



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:

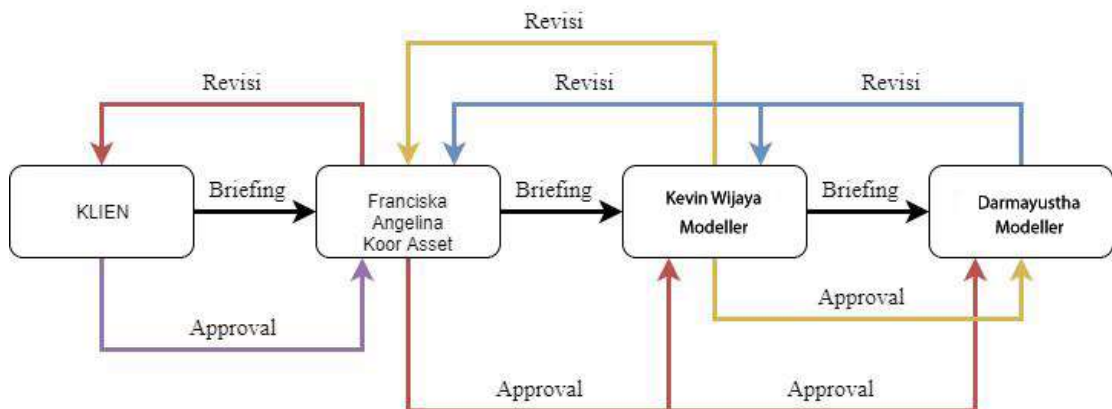
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mengajukan lamaran kerja magang di Maxx Animation sebagai modeler dan bertanggung jawab untuk membuat aset 3D model. Dalam proses magang, penulis mendapatkan banyak ilmu dari pembimbing lapangan, Kevin Wijaya selaku modeler di Maxx Animation. Penulis juga berkoordinasi dengan tim aset lainnya seperti dengan Adinda Muflihah selaku *rigger* yang akan meriging semua aset yang telah jadi, dan Franciska Angelina selaku Koord aset Maxx Animation. Berikut adalah alur koordinasi pengerjaan proyek dari klien dan team aset Maxx Animation :



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Dokumen Pribadi)

Di Maxx setelah klien dan production manager sepakat, klien akan langsung dihubungkan dengan para koor untuk mem-*briefing* langsung mengenai proyek yang akan dikerjakan. Setelah para koor dan klien sudah sepakat maka koor akan langsung mengatur jadwal *deadline* dan pengerjaan team. Setelah proyek aset jadi maka koor akan mengabarkan kepada klien untuk melihat apakah sudah okey atau masih perlu direvisi, begitu seterusnya sampai semua aset disetujui oleh klien. Tetapi disini, karena penulis masih berkedudukan sebagai anak magang, maka penulis akan diberikan tugas dari *lead* modeler dimana, *lead* modeler akan memberikan tugas pada penulis dari kesepakatannya dengan koor aset. Setelahnya

jika penulis selesai menyelesaikan maka penulis tidak langsung menyerahkan kepada koor aset, tetapi menyerahkannya kepada *lead* modeler terlebih dahulu, jika sudah disetujui oleh *lead* modeler barulah bisa diserahkan kepada koor aset untuk di asistensikan kepada klien.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sebagai modeler di Maxx Animation, penulis diberi tugas untuk membuat aset-aset yang diberikan oleh klien. 3D *modeller artis* akan diberi konsep *art* yang telah dibuat oleh klien berupa gambar 2D dengan warna dan texture yang diinginkan klien, kemudian modeler akan membuat model 3D dari gambar konsep *art* tersebut. Ketika klien belum memberi kabar, penulis melakukan latihan yang diberikan oleh *lead* modeler seperti latihan untuk *me-retopo* tokoh, untuk mengetahui bagaimana topologi yang benar dalam membuat aset tokoh.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Maxx Animation selama 3 bulan pada 05 Agustus 2019 hingga 04 November 2019. Pada pelaksanaan magang ini, penulis diberi tugas untuk membuat sebuah model yang dapat berfungsi dengan baik dalam hal topologi. Pada awal masuk, penulis diberikan tugas yang cukup ringan yaitu membuat *texture* dari beberapa model yang telah jadi, kemudian dilanjutkan dengan membuat model dari awal hingga model siap untuk di-*rigging*. Namun, seiring waktu berjalan dan penulis telah belajar banyak dari pembimbing lapangan, penulis dipercaya untuk membuat beberapa model properti dan *environment* dari MNC Animation. Berikut tabel tugas yang dilakukan oleh penulis selama proses magang:

Tabel 3.1. Tabel Tugas Penulis
(Dokumen Pribadi)

No.	Tanggal	Projek	Keterangan
1.	7 – 8 Agustus 2019	“Dinda & Novi”	Membuat texture swamp tunnel
2.	9 Agustus 2019		Membuat Uv map dan tekture pada props bucket
3.	12 – 15 Agustus 2019		Revisi tekstur bucket
4.	16 Agustus 2019		Mambuat model props scroll map dan leaf sealed Dan tekstur
5.	19 – 28 Agustus 2019	“Dinda & Novi”	Revisi model leaf sealed
6.	29 Agustus 2019		Revisi tekstur scroll map
7.	2 September 2019	Latihan	Retopo karakter
8.	3 September 2019	“Dinda & Novi”	Memberi tekstur pada props greenbeard reed
9.	4 – 9 September 2019		Revisi tekstur greenbeard reed

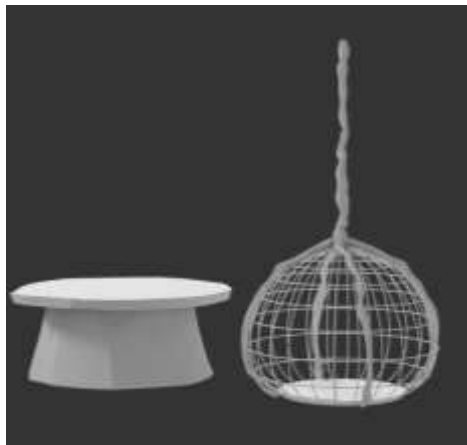
10.	10 – 20 September 2019	Latihan	Retopo karakter
11.	24 – 26 September 2019	“Dinda & Novi”	Modeling environment Zanna bedroom set
12.	27 – 30 September – 2 Oktober 2019		Revisi Zanna bedroom set model
13.	3 -4 Oktober 2019	Latihan	Retopo karakter
14.	7 – 10 Oktober 2019	“Dinda & Novi”	Revisi Zanna bedroom set model
15.	14 – 16 Oktober 2019		Uv mapping Zanna bedroom set
16.	17 Oktober 2019		Revisi Uv mapping Zanna bedroom set
17.	21 – 23 Oktober 2019	“Dinda & Novi”	Teksturing Zanna bedroom set
18.	24 – 25 Oktober 2019		Revisi Zanna bedroom set tekstur
19.	28 Oktober – 4 November 2019		Modeling Scouts lab set

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Maxx Animation bekerja sama dengan MNC Animation dalam pembuatan sebuah animasi “Dinda & Novi”. Cukup banyak aset dari sebuah proyek film animasi series yang berjudul “Dinda & Novi” yang harus dibuat. Animasi “Dinda & Novi” dikabarkan akan dibuat sebanyak 26 episode. Penulis ikut bekerja membantu dalam pembuatan aset yang dilakukan oleh Maxx Animation. Segala pekerjaan yang dibuat oleh penulis di cek terlebih dahulu oleh pembimbing lapangan sebelum dikirimkan ke klien, MNC.

1. *Swamp tunnel*

Swamp tunnel adalah tugas pertama penulis, disini penulis diberikan aset model yang sudah jadi dan telah di-*uvmapping* oleh anggota tim aset lain. Penulis mendapatkan tugas untuk memberikan tekstur pada model tersebut.



Gambar 3.2. 3D Model *Swamp Tunnel*
(Dokumentasi pribadi)

Sebelum mengerjakan penulis diberikan sedikit arahan untuk menekstur, di Maxx sendiri untuk menekstur bebas menggunakan software apapun entah itu photshop ataupun *substain painter*. Yang di tekankan adalah membuat tekstur semirip mungkin dengan konsep dari klient. Karena penulis lebih terbiasa menggunakan *software photoshop* sehingga penulis membuat tekstur menggunakan *software photoshop*. Setelah selesai proses tekstur props tersebut kemudian di render dan di tata pada template yang diberikan oleh klien.



Gambar 3.3. Hasil Akhir Swamp Tunnel
(Template MNC, 2019)

2. *Water Bucket*

Setelah *swamp tunnel* penulis mengerjakan tekstur *water bucket* masih dengan cara yang sama penulis memberikan tekstur pada model yang sudah dibuat oleh anggota tim aset yang lain.



Gambar 3.4. 3D Model *Water Bucket*
(Dokumen Pribadi)

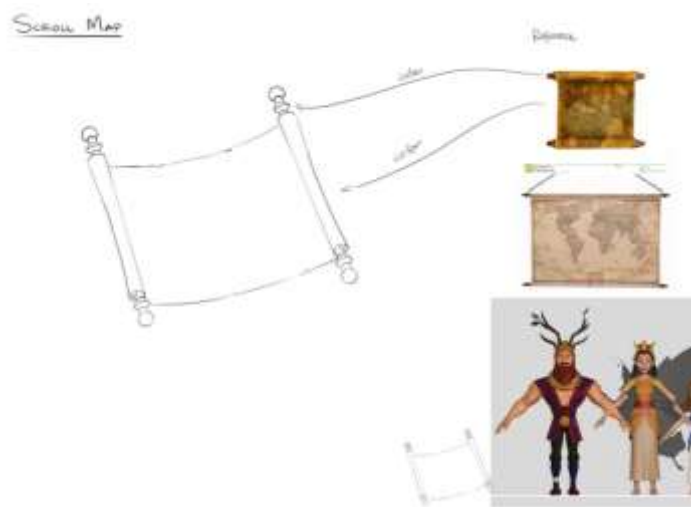
Ini adalah model 3D dari *water bucket* yang telah dibuat oleh anggota team aset lain dan siap untuk diberi tekstur. Setelah itu hasil jadinya dimasukan ke dalam template yang telah disediakan oleh klien.



Gambar 3.5. Hasil Akhir Water Bucket
(Template MNC, 2019)

3. *Scroll Map*

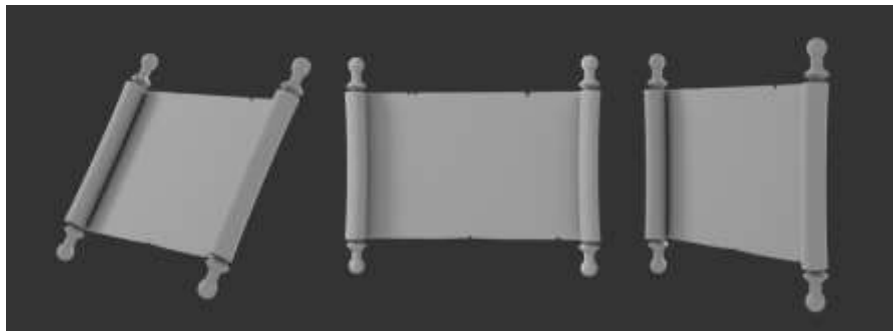
Penulis mulai diberikan tugas untuk melakukan modeling, kali ini penulis diberikan tugas untuk membuat model dari scroll map, penulis diberi arahan tentang bagaimana kira-kira hasil yang jadi yang diinginkan oleh klien.



Gambar 3.6. *Scroll Map* Konsep
(Data Klien MNC, 2019)

Diatas adalah gambar konsep *scroll map* dari klien yang menjadi tugas penulis untuk membuat 3D modelnya. Pada dasarnya sebenarnya penulis tidak terlalu kaku dalam melakukan modeling, dikarenakan penulis sudah lumayan sering melakukannya. Hanya saja di Maxx animation penulis lebih diberikan masukan dalam hal topologi, dan bagaimana standar modeling dalam dunia industri. Penulis juga disuruh selalu

berkoordinasi dengan tim aset yang bertugas untuk rigging dikarenakan, hasil dari modeling yang perlu dirigging beberapa bentuk benda memerlukan jumlah topologi yang berbeda-beda tergantung bentuknya dan kegunaannya saat dalam animasi nanti. Sehingga ini diperlukan agar modler tidak salah dalam membuat topologi benda. Hingga akhirnya penulis berhasil membuat model dari *scroll map* yang disetujui oleh *lead modeler*.



Gambar 3.7. 3D Model *Scroll Map*

(Dokumen pribadi)

Setelah itu *scroll map* diberti tekstur dan dimasukkan kedalam template klien untuk diserahkan kepada klien.



Gambar 3.8. Hasil Akhir Scroll Map

(Template MNC, 2019)

4. *Leaf Sealed*

Pekerjaan selanjutnya adalah membuat *Leaf Sealed*, bagi penulis ini adalah pekerjaan yang tersulit selama penulis magang di Maxx Animation dikarenakan banyak sekali revisi yang penulis dapat saat mengerjakannya. *Leaf Sealed* adalah sebuah props dimana bentuknya seperti bukungan terbuat dari daun yang diikat

atasnya, di Maxx kami menyebutnya modeling bacang karena bentuknya sedikit menyepuai bacang.



Gambar 3.9. *Leaf Sealed* Konsep
(Data Klien MNC, 2019)

Penulis tetap mengerjakan dengan bantuan arahan *lead* modeler Kevin Wijaya, dimana membantu penulis dalam kebingungan saat membuat dan memberikan revisi terhadap bentuk model, jika dirasa masih kurang sesuai dengan apa yang digambarkan oleh klien. Hingga akhirnya penulis berhasil dan menyelesaikan 3D model dari *leaf sealed*.



Gambar 3.10. 3D Model *Leaf Sealed*
(Dokumentasi pribadi)

Seleah model jadi dan telah diperiksa oleh *lead* modeler, penulis boleh melanjutkan ke tahap tekstur. Disini penulis lumayan lama dikarekan kemampuan penulis dalam memberikan tekstur tidak terlalu baik, sehingga ada banyak revisi pada saat

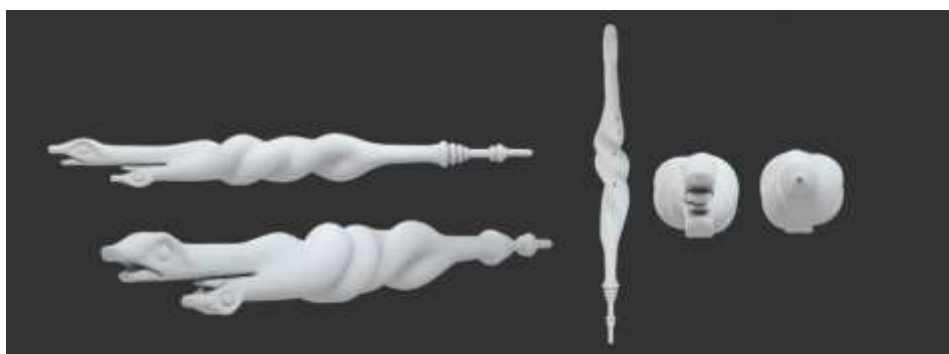
penteksturan. Hingga pada akhirnya tekstur penulis dapat disetujui oleh *lead* modeler. Kemudian model dan telah ditekstur dapat dimasukkan kedalam templet untuk diserahkan kepadaklien.



Gambar 3.11. Hasil Akhir Leaf Sealed
(Template MNC, 2019)

5. *Greenbeard Reed*

Berikutnya penulis mendapatkan tugas untuk membuat tekstur pada *greenbeard reed*. *Greenbeard reed* adalah props berupa suling yang berbentuk ular. Disini penulis mendapatkan pengalaman dan pelajaran baru dalam teksturing dimana untuk *greenbeard reed* ini penulis diharuskan menggunakan *substain painter*. Dan pangalaman baru tersebut adalah tentang teknik bake didalam *substain*, dengan ini kita bisa mendapatkan tekstur dengan kualitas *highpoly* tetapi diaplikasikan pada model *lowpoly* yang akan membantu disaat proses render, dimana file kita akan mengurangi waktu dalam proses *rendering* dikarenakan model tetap dalam keadaan *lowpoly*.



Gambar 3.12. 3D Model *Greenbeard Reed*
(Dokumentasi pribadi)

Diatas adalah bentuk model dari *greenbeard reed* yang telah dimodel oleh anggota tim aset yang lain. disini penulis melakukan teksturing dengan cara mem-bake model *highpoly* dan *lowpoly* di substain painter sehingga penulis dapat membuat tekstur yang detail. Singga didapat kan tekstur yang disetujui oleh *lead* modeler dan dapat dimasukan ke dalam templet untuk diserahkan kepada klien.



Gambar 3.13. Hasil Akhir Greenbeard Reed
(Template MNC, 2019)

6. *Zanna Bedroom Set*

Berikutnya adalah tugas untuk membuat *environment* yaitu kamar dari seorang tokoh yang bernama Zanna. Zanna adalah seorang peri yang tinggal didalam rumah tetapi bermaterialkan tanaman, sehingga membuat *environment* saeperti ini bagi penulis agak sulit dan sedikit ribet dikarenakan banyak bentuknya yang organik.



Gambar 3.14. Konsep 2D Zanna Bedroom Set
(Data Klien MNC, 2019)

Tetapi dalam pengerjaan ini penulis tidak beklerja sendiri penulis dibantu oleh rekan-rekan magang yang lainnya dikarenakan waktu magang kami yang sudah mau selesai. Disini kami membagi-bagi tugas setelah kelar semua kami

menggabungkannya menjadi satu didapatkan model dari *zanna bedroom* seperti pada gambar.



Gambar 3.15. 3D Zanna Bedroom Set
(Dokumen Pribadi)



Gambar 3.16. 3D Zanna Bedroom Set
(Dokumen Pribadi)

Tidak ada yang sulit dalam pengerjaannya hanya saja revisi dari klien yang membuat kami lama. Kadang klien mengubah konsep setelah melihat hasil 3D yang telah jadi, sehingga itu membuat kami harus modeling lagi beberapa props didalam set tersebut. Ini juga adalah tugas terakhir penulis yang terselesaikan sampai masa maggang berakhir. Berikut adalah hasil akhir dari *zanna bedroom*.



Gambar 3.17. 3D Zanna Bedroom Set Dengan Tekstur
(Dokumen Pribadi)



Gambar 3.18. 3D Zanna Bedroom Set Dengan Tekstur
(Dokumen Pribadi)

3.3.1. Kendala yang Ditemukan

Tidak terlalu banyak kendala yang didapat oleh penulis hanya saja memang kurangnya pengalaman dan pengetahuan yang membuat penulis sedikit lambat dalam bekerja. Penulis juga mendapat pengetahuan mengenai *error-error* yang didapatkan berasal dari *mesh-mesh* yang tidak bersih yang disebabkan oleh adanya beberapa *unused nodes* pada *mesh* yang mana hal ini akan berdampak kepada proses selanjutnya dalam pembuatan 3D animasi yang akan mengganggu jalannya proses rigging sehingga penulis menjadi tahu bagaimana bekerja dengan sebersih mungkin.

3.3.2. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walau dengan berbagai kendala yang ditemukan, penulis dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dengan:

1. Penulis berusaha untuk mencari tutorial-tutorial mengenai *modeller* terutama jika terjadi *error* yang belum dikenali sebelumnya.
2. Penulis bertanya kepada pembimbing lapangan dan mendapatkan arahan sertamasukkan dari tim Aset lainnya sehingga dapat mengatasi kendala yang bermunculan.

Untuk beberapa *unused nodes* pada *mesh* yang tidak bersih, hanya membutuhkan “delete history” untuk menghapus segala *nodes* yang tidak dibutuhkan.