

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Selama masa magang, penulis bekerja di RevivalTV sebagai *3D Designer* dan bisa lebih mudah dikatakan bahwa *3D Designer* merupakan nama lain dari *3D Generalist*. *3D Generalist* adalah seorang individu yang dapat bekerja di berbagai posisi dan kapasitas dalam proyek – proyek film, game, dan animasi (ProductionBase, 2019). Seorang *3D Generalist* atau lebih resminya di RevivalTV, *3D Designer* akan membantu dalam berbagai aspek pembuatan *asset* yang mengandung 3D di dalamnya, baik *asset* tersebut akan digunakan untuk kegiatan *livestreaming*, material promosi, dan sampaipun presentasi.

2. Koordinasi

Banyak bentuk pekerjaan yang dibuat oleh Penulis secara resmi dikoordinasikan oleh *Team Lead Creative* dan Advisor penulis, yakni Vania Hersley. Anggota lain dari divisi *Creative* seringkali meminta Penulis untuk membantu tugas mereka jika dibutuhkannya *Asset 3D* dalam proyek yang dikerjakannya. Permintaan ini tidak butuh dikoordinasikan kepada *Team Lead Creative*. Berikut adalah Sistem Koordinasi yang dijelaskan kepada Penulis oleh *Team Lead Creative*:



Gambar 3.1. Sistem Koordinasi Divisi 3D Design

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah proses koordinasi yang dilakukan selama pengerjaan dalam berbagai bentuk proyek sebagai *3D Designer* :

1. Team Lead Creative akan menerima pekerjaan dari Client.
2. Keseluruhan divisi *Creative* akan dijelaskan bentuk pekerjaan yang akan dilakukan dan apa yang dibutuhkan dari setiap anggota jika proyek yang diterima berskala besar. Jika proyeknya berskala kecil, maka penjelasannya bisa dilakukan secara individu daripada kepada kesuluruh divisi.
3. 3D Designer akan melakukan pekerjaan yang diberikan oleh Team Lead Creative atau dari anggota lain divisi *Creative*, sesuai dengan kebutuhan dan permintaan.
4. Saat pekerjaannya selesai, 3D Designer akan memberikan *preview* kepada pihak yang bersangkutan. Revisi akan dilakukan jika tidak sesuai ekspektasi. Jika hasil *3D Designer* berhasil memuaskan *Team Lead Creative* atau pihak yang bersangkutan, maka hasilnya akan dikirim dalam bentuk digital melalui platform yang diinginkan untuk bisa digunakan dalam proyek tersebut.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Walaupun secara resmi penulis diposisikan sebagai *3D Designer*, penulis juga diberikan pekerjaan mudah yang tidak berhubungan dengan 3D, tetapi masih membutuhkan kemampuan dan keahlian pada *software editing*. Pekerjaan mudah ini hanya dilakukan jika tidak ada kebutuhan 3D yang menanggung atau dibutuhkan secara tiba – tiba. Ini membuat penulis memiliki jadwal yang fleksibel dan dapat diposisikan di posisi yang membutuhkan tenaga kerja. .

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah kegiatan dan tugas – tugas yang dilakukan pada durasi magang penulis:

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

Tabel 2.2. Tabel Proyek yang melibatkan Penulis

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	2-11	Gopay Arena (<i>Asset Creator</i>)	Setiap hari kamis dari minggu ke dua sampai minggu ke 11 magang, Penulis menerima pekerjaan untuk membuat poster promosi mendokumentasikan Turnamen <i>Esports</i> yang disponsorkan oleh <i>Gopay</i> .
2.	2-3	Nimo Quickie (<i>3D Designer</i>)	NimoTV mengadakan acara untuk kegiatan livestreaming mereka dan dengan koordinasi dari keseluruhan divisi <i>Creative</i> , <i>NimoTV</i> memilih <i>RevivalTV</i> untuk <i>partner</i> mereka dalam pembuatan <i>asset</i> . Penulis membantu proyek ini dengan membuat 3D Model dan Render yang digunakan untuk proses pitching dan <i>asset – asset</i> yang digunakan dalam kegiatan livestreamingnya.
3.	4-5	Intel Dota (<i>3D Designer</i>)	Perusahaan Intel mengadakan Turnamen <i>Esports</i> menggunakan game <i>Dota(Defense of the Ancients)</i> dan berkolaborasi bersama <i>RevivalTV</i> untuk pembuatan <i>asset</i> nya. Penulis berpartisipasi sebagai <i>3D Designer</i> .
4.	1-8	Esports Michelin: Gran Turismo (<i>3D Designer</i>)	Perusahaan <i>Michelin</i> mengadakan <i>Esports</i> menggunakan game bernama <i>Gran Turismo</i> dan penulis berpartisipasi dalam pembuatan <i>asset</i> dan material promosinya sebagai <i>3D Designer</i> .

			Proyek ini berlanjut sampai 8 Minggu dikarenakan pihak <i>Michelin</i> selalu meminta perubahan pada <i>asset</i> yang sudah terbuat.
5.	9-11	Garudaku Valorant Indonesia (<i>3D Designer, Video Editor</i>)	Disingkati sebagai GVI, penulis berpartisipasi dalam kegiatan <i>Esports</i> ini sebagai <i>3D Designer</i> dan sampai membuat video animasi menggunakan hasil 3D yang dibuat.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja magang berlangsung, Penulis sangat terlibat di berbagai banyak proyek sebagai *3D Designer*. Yang butuh diketahui dalam bekerja di RevivalTV di divisi *Creative* itu adalah pekerjaan para pegawainya harus lincah dan fleksibel, karena divisi ini adalah salah satu divisi terkecil di perusahaan, tetapi juga yang memproduksi hasil yang paling besar dan banyak. Penulis juga harus melakukan dan memasukkan hasil yang sama dengan anggota lainnya untuk bisa bertahan disini. Namun, pembahasan pada bagian di laporan ini adalah kelibatan penulis pada proyek tertentu sebagai *3D Designer*. Dengan ini, penulis akan menjelaskan kelibatan penulis pada dua proyek terbesar yang ada:

3.2.3 Pembuatan Model Proyek Nimo Quickie

Pada proyek ini, divisi *Creative* menerima pekerjaan dari *NimoTV* untuk kegiatan *livestreaming* mereka. Kegiatan ini membutuhkan penulis dan tim yang terpilih untuk membuat beberapa *asset* untuk berbagai visual yang akan muncul saat *livestreaming* tersebut. Acara ini bersifat *episodic* dimana setiap *episode* akan ditayangkan perminggu dan karena itu, tim yang terpilih harus tetap membuat *asset* untuk mempromosikan kegiatannya.

3.2.3.1 Pembuatan Logo *Nimo Quickie*

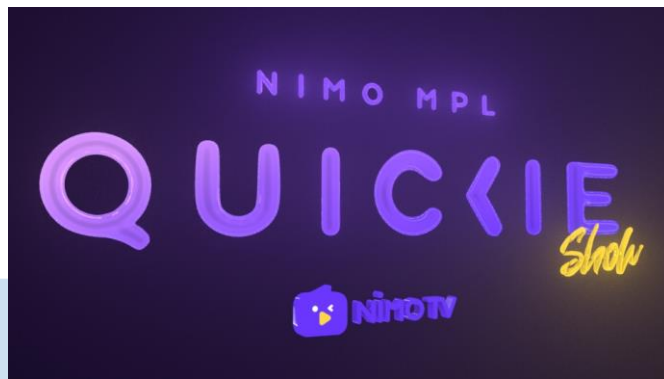
Penulis diarahkan oleh *Team Lead Creative* untuk membuat berbagai banyak 3D model yang akan dominannya digunakan sebagai visual *Intro* dan pengisi *Background*. Penulis diberikan tugas penting pertamanya, yakni adalah membuat logo *Nimo Quickie* dalam bentuk 3D. Penulis membuat logo sesuai dengan konsep yang dibuat oleh pihak *NimoTV* dan logo tersebut menggunakan estetika *Neon*, tetapi yang terbuat tidak sesuai dengan apa yang diekspetasikan oleh *Team Lead Creative* dan diminta untuk dibuat ulang.



Gambar 3.2. Bentuk 3D logo *Nimo Quickie* yang ditolak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Alasan yang diberikan oleh *Team Lead Creative* untuk penolakannya adalah bahwa logonya terlalu keras, bersifat terlalu kasar. Revisi kedua yang penulis berbentuk lebih halus dan sumber cahayanya lebih dilemahkan. Menurut penulis memang benar yang kedua lebih baik dari pada yang pertama, tetapi sayangnya, anggota yang bertugas untuk mengkomposisikan semua hasil pekerjaan yang ada memilih logo pertama. Setelah pengkomposisian akhir, *Team Lead Creative* mengubah pikiran dan memilih logo pertama.

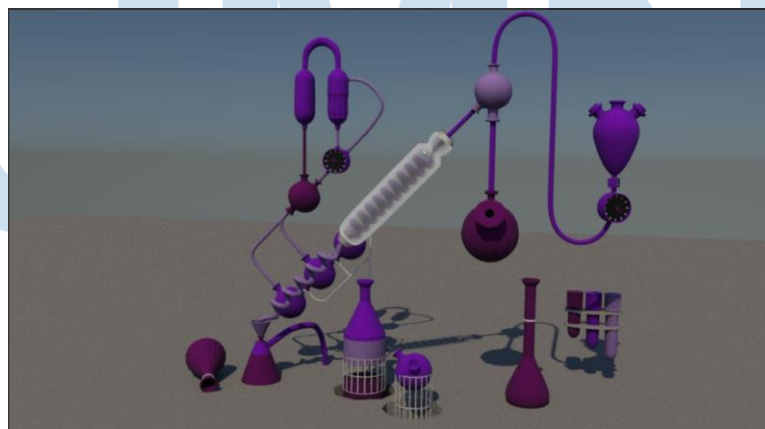
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Revisi logo Nimo Quickie pertama
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2.3.2 Pembuatan Aset Visual Lainnya

Sebelum berlanjut ke sisi komposisi, Penulis harus membuat berbagai *3D model* untuk mengisi *scene – scene* yang ada dan penulis diberikan beberapa referensi melalui *website* bernama *Behance*. Dari yang bisa dirangkumkan, penulis membuat *3D model* yang semirip dengan apa yang biasanya terlihat pada sebuah Labotarium. *Team Lead Creative* menyatakan bahwa *model – model* yang dibuat tidak membutuhkan *tekstur* yang unik. *Model – model* dibuat di *Maya* dan dipindahkan ke *Blender* untuk pengkomposisian. Hasil akhirnya di *render* menggunakan *renderer Cycles* karena hasil kualitas yang dihasilkan sesuai dengan tema acara.



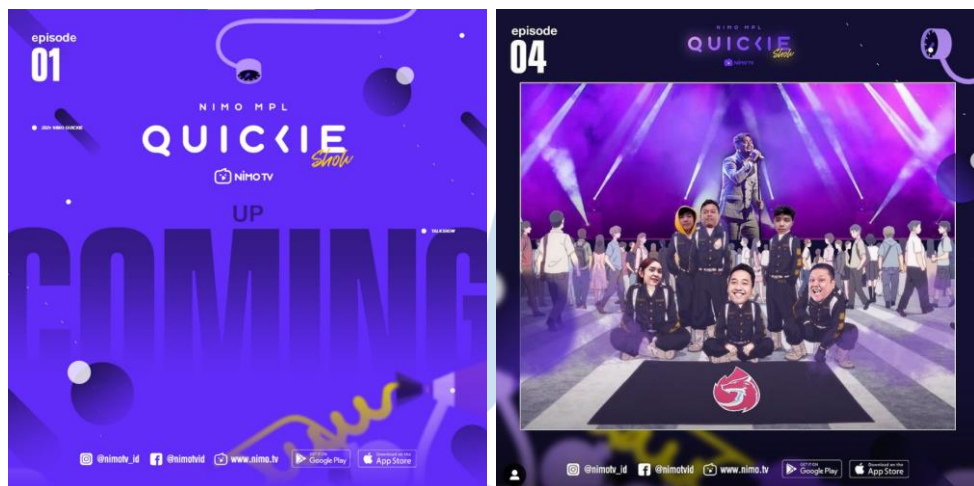
Gambar 3.4. 3D Model yang digunakan untuk visual Nimo Quickie
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.5. Hasil visual akhir pada Intro Nimo Quickie
(Sumber: Livestreaming Nimo Quickie)

3.2.3.3 Penggunaan Aset Diluar Acara Livestreaming

Model – model yang dibuat juga digunakan sebagai material promosi untuk dipasang di sosial media. Walaupun ada perubahan, penulis sangat bangga dengan apa yang dibuat sampai hasil pekerjaan magangnya bisa diperlihatkan kepada banyak orang. Diluar dari apa yang tertulis disini, penulis hanya terlibat dalam pembuatan *asset* yang dibutuhkan dan tidak mendapat tugas lebih untuk proyek ini.



Gambar 3.6. dan 3.7. Contoh pemakaian model untuk promosi di Instagram
(Sumber: Akun Resmi Instagram RevivalTV)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.4 Pembuatan Aset Esports Michelin: Gran Turismo

Pada proyek ini, penulis mempelajari kebiasaan yang ternyata sudah dinormalkan di industri *Esports*, atau untuk lebih ke arah yang luas, industri Desain. Proyek ini adalah salah satu contoh untuk apa yang akan diekspektasikan oleh penulis dalam bekerja di industri ini.

Michelin, perusahaan yang terkenal karena produk rodanya dan sejarah yang besarnya, bekerja sama dengan RevivalTV untuk mengadakan turnamen Esports menggunakan game balap populer, yaitu *Gran Turismo*. *Michelin* memilih game tersebut karena dari survey yang mereka lakukan, *Gran Turismo* menang dari berbagai game lainnya dalam tingkat popularitasnya. Dengan mengetahui game dan klien yang terlibat, penulis dan timnya dari divisi *Creative* dapat memulai membuat *asset* yang sesuai.

3.2.4.1 Pembuatan Model *Background*

Hasil yang pertama diminta oleh klien adalah *background* yang enak untuk dilihat dari sisi penonton saat waktunya menayangkan sesi informasi. Divisi *Creative* menawarkan ide untuk membuat bagian – bagian kecil yang dapat membentuk seperti roda dan dianimasikan berputar selamanya. Tugas *modelling* jatuh ke tangan penulis dan penulis berhasil memuaskan klien dengan hasil yang dibuat.

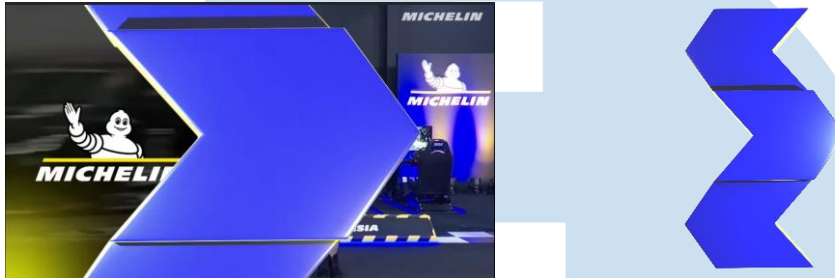


Gambar 3.8. dan 3.9. Model yang akan digunakan untuk background-nya informasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah satu minggu berlewat setelah pembuatan modelnya, animasinya, dan perenderannya, penulis dikabarkan bahwa klien berubah pikiran dan meminta menggunakan model lain untuk backgroundnya. Penulis mempelajari bahwa hal seperti ini sangat normal untuk terjadi di pembuatan *asset*. Walaupun adanya

perubahan yang drastis, setidaknya transisi yang dibuat untuk perpindahan layar masih diterima, walaupun ada perubahan yang juga diminta pada modelnya.



Gambar 3.10. dan 3.11. Model buat transisi masih menggunakan model yang tertolak untuk background

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=5C0ZVJoDt6o&t=938s>)

3.2.4.2 Revisi Model Background

Peganti model untuk *background* informasi diminta untuk memakai model roda yang spesifiknya diproduksi oleh *Michelin*. Model rodanya tidak diberikan oleh pihak Michelin tetapi hanya diberi beberapa foto referensi untuk penulis pakai sebagai arahan dalam permodelannya. Dengan referensi yang ada, penulis membuat ulang roda yang diproduksi oleh *Michelin* dan nantinya akan dianimasikan untuk *background*.



Gambar 3.12. Model Roda Michelin yang dianimasikan untuk background

(Sumber: Informasi yang tidak dirilis untuk publik)



Gambar 3.13. Penggunaan model dalam banner Michelin
(Sumber: Website Resmi Michelin)

3.2.4.3 Revisi Model *Background* Yang Kedua

Setelah beberapa minggu berlewat tanpa ada kebutuhan lebih dari *Michelin*, penulis diberikan informasi baru bahwa dari pihak *Michelin* diminta perubahan *background* informasi lagi. Permintaan kali ini diminta untuk *background* diganti saja menggunakan *model* mobil yang berputar untuk 360 derajat. Penulis diberikan kebebasan pihak *Michelin* untuk menggunakan model mobil apa saja, jadi penulis mengambil satu *stock model* dari bank asset penulis. Untuk memberikan tanda bahwa mobil yang dipakai ada hubungan dengan *Michelin*, penulis mentekstur ulang model dan memberikan berbagai logo *Michelin*. Setelah penilaian dari sisi *Michelin*, klien memilih untuk balik menggunakan *model* roda *Michelin* untuk *background* informasinya. Untungnya, hasil *render* mobil tidak menjadi sia – sia karena digunakan oleh tim editor sebagai salah satu transisi untuk kegiatan *Livestreaming*-nya.



Gambar 3.14. Penggunaan model dalam transisi Michelin
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=5C0ZVJoDt6o&t=938s>)

3.2.5 Kendala yang Ditemukan

Selama kegiatan magang di *RevivalTV* berlangsung, penulis mengalami beberapa kendala yang penulis bisa lihat dapat diatasi saat waktu berlewat. Kendala – kendala tersebut dapat dipisahkan sebagai berikut:

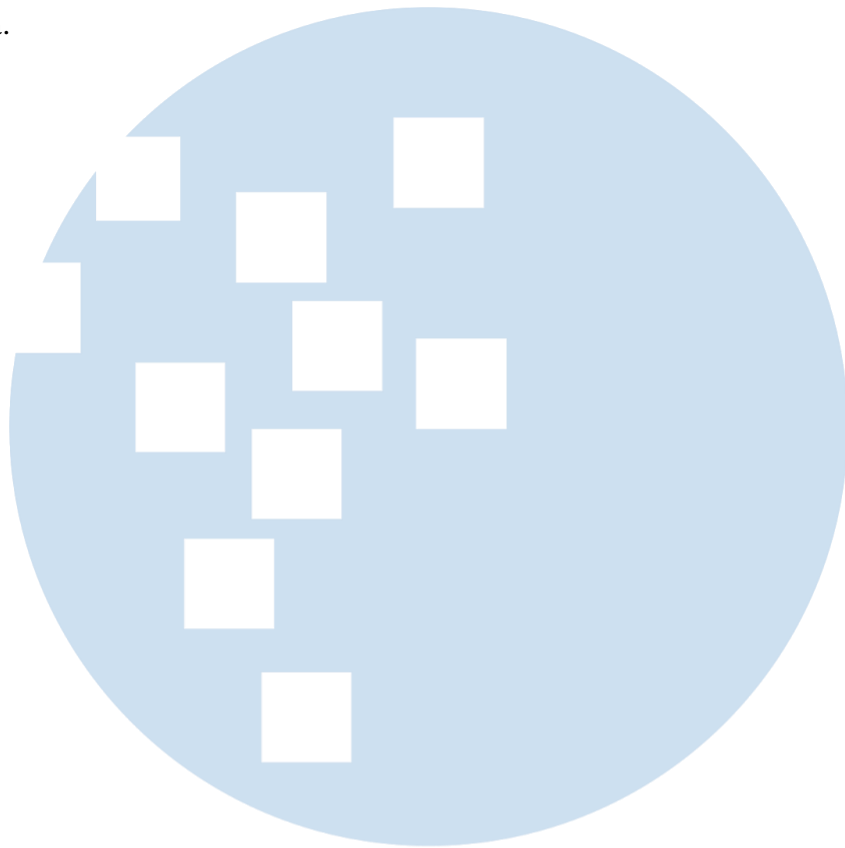
1. Dalam *RevivalTV*, divisi dimana penulis berada yakni divisi *Creative*, sangat membutuhkan tenaga kerja yang lebih banyak dibandingkan sekarang. Penulis seringkali melihat anggota lain di divisi saya mengambil pekerjaan diluar dari posisi resmi mereka dan penulis pun juga butuh melakukan pekerjaan lain, untuk meringankan beban yang ada terhadap sesama.
2. Penulis menemukan kendala dimana sebuah tugas tidak memiliki waktu yang cukup untuk dikerjakan, membuat para pekerjanya memburu – buru untuk menyelesaikannya, menghasilkan kualitas dari karya yang dibuat menurun besar.

3.2.6 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang tertulis, penulis menemukan solusi yang bisa dilakukan oleh pihak *RevivalTV* dan juga penulis sendiri. Solusi untuk kendala yang ada dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dari apa yang penulis sudah bicarakan dengan kepala dari *Human Resources*, penulis diberitahukan bahwa divisi *Creative* sedang diperbesar untuk meringani beban para pegawai. Aksi ini terlihat dengan sudah ada dua pegawai baru yang ikut bekerja di divisi *Creative* dengan beberapa banyaknya lagi dimasukkan ke divisi lain. Kendala tenaga kerja masih ada, tetapi akan dihandalkan di masa depan. Sambil menunggu waktunya, penulis harus bisa membawa dan meringani beban yang ada pada tim *Creative*.
2. Kendala waktu yang kurang untuk mengerjakan tugas telah dibicarakan di meeting divisi dan sudah dijanjikan bahwa pemberian tugas jika bisa akan lebih cepat untuk diinformasikan kepada pihak terlibat. Penulis sudah melihat beberapa tugas yang diberikan dengan *deadline* yang lebih mendukung daripada sebelumnya. Tetapi *deadline* yang pendek tidak bisa dihindarkan jika terjadi,

karena apa yang diminta klien harus bisa diselesaikan sesuai dengan waktu yang ada.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA