BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

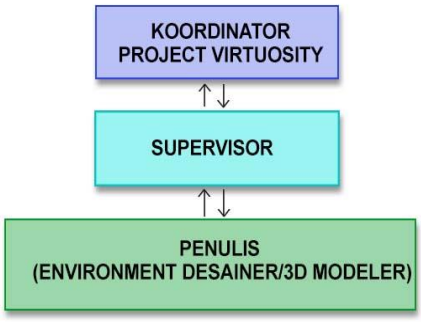
Selayaknya tempat magang lainnya, penulis ditetapkan kedudukan atau perannya sendiri dalam bekerja, dan mempunyai suatu koordinasi sendiri untuk menjalani magang. Diawal pendaftaran madang penulis diberikan tugas untuk menyusun *environment* salah satu adegan yang ada dalam cerita proyek. Karena proyek tidak terlihat melibatkan banyak orang, koordinasi pelaksanaan tugas tidak terlalu rumit dan hanya menyangkut melaporkan hasil kerja tiap hari kerja dan kemudian melakukan revisi dari komentar yang didapat dari *supervisor*.

3.1.1 **Kedudukan**

Dalam proses kerja magang, penulis diberikan tanggung jawab bagian *environment* dalam cerita yang isinya merupakan sebuah *wedding fair*. Penulis ditugaskan untuk merancang mulai dari *concept art*, sampai dengan *modeling*. Rancangan yang dilakukan termasuk merancang konten pameran pernikahan tersebut, penampilan dari etalase yang tersedia di pameran tersebut, namun diusahakan sesuai dengan *mise en scene* berdasarkan pada *storyboard* yang sudah tersedia.

3.1.2 **Koordinasi**

Pada proses magang ini penulis berada dibawah koordinator Project Virtuosity (Bapak Christian Aditya) dan supervisi Bapak Matheus Prayogo. Penugasan yang diberikan oleh Bapak Christian selanjutnya di diskusikan dengan supervisor (Bapak Matheus Prayogo) dan akhirnya dikerjakan oleh penulis . Demikian pula alur revisi dilakukan sesuai skema berikut:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(sumber : dokumentasi Pribadi)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel ini menjabarkan apa saja yang dilakukan selama kegiatan magang tiap minggu kerja magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (14 Februari – 18 Februari)	Eksplorasi *wedding fair*, mengecek *storyboard*	Memulai dengan melihat referensi pameran pernikahan yang pernah diadakan, dan juga melihat *storyboard* yang sudah dibuat karena ingin disesuaikan dengan *shot*.
		Eksplorasi denah, rancangan *environment* pertama	Membuat denah keseluruhan pameran secara dasar dan sederhana. Setelah itu membuat gambar awal posisi etalase yang tersedia dan objek-objeknya.
		Eksplorasi isi etalase	Membuat detail isi dari beberapa tempat *vendor* yang terpikirkan: fotografer dan juga salon. Mengeksplorasi kembali objek-objek untuk *vendor* yang ada.
2	2 (21 Februari – 25 Februari)	Eksplorasi penampilan *environment* sesuai *storyboard*	Mencoba membuat penampilan *environment* yang lokasinya disesuaikan dengan shot di *storyboard*.

		Memvisualisasikan posisi objek-objek yang ada di *environment*	Membuat gambar *environment* sementara dengan posisi objek yang disesuaikan dengan tanggapan *supervisor* dan berdasarkan kebutuhan *storyboard.*
		Memvisualisasikan posisi objek-objek yang ada di *environment*	Memvisualisasikan keseluruhan *environment* yang lebih luas (daerah pintu masuk lobi pameran) dengan warna untuk memvisualisasikan *lighting.*
3	3 (2 Maret – 4 Maret)	Menambah detil visualisasi *environment*	Berusaha menyesuaikan penampilan visualisasi dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya, dan juga menambah detil yang ada.
		Merancang perlengkapan *stand* dalam *environment*	Mengeksplorasi perlengkapan yang melengkapi *stand* perhiasan yang ada di *environment.*
4	4 (7 Maret – 11 Maret)	*Modeling environment* (*stand* perhiasan)	Memulai melakukan *modeling,* mulai dari kedua *stand* perhiasan dalam *environment.* Beberapa revisi pun dilakukan juga untuk bagian ini.
		Merapikan rancangan perlengkapan *stand* perhiasan	Dari yang sudah dibuat, rancangan dan detil dirapikan dan dilengkapi.
		Melanjutkan *modeling environment*	Melengkapi *stand* perhiasan yang sudah dibuat, dan juga mencoba memisahkan per objek. Tahap ini mencangkup juga perubahan detil yang lebih masuk akal berdasarkan tanggapan dari *supervisor.*
5	5 (14 Maret – 18 Maret)	*Modeling* variasi perhiasan	Membuat variasi *model* yang nantinya untuk perhiasan di etalase perhiasan. Bentuk cincin dan permata yang nantinya bisa digabungkan menjadi cincin dan gelang yang bervariasi.

