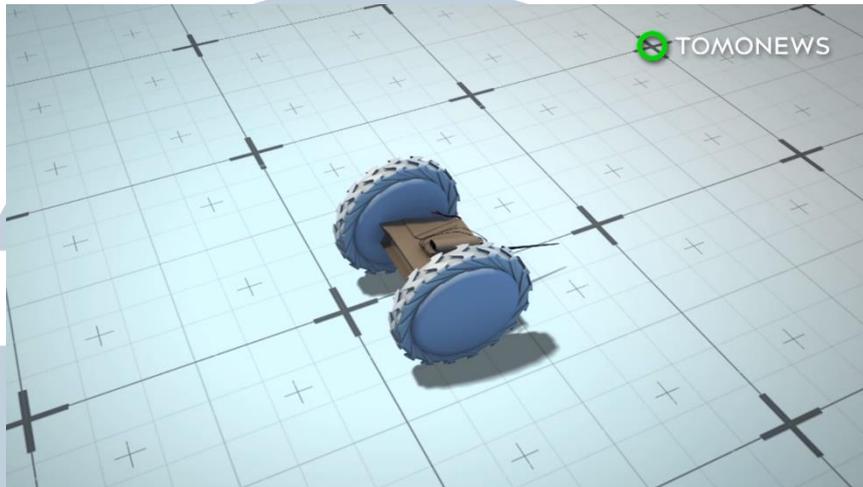
Model 3D ini juga diberikan *rig* dengan cara sederhana yaitu *link object*. Kedua roda diberikan *controller* berupa *dummy* yang berfungsi untuk mengatur gerak roda seperti berputar atau pun memiringkan roda.



Gambar 3.5. Hasil model 3D *Puffer Robot*

Pembuatan model 3D *Puffer robot* diselesaikan dalam 1 hari dan model 3D digunakan untuk animasi pada tanggal 23 Maret 2017. Model *Puffer robot* dianimasikan bersama dengan *asset* lainnya dalam proses animasi untuk memenuhi keperluan animasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Screenshot berita *Puffer Robot*
(<https://www.youtube.com/watch?v=Q5LQlhSgs2Y>)

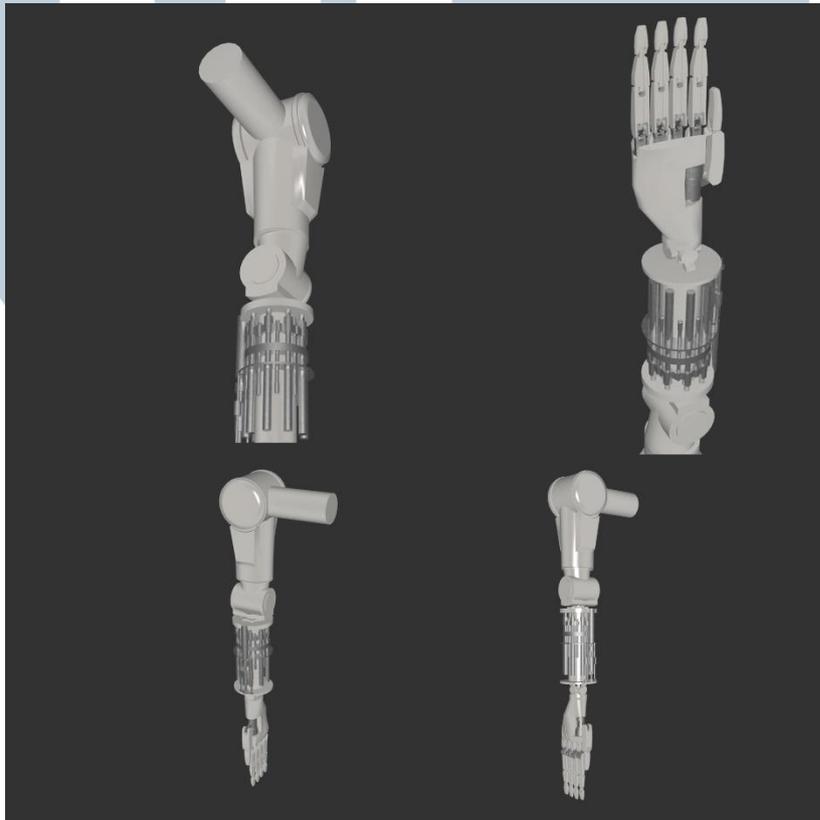
Dari proyek ini, penulis mendapatkan teknik *hard surface* baru yaitu dengan menggunakan *swift loop* untuk mempercepat pengerjaan.

3.3.1.2. *Russian Robot "F.E.D.O.R"*

Advanced modeling kedua yang penulis dapatkan merupakan keperluan untuk berita OR bertema teknologi. Berita tersebut akan menampilkan robot *humanoid* militer Rusia bernama F.E.D.O.R. Pengerjaan robot ini diberi kepada 2 orang, penulis mendapatkan pengerjaan model tangan robot. Penulis diberikan tugas *advanced modeling* pada tanggal 18 April dan menyelesaikannya pada tanggal 25 April.

Perancangan model robot menggunakan referensi yang telah diberikan. Pada saat melakukan proses *modeling* pembuatan tangan robot, penulis melakukan pemeriksaan dengan fungsi gerakanya agar tidak kaku saat dianimasikan. Dengan menggunakan *low poly modeling*, penulis menyelesaikan tugas dalam waktu 2 hari.

Penulis membuat model 3D tangan robot Fedor ini menggunakan teknik dasar yang dikemukakan oleh Beane (2012) yaitu *extruding* dan *beveling* (hal. 140). *Extruding* berfungsi untuk membuat permukaan polygon untuk menciptakan permukaan baru dan didukung *beveling* untuk membuat sudut polygon tidak kaku.



Gambar 3.7. Hasil render tangan *Russian Robot F.E.D.O.R*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam proses pengerjaan *asset*, kendala yang dihadapi oleh penulis adalah keterbatasan waktu. Waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan *asset* dalam 1 berita adalah 1 jam, tanpa melihat konsekuensi jika CO meminta banyak *asset* yang akan digunakan dalam berita. Selain jumlah *asset* yang diminta, kendala lainnya adalah detail yang diminta pada *asset* yang menjadi obyek utama dalam

berita. Untuk membuat detail yang jelas penulis memerlukan waktu yang cukup lama untuk 1 obyeknya dan terkadang referensi yang diberikan merupakan gambar dengan *low quality*, sehingga ini menjadi kendala saat melakukan proses *modelling*.

Selain dalam proses pengerjaan 1 berita, kegiatan pekerjaan sehari-hari sangat padat. Dalam sehari memungkinkan untuk jadwal berita yang diberikan tidak memiliki selang waktu kosong, sehingga kebutuhan karyawan untuk waktu istirahat tidak menjadi teratur bahkan dapat tidak ada waktu istirahat.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dapat ditemukan penulis adalah mempersiapkan diri untuk keadaan yang tidak terduga. Dalam pengerjaan tim *asset* yang bersifat individu, penting untuk mengukur kemampuan kita sendiri, jadi kita dapat mengambil daftar *asset-asset* yang dapat dikerjakan dalam waktu 1 jam tersebut. Dari pihak tim lainnya terutama CO, mereka harus mempertimbangkan waktu yang diberikan untuk 1 berita dengan jumlah *asset* yang akan digunakan.

Solusi yang tidak didapatkan adalah kendala dalam mengerjakan berita *Apple Daily*, dikarenakan perbedaan tempat dan bahasa oleh CO yang berada di Taiwan. Sehingga mereka melakukan pengecekan saat setelah animasi sudah diberikan kepada mereka dan mereka meminta untuk revisi saat melakukan pengerjaan berita lainnya.