

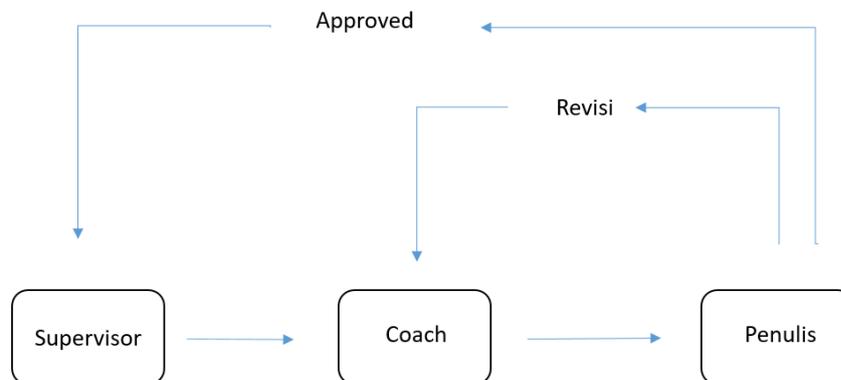
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Peran penulis dalam Savier Animation adalah 3D generalis, dimana penulis menjadi modeller, artis tekstur, artis pencahayaan dan animator. Dalam posisi penulis, penulis diawasi oleh beberapa *coach*. Proyek yang telah diproduksi oleh penulis akan di periksa oleh supervisor. Bila hasil produksi sudah mencukupi, penulis dapat lanjut membuat proyek berikutnya. Jika tidak, maka harus diperbaiki sesuai dengan koreksi dari supervisor.

Beberapa proyek yang dikerjakan oleh penulis harus direvisi sesuai dengan arahan supervisor dikarenakan adanya *lighting* yang tidak sesuai. Ada juga modeling 3D yang harus diperbaiki dikarenakan belum diberikan *pinch*. Penulis terkadang harus membuat ulang suatu modeling 3D untuk memperbaiki dan menyesuaikan dengan koreksi supervisor.



Gambar 3.1 Prosedur 3D generalis di Savier Animation

(Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

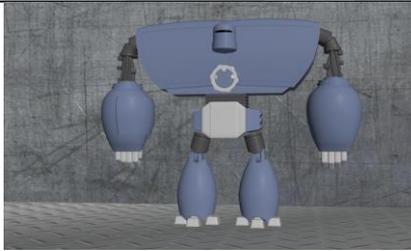
Pertama-tama, *coach* memberikan tugas soal objek yang harus dibuat. Kemudian penulis harus mencari beberapa referensi untuk membuat objek tersebut.

Proses *modelling* tiap objek membutuhkan waktu sekitar satu hingga dua minggu tergantung dengan objek yang dibuat. Setelah itu, penulis melakukan *unwrapping* (proses pemetaan tekstur pada objek 3D) yang rapih untuk memudahkan proses *texturing*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan beberapa hasil karya modelling 3D penulis selama melakukan aktivitas magang di Savier Animation:

Projek	Deskripsi	Waktu Pengerjaan
	Modeling 3D kamar tidur pada malam hari	28 Oktober - 9 November 2021
	Hasil modeling 3D rumah modern (exterior)	9 – 16 November 2021
	Model 3D dapur modern pada siang hari (interior)	16 – 29 November 2021

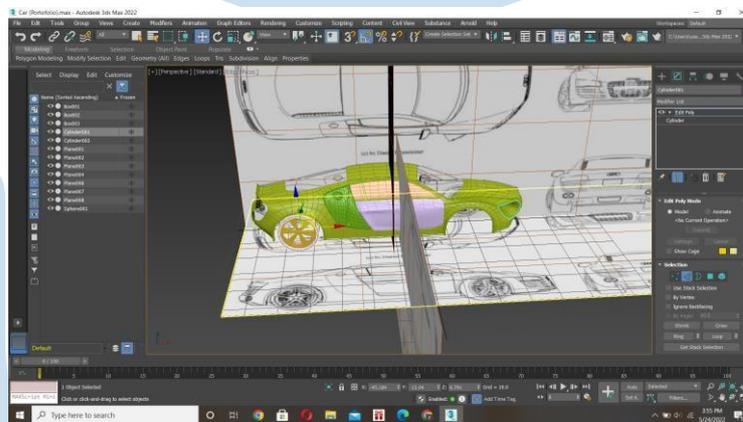
	<p>Model 3D Optimus Prime dari Transformers</p>	<p>29 November – 17 Desember 2021</p>
	<p>Model 3D Optimus Prime Truck</p>	<p>21 Desember 2021 – 21 Januari 2022</p>
	<p>Model 3D robot Peacekeeper dari film Astroboy</p>	<p>24 Januari – 3 Februari 2022</p>
	<p>Model 3D tas <i>backpack</i> mini modern</p>	<p>4 Februari – 9 Februari 2022</p>
	<p>Model 3D <i>sport backpack</i></p>	<p>10 – 22 Februari 2022</p>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

	Model 3D <i>briefcase</i> dengan c4	28 Maret – 11 April 2022
---	-------------------------------------	--------------------------

3.2.2 Uraian Kerja Magang

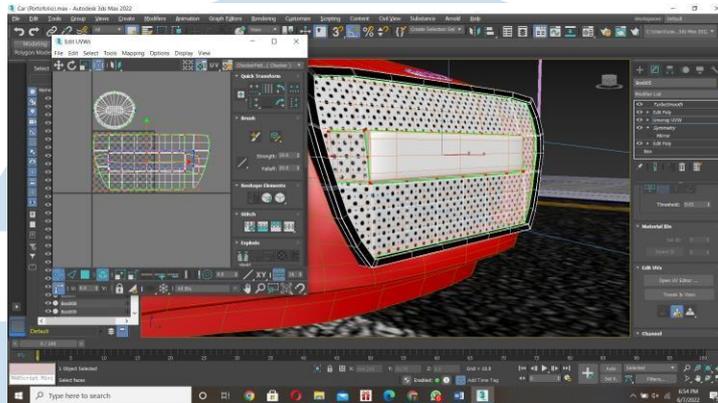
Tugas modelling 3D yang dilakukan penulis merupakan *high polygon* modeling yaitu modelling 3D yang terdiri dari polygon dalam jumlah yang banyak. Tekstur yang digunakan untuk beberapa modelling 3D menggunakan gambar asli dari hasil foto kamera. Terakhir, *lighting* yang digunakan merupakan Arnold lighting karena harus disamakan dengan Arnold *renderer* yang dipakai oleh penulis. Berikut merupakan salah satu contoh uraian kerja magang proyek modeling 3D:



Gambar 3.2 Proses Modeling 3D Mobil 2

(Dokumentasi Pribadi, 2022)

Dapat dilihat pada gambar 3.2, ini merupakan proses modeling 3D Mobil 2. Penulis harus menyesuaikan poligon-poligon objek sehingga menyerupai referensi atau *blueprint* mobil yang ditemukan oleh penulis. Penulis juga diberi berbagai arahan oleh para *coach* dalam membuat modeling 3D ini.



Gambar 3.3 Unwrapping modeling 3D Mobil 2
(Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pada gambar 3.3, proyek modeling 3D Mobil 2 memasuki tahap *unwrapping* dan *texturing* dimana objek sudah diberikan pemetaan tekstur dan warna tekstur sesuai dengan kebutuhan penulis. Penulis juga mendapatkan tekstur dari bantuan para *coach*.



Gambar 3.4 Rendering modeling 3D Mobil 2
(Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tahap terakhir dalam proyek ini yaitu melakukan *rendering* dan di kirim kepada supervisor untuk mendapatkan konfirmasi agar dapat berlanjut ke proyek berikutnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani aktivitas magang, penulis menemui beberapa kendala yang harus dihadapi. Beberapa kendala yang dihadapi penulis yaitu:

- Proses produksi modelling 3D dengan poligon yang tidak beraturan. Kasus ini terjadi beberapa kali ketika membuat modeling senjata. Oleh karena itu, waktu untuk menyelesaikan satu modelling 3D menjadi tertunda.
- File projek modeling 3D tidak ditemukan/terhapus. Kasus ini terjadi satu kali ketika sedang memindahkan file projek modeling 3D *sniper* dari file Local Disk dalam laptop pribadi ke Google Drive. Penulis sendiri tidak dapat mengetahui kesalahan teknis apa yang terjadi sehingga file tersebut tidak ditemukan dalam Google Drive.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis, penulis telah menemukan cara agar hal-hal seperti ini tidak terulang lagi.

- Masalah poligon yang tidak beraturan harus dijadikan pekerjaan rumah agar lebih cepat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Penulis harus menyusun kembali poligon-poligon yang masih belum beraturan seperti ada yang masih belum saling menempel.
- Penulis harus mengecek kembali file-file yang ada dalam Google Drive, bila ada terjadi kesalahan teknis. Setelah meng-*upload* ke dalam Google Drive, penulis harus mengecek kembali semua file yang di-*upload*.

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