		Modeling isi keseluruhan pameran	Melanjutkan dari *layout* sederhana yang sudah dibuat beberapa hari sebelumnya dilanjutkan sampai setidaknya sesuai dengan visualisasi yang ada. *Material* tekstur masih kosong, mementingkan hasil yang sesuai terlebih dahulu.
		Modeling detil dan objek pelengkap lainnya	Membuat model seperti bunga dan juga dedaunan yang nantinya akan diletakkan di beberapa objek sebagai bagian dari hiasan pameran. Selain itu juga termasuk *banner* pameran pernikahan itu sendiri.
6	6 (21 Maret – 25 Maret)	*UV Unwrapping* awal	Melakukan *uv unwrapping* beberapa objek, dimulai dari objek di *stand* perhiasan.
		UV Unwrapping, menambah detil	Melanjutkan *uv unwrapping* dan menambahkan detil, terutama untuk tempat cincin.
		Percobaan *texture* beberapa objek	Objek seperti perhiasan (cincin, gelang, etalase) dilakukan, dan juga mulai dilakukan untuk objek yang lainnya, namun masih focus pada kedua etalase perhiasan yang ada di *environment*.
		Melanjutkan *texturing*	Proses *texture* dilanjutkan, ke isi dan lantai *environment*. Setelah itu selesai, prosesnya dilanjutkan ke kedua etalase sampai selesai.
7	7 (28 Maret – 1 April)	Melanjutkan *texturing* (*Banner* pameran pernikahan, objek yang membutuhkan detil di tekstur)	Melengkapi beberapa objek yang belum diberikan *texture* dan menggunakan *Substance* untuk melakukan proses tersebut yang bisa memberikan detil lebih realistis. Untuk *banner*, disarankan untuk melihat referensi lagi ke desain yang lebih baik dan umum.

8	8 (4 April – 8 April)	Melanjutkan *texturing*, dan mengatur *lighting*	Penyelesaian *texturing* objek-objek yang ada, dan juga menyusun pencahayaan gedung tersebut,

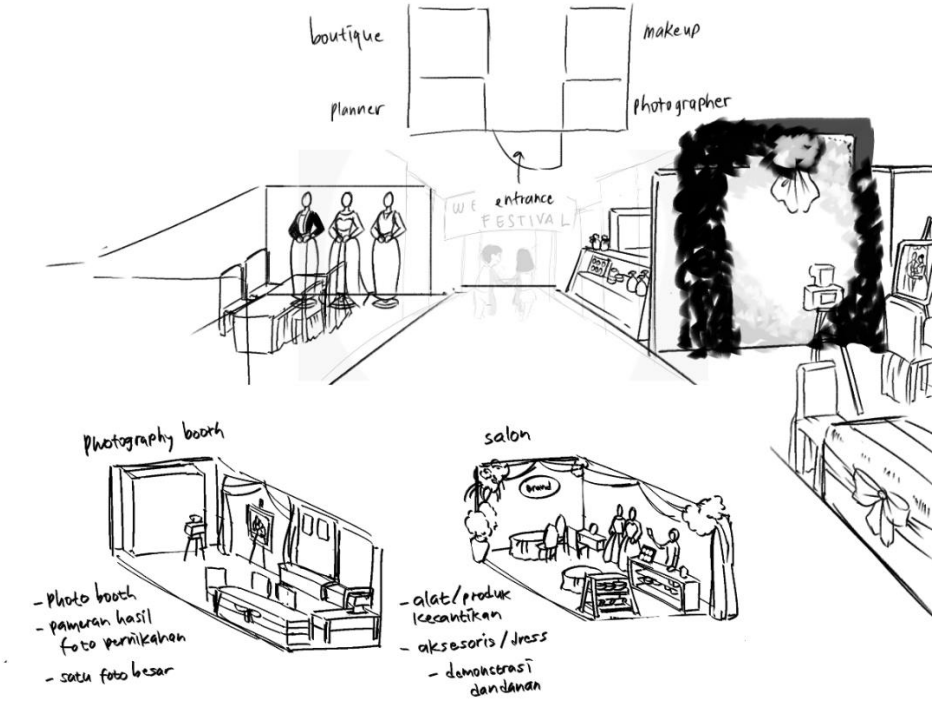
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dengan diberikannya tanggung jawab untuk merancang *environment* sebuah *wedding fair*, penulis pun melakukan berbagai macam tahap dan juga revisi dari *supervisor* untuk bisa merancang hasil yang tepat. Berikut terdapat uraian pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis.

