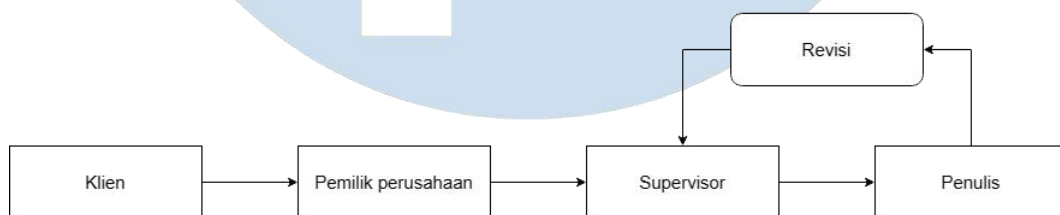


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada perusahaan magang, penulis menduduki posisi sebagai 3D artist. Posisi tersebut di arahkan langsung oleh supervisor Lets Start Production yaitu Bapak Nico Faboa Marpaung pada saat pertama kali penulis masuk ke dalam kantor studio Lets Start Production. Klien melakukan briefing kepada pemimpin perusahaan yaitu Bapak Bayu Porsea Yudha lalu dilanjutkan kepada Bapak Nico Faboa Marpaung dan Bapak Deny Pangetsu Gunawan selaku supervisor. Selanjutnya supervisor mengarahkan penugasan kepada penulis selaku mahasiswa magang, dan terakhir bila adanya revisi supervisor akan memberikan arahan langsung terhadap penulis dan langsung dikerjakan pada saat hari itu.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Magang Let's Start Production

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab ini penulis memberikan penjelasan mengenai tugas yang diberikan Supervisor kepada penulis dan uraian pekerjaan yang dilakukan selama magang di perusahaan Let's Start Production. Pada bab ini penulis juga memberikan penjelasan mengenai kendala yang ditemukan oleh penulis selama melakukan magang, serta apa saja solusi yang tepat yang dapat dilakukan penulis untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selanjutnya dalam proyek Go & Modo, Penulis hanya dapat menyelesaikan uraian tugas sebagai 3D Artist hanya sampai tahap modeling dan warna dasar pada karakter, dikarenakan adanya proyek klien yang penulis perlu kerjakan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan kerja magang di studio Let's Start Production, penulis telah melakukan berbagai proyek dari klien, Bagian ini berisi hal-hal yang dilakukan selama periode kerja magang. Rata-rata proyek klien yang dikerjakan penulis adalah *motion graphic* dan *editing video* yang memiliki jangka waktu pendek sekitar 1 - 2 minggu. Adapun proyek yang dimiliki oleh studio Let's Start Production itu sendiri bernama Go & Modo. Proyek Go & Modo tersebut mempunyai waktu kerja yang cukup fleksibel yang dilakukan oleh penulis yang bisa dikerjakan ketika tidak adanya proyek dari klien yang mendesak. Proyek yang dikerjakan oleh penulis selama magang ada *motion graphic animation*, dan *3D modeling*, serta *3D animation*. Namun disini penulis memfokuskan untuk menulis laporan mengenai proyek Go & Modo melalui peran 3D artist yang penulis minati dan melamar pada saat mendaftar ke studio Let's Start Production dengan membuat aset 3D berupa pembuatan karakter Go & Modo. Adapun berbagai proses yang telah dilalui penulis dalam pembuatan karakter 3D Go & Modo. Berikut merupakan tabel uraian pekerjaan yang dilakukan oleh penulis dalam kegiatan magangnya selama di Studio Lets Start Production dalam mengerjakan proyek Go & Modo :

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Pengenalan dengan karakter Go & Modo	Minggu pertama magang, Supervisor meminta penulis untuk membuat rancangan Karakter 3D Go & Modo dari <i>character sheet</i> yang ada.
2	2-4	Modeling Karakter 3D Go & Modo	Mengerjakan pembuatan Karakter 3D Karakter Go
3	5-7	Modeling Karakter 3D Go & Modo	Melanjutkan pembuatan karakter 3D Go dari kepala hingga full badan

4	8-10	Modeling Karakter 3D Go & Modo	Revisi bagian kepala karakter Go dan melanjutkan modeling karakter kepala Modo
5	11-12	Modeling Karakter 3D Go & Modo	Memberikan warna dasar pada Karakter Go dan memberikan atribut <i>Googles</i> pada karakter Go

Selama melakukan kegiatan magang juga penulis telah melakukan peranannya menjadi 3D artist dengan mengembangkan *soft skill* yang dimiliki penulis. Penulis dapat bekerja sama dengan rekan kerja yang lainnya pada saat mengerjakan proyek lain yang membutuhkan bantuan dari penulis. Walaupun tidak sesuai dengan tugas yang diberikan pada awalnya sebagai 3D artist, tetapi penulis dapat menyelesaikan tugasnya dengan mengembangkan *soft skill* yang lainnya demi membangun kedekatan dengan lingkungan kerja disana. Dan hal tersebut membuat penulis dapat menjadi *problem solver* yang dapat membantu rekan kerja dalam menyelesaikan pekerjaannya.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan magang di Studio Let's Start Production dimulai pada saat jam 8 pagi sampai 5 sore. Penulis mulai melakukan kegiatan magang dimulai dari tanggal 1 Februari 2024 - 1 Juli 2024. Kegiatan magang yang dilakukan oleh penulis adalah dengan *Work From Office* atau dilakukan secara *onsite* di kantor Let's Start Production. Studio Let's Start Production juga memperbolehkan bekerja secara *Work From Home* dengan adanya syarat berupa pemberitahuan kepada supervisor atau pemilik perusahaan dengan alasan tertentu lalu disetujui. Penulis memiliki peran di Let's Start sebagian besar sebagai 3D Artist. . Adapun berbagai proses pengerjaan yang dilalui penulis dalam mengerjakan proyek Go & Modo dapat dilalui dengan berbagai tahapan. Pada penulisan laporan ini penulis akan memfokuskan pekerjaan yang berkaitan dengan 3D artist pada proyek Go & Modo dengan berbagai tahapan. Seperti dengan melakukan tahapan awal

modeling karakter,tahapan modeling atribut dari karakter,dan juga tahapan pemberian warna pada karakter.

3.2.2.1 Modeling Karakter Go

Minggu pertama melakukan kegiatan magang di Studio Let's Start Production penulis diberikan arahan oleh Supervisor untuk membuat 3D karakter dari proyek lagu anak Go & Modo yang Studio Let's Start Production sedang kerjakan di platform YouTube. Penulis sebagai 3D artist lalu mulai merancang pembuatan karakter 3D dari *character sheet* yang sudah di buat oleh Let's Start Production. Hal pertama kali yang dilakukan penulis adalah riset mengenai cara *modeling* karakter berbentuk *chibi* atau karakter model anak anak. Penulis mulai membuat modeling karakter yang dimulai dari kepala hingