BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulis melakukan magang di Gambir Studio sebagai 3D *Artist* karena tertarik pada 3D *modelling* terutama pembuatan karakter. Menurut Petty (2020), 3D *Modelling* adalah sebuah teknik dalam komputer untuk menghasilkan suatu objek 3D dari sebuah gambaran visual. Objek 3D ini biasa dibuat mulai dari bentuk dasar seperti *sphere* atau *cube* kemudian di deformasi secara manual, hingga menjadi bentuk yang diinginkan. 3D *Modelling* digunakan pada media seperti film, arsitektur, ilustrasi, teknik, iklan, dan video game. Pada bidang video game, membuat sebuah 3D *model* karakter harus dapat berfungsi untuk dianimasikan seluruhnya dengan memperhatikan bentuk topology.

Melalui magang ini, penulis menjadi lebih mempelajari bagaimana cara mendesain sebuah 3D objek yang dapat berfungsi untuk digunakan sebagai asset dalam game. Melalui program magang ini diharapkan mendapat pengalaman dalam dunia kerja sebagai 3D *Artist* kedepannya. Lebih mendalami mengenai software 3D seperti *3ds Max*, *Zbrush* dan *Substance Painter*. Serta kemampuan dalam membuat animasi pada karakter dengan rigging tiap objek.

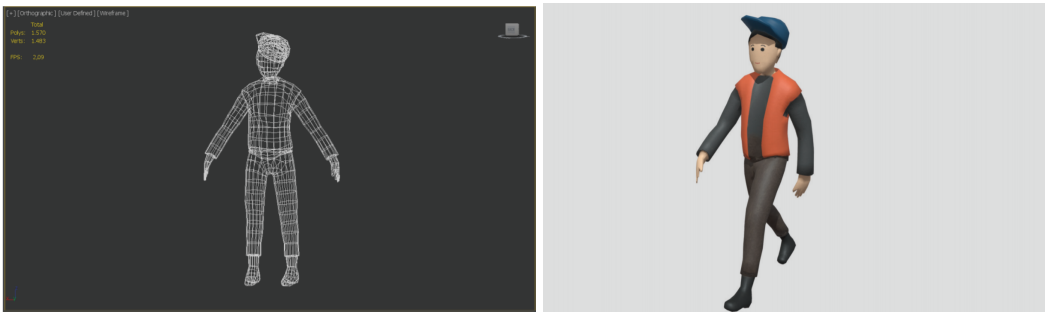
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama dari *internship* adalah sebagai ketentuan kelulusan dalam perkuliahan. Selain itu kerja magang juga berguna untuk mendapatkan pengalaman didunia kerja sebagai 3D Artist. Mengembangkan kemampuan dalam membuat bentuk 3D, khususnya membuat karakter dengan anatomi yang sesuai. Melalui kerja magang ini, penulis dapat mengetahui lebih dalam mengenai *workflow* dalam pembuatan karakter 3D dari modelling dasar hingga animasi pada *game*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

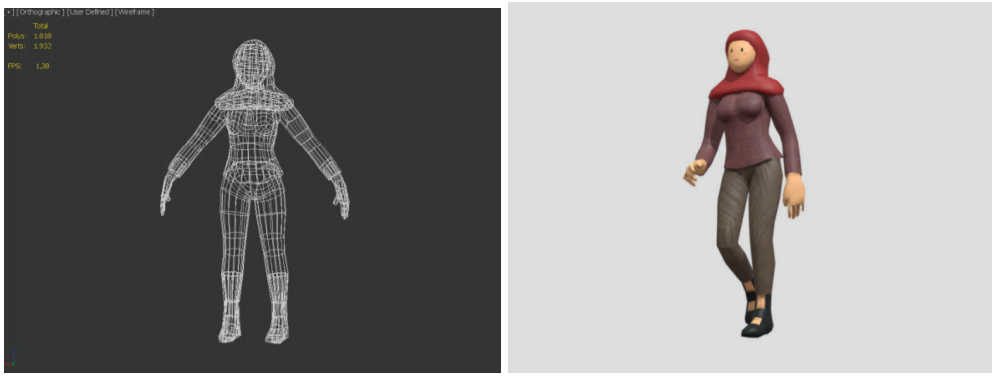
Program implementasi *internship* bermula dari pengiriman portofolio dan CV ke *email* perusahaan Gambir Studio. Setelah itu tanggal 26 Januari diberikan

konfirmasi tahap pertama yang dilakukan adalah dengan mengikuti tes 3D *Artist* Intern yang diberikan. Terdapat 2 jenis tes yang pertama adalah membuat 2 jenis karakter, dengan spesifikasi karakter low poly bertema Indonesia, laki-laki karakter tukang parkir dan perempuan berjilbab, dengan jumlah poly di bawah 4000 poly. Tes kedua adalah membuat vehicle yaitu kendaraan motor dengan jumlah poly juga di bawah 4000 poly. Waktu pengerjaan tes adalah seminggu setelah email dikirimkan. Seminggu kemudian penulis mengirimkan karya tes seperti berikut, yang dapat diakses melalui sketchfab.



Gambar 1.2. *Test Character Male Low Poly*
(https://sketchfab.com/3d-models/1male-ver-a-090016b5a36146739c369a5c4664cbba)

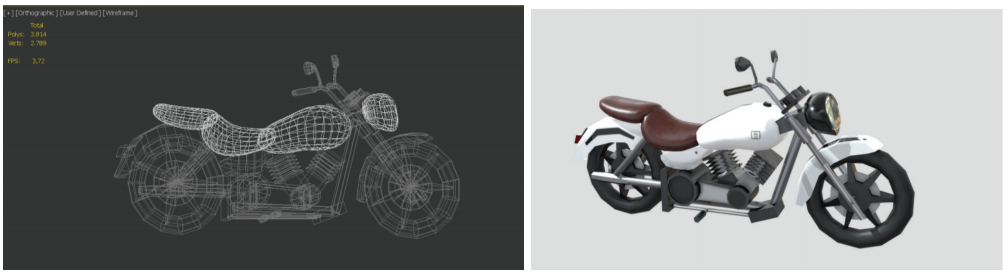
Test *Character* pertama yang dibuat penulis adalah Male low poly dengan jumlah 1570 Poly. Setelah membuat *model character*, penulis melakukan *unwrapping*, *texturing*, *rigging*, kemudian membuat 2 jenis animasi: *walk & happy*.



Gambar 1.3. *Test Character Male Low Poly*

Test *Character* kedua yang dibuat adalah Female low poly dengan jumlah 1818 Poly. Setelah membuat model *character*, penulis melakukan *unwrapping*, *texturing*, *rigging*, kemudian membuat 2 jenis animasi: *walk* & *happy*. Link:

https://sketchfab.com/3d-models/female-low-poly-animation-18edc47425aa4ed88e55f4c81be514d7.



Gambar 1.4. *Test Character Male Low Poly*

Lalu pada test *Vehicle* yang dibuat adalah Motor low poly dengan jumlah 3814 Poly. Pertama penulis membuat model sesuai dengan referensi motor, lalu memastikan model memiliki jumlah poly yang sesuai, setelah itu dilakukan unwrapping, dan texturing. Link Sketchfab Model Motor Low Poly: https://sketchfab.com/3d-models/motor-low-ecf07b51d9644bf8b45b33d1bf5d216 Setelah itu terdapat email konfirmasi untuk tahap kedua yaitu melakukan wawancara secara online tanggal 3 januari 2021. Setelah melakukan wawancara diberikan konfirmasi diterimanya di perusahaan melalui surat penerimaan magang. Penulis melakukan periode magang selama 3 bulan 2021 dari tanggal 4 Februari sampai 4 Mei 2021.