3.3.1 Eksplorasi

Penulis belum pernah mengunjungi pameran pernikahan sebelumnya, dan hanya sekedar tahu secara sekilas bagaimana acara ini diadakan. Referensi pun dicari terlebih dahulu untuk mendapat gambaran yang lebih jelas dan juga untuk mendapatkan inspirasi. Awalnya referensi yang dilihat adalah pameran pernikahan yang diadakan di luar Indonesia. Setelah mendapat gambaran yang lebih jelas, penulis mulai menggambar setidaknya denah pameran pernikahan yang sangat sederhana dan beberapa etalase yang mungkin akan disertakan. Setelah dikoreksi, ternyata yang diperlukan adalah pameran pernikahan yang diadakan di Indonesia secara umum.

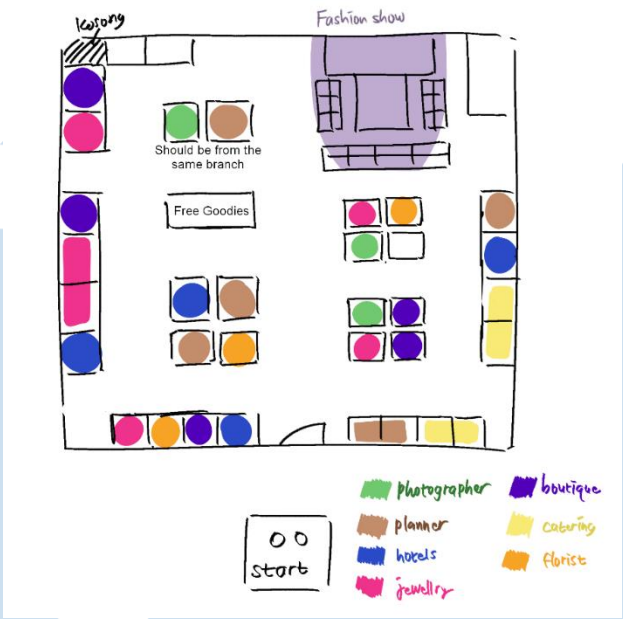
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.2 Eksplorasi awal
(sumber: dokumentasi pribadi)

Masukan yang didapat melingkupi dorongan untuk lebih mencari tahu lebih banyak detil dan referensi untuk etalase yang bisa terlihat dalam sebuah pameran pernikahan. Selain itu juga didorong untuk melakukan riset dan juga eksplorasi lebih jauh, khususnya kepada bagian denah acara, baik dengan menambah variasi etalase yang tersedia atau merancang balai tempat acara pameran yang diadakan di cerita proyek. Dengan begitu, penulis berusaha menerapkan *storyboard* yang ada untuk usaha selanjutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Eksplorasi denah
(sumber: dokumetasi pribadi)

Karena sebagian besar referensi yang dikumpulkan merupakan pameran pernikahan yang diadakan dalam sebuah gedung mal, denah awal yang terpikirkan adalah tata letak berdasarkan pameran di mal. Namun kemudian disesuaikan kembali menjadi seperti balai besar di dalam gedung balai atau dalam hotel.

Dengan selesainya masalah denah, masukan selanjutnya terkait dengan penyempitan jangkauan, hanya sampai dengan yang terlihat sesuai dengan shot dalam storyboard yang ada. Beberapa etalase yang penulis sudah buat ditunjuk sebagai yang dianggap perlu terlihat sehingga penulis memutuskan untuk mencoba memikirkan isi dari etalase-etalase tersebut. Setelah membuat detil-detil etalase, penulis juga melakukan eksplorasi lainnya, terkait dengan beberapa isi yang terlihat di shot nantinya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.4 Detil etalase fotografi
(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 3.5 Beberapa eksplorasi lain
(sumber: dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Selama periode eksplorasi ada diadakan pertemuan, dan *supervisor* menyampaikan pendapatnya mengenai gambaran yang ingin dituju, dengan menunjukkan beberapa foto referensi. Dari situ penulis berusaha untuk menyesuaikan rancangan pintu masuk dan disesuaikan dengan storyboard.

Gambar 3.6 Konsep pintu masuk pameran
(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep gambar diatas dianggap bagus karena sesuai dengan gambar referensi yang diinginkan. Rancangan *environment* pun difokuskan mulai dari sini, karena gambar tersebut juga sudah disesuaikan dengan shot *storyboard*. Dengan eksplorasi yang sudah cukup, konsep yang dianggap sudah *final* pun dibuat, walau itu juga terbuka untuk perubahan yang mungkin dibuat tengah proses selanjutnya.

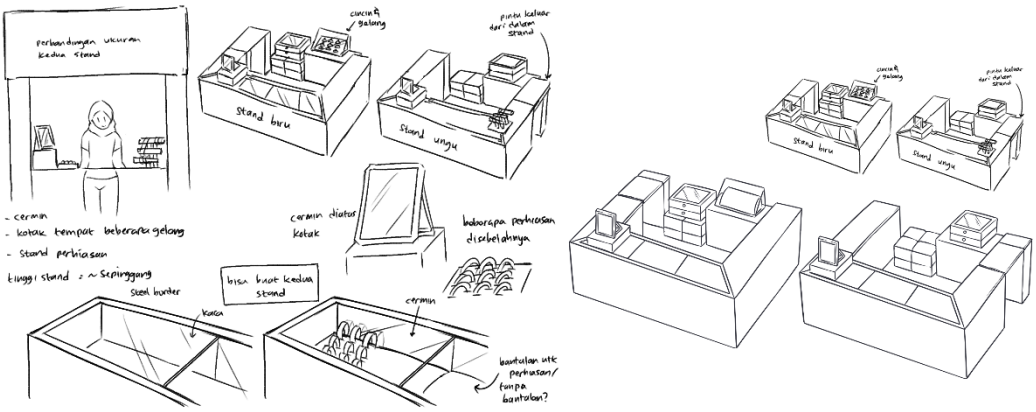
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.7 Konsep final
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dengan berubahnya konsep yang dipilih, penulis pun melakukan eksplorasi kembali untuk mencari informasi tentang etalase perhiasan. Proses tersebut sekaligus mengakhiri tahap eksplorasi dan penulis melanjutkan ke proses *modeling*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.8 Eksplorasi objek toko perhiasan
(sumber: dokumentasi pribadi)

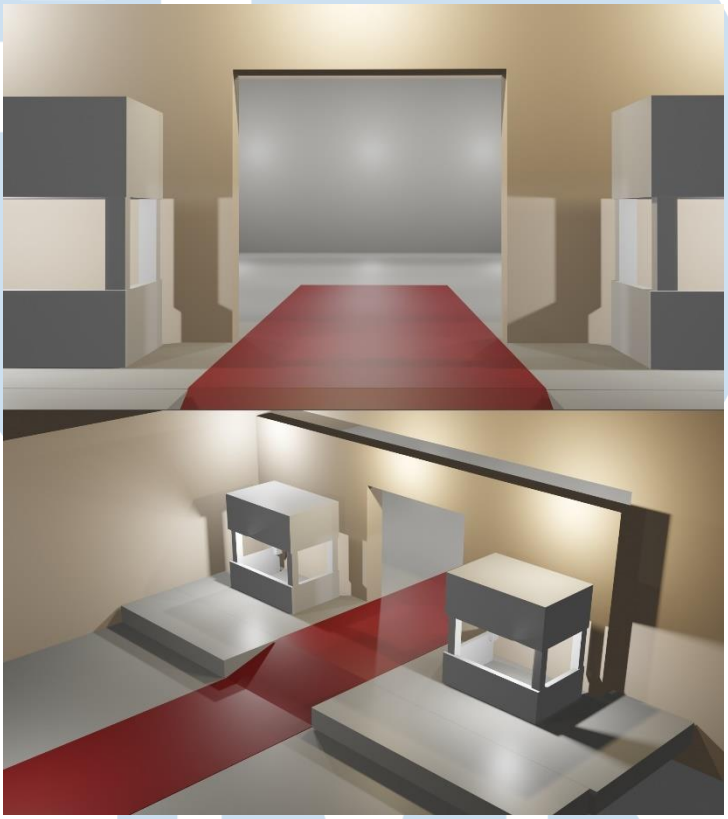


Gambar 3.9 Detil etalase perhiasan
(sumber: dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Modeling

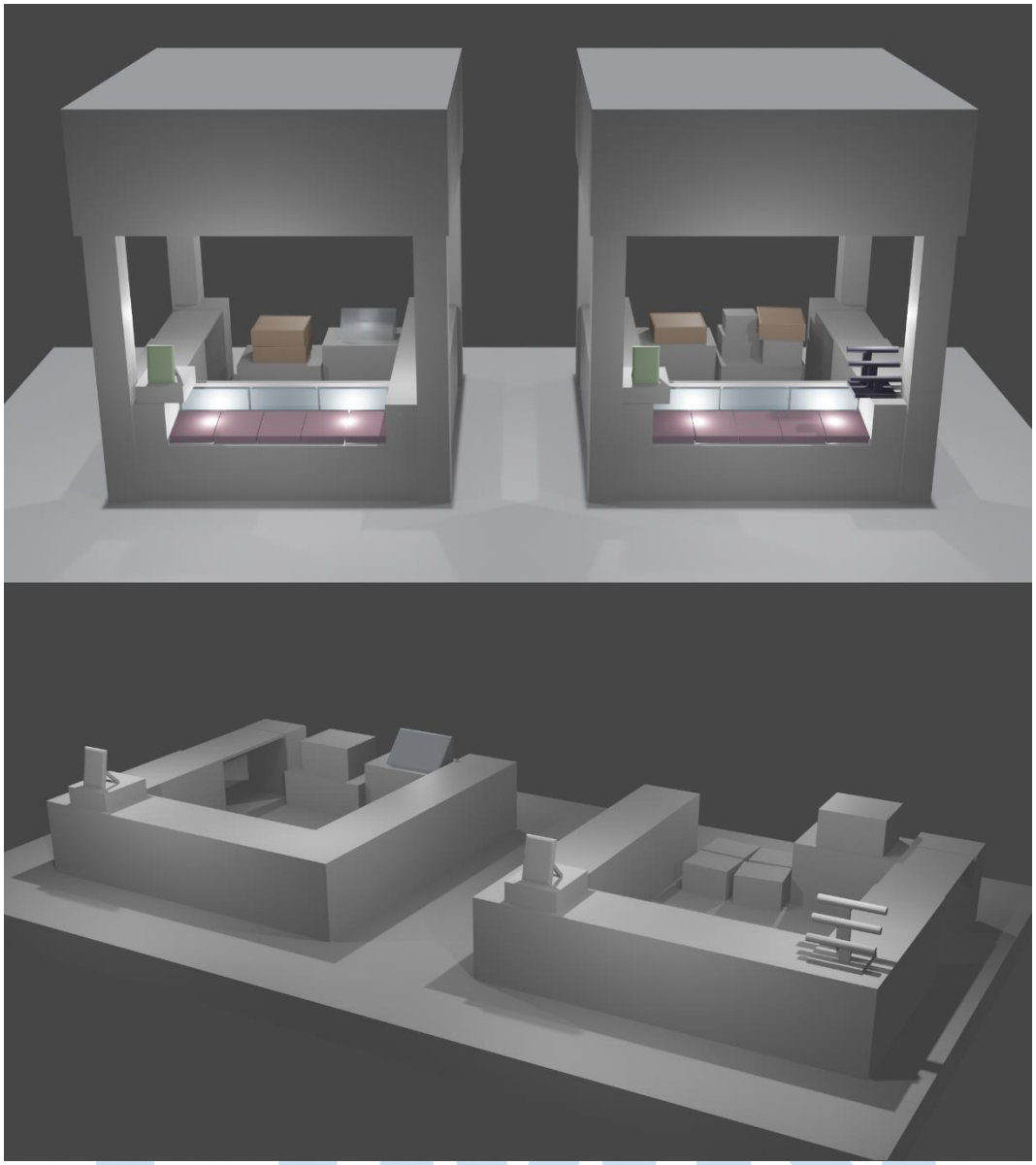
Proses *modeling* dimulai dengan membuat bentuk sederhana ruangan yang terlibat, untuk bisa menetapkan penempatan etalase yang ada dan juga objek-objek lain yang dibutuhkan.



Gambar 3.10 Bentuk sederhana
(sumber: dokumentasi pribadi)

Model yang sudah dibuat juga digunakan sebagai referensi menggambar *concept art* dari sudut yang lain. Dari situ penulis kemudian melanjutkan proses ini ke kedua etalase yang terdapat di depan pintu masuk pameran.

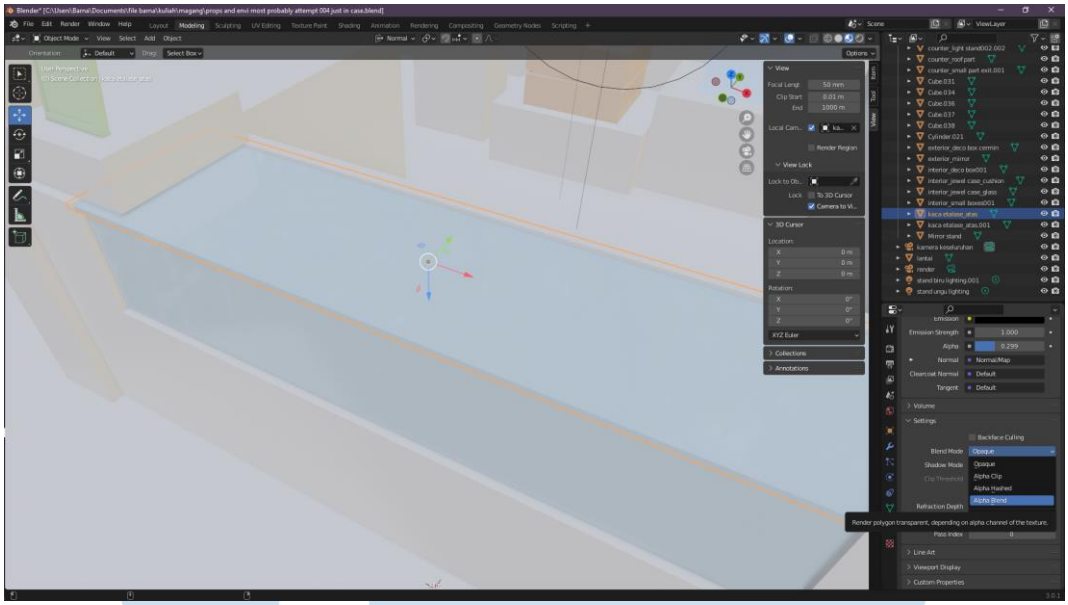
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Model awal etalase perhiasan
(sumber: dokumentasi pribadi)

Di etalase terdapat rak kaca yang menyimpan perhiasan yang dipamerkan. Disini sempat menemui kendala membuat efek kaca di *blender*. Solusi yang ditemukan adalah dengan mengubah skala *metallic*, *roughness*, dan mengubah mode *blend mode* menjadi *alpha blend*, yang mengubah seberapa transparan material yang diterapkan ke objek dengan mengatur skala *alpha* di opsi yang tersedia di material tersebut.

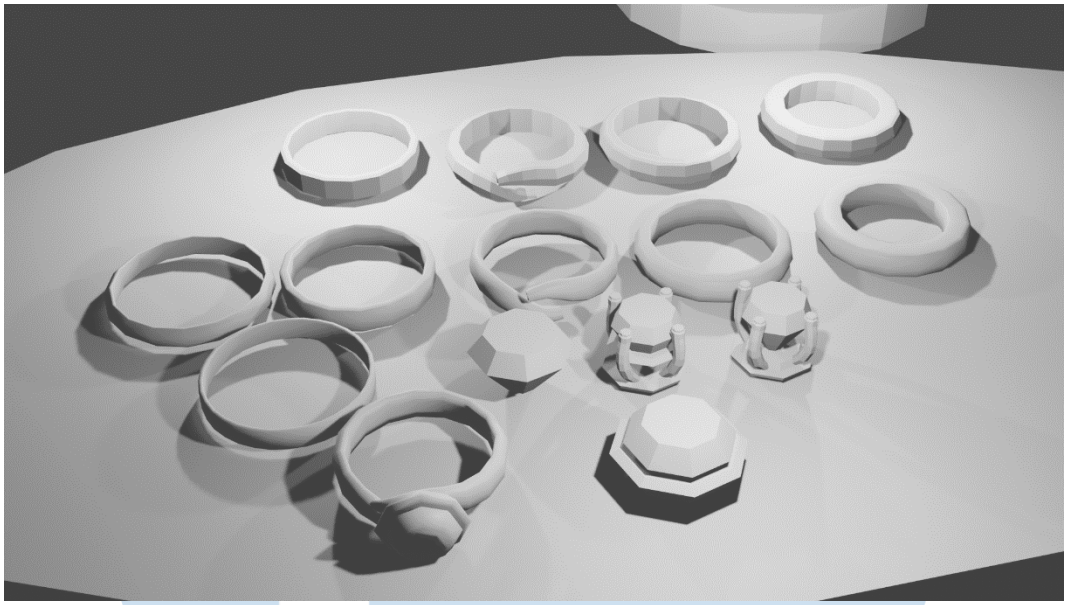
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.12 Mengubah *blend mode*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dengan selesainya bentuk dasar etalase, *modeling* dilanjutkan, menambahkan beberapa objek lainnya yang merupakan bagian dari etalase perhiasannya. Ini termasuk gelang-gelang dan cincin. Berbagai varian pun dibuat agar nantinya bisa diduplikasikan supaya bisa sekaligus mengisi seluruh area perhiasan dari etalase tersebut. Model yang dibuat antara lain beberapa bentuk permata dan juga cincin atau gelang yang nantinya bisa digabung menjadi perhiasan satu per satu. Nantinya akan divariasikan baik dari material, bentuk dan juga ukuran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Beberapa model gelang dan permata.
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melewati kerja magang, walaupun seiring berjalannya waktu kendala bisa teratasi, namun beberapa yang dilalui antara lain:

1. Program yang digunakan untuk mengerjakan tugas magang, khususnya *3D modeling*, tidak jarang *crash* atau memakan waktu yang tidak efisien dalam melakukan *rendering* sehingga menghambat kinerja penulis.
2. Kurangnya pengetahuan tentang unsur modeling tertentu yang menghambat pekerjaan, seperti melakukan uv unwrapping menggunakan software blender, menerapkan tekstur menggunakan blender, dan juga dengan menggunakan software Adobe Substance 3D Painter.
3. Kondisi kerja magang yang diadakan secara online atau work from home, sehingga lumayan mengurangi moral untuk menyelesaikan tugas dengan efisien.
4. Standar kualitas yang agak sulit dicapai oleh penulis karena adanya perbedaan art stye penulis dengan contoh konsep yang sudah ada.

5. Adanya kesulitan bagi penulis untuk bisa responsif tengah jam kerja karena tidak terbiasa mengawasi notifikasi yang didapat dari kelompok kerja, dan juga agak lamban atau bahkan lupa untuk hadir dalam pertemuan online.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala yang ditemukan selama kerja magang, penulis bisa mencari solusi untuk bisa memperbaiki kinerja penulis. Beberapa solusi yang dilakukan diantaranya:

1. Tidak menggunakan fitur program yang terlalu berat dan memakan performa komputer yang terlalu banyak untuk menghindari menghentikan program tersebut. Solusi tersebut juga menyelesaikan masalah *render* yang memakan waktu yang kurang efisien.
2. Mencari cara menggunakan program blender dengan benar, baik dari internet atau dari informasi yang diberikan oleh para supervisor yang membimbing penulis selama melakukan kerja magang. Selain itu dengan melakukan praktek secara langsung menggunakan program tersebut juga membantu dalam mengatasi kendala ini.
3. Memotivasi diri dengan keinginan membuat hasil akhir yang terlihat memuaskan.
4. Berusaha mencoba dahulu dengan mengikuti style yang diinginkan, dan setelah beberapa kali melakukan hal tersebut, mencoba untuk diterapkan ke konsep yang sudah dibuat oleh penulis sambal menggabungkan style dari contoh.
5. Lebih sering mengingatkan diri sendiri untuk memeriksa notifikasi group chat dari handphone agar tidak melewatkan pengumuman atau pertemuan yang diadakan secara tiba-tiba atau disaat yang sama di hari itu. Selain itu penulis juga berniat memasang alarm agar bisa teringat akan janji yang dibuat kelompok kerja magang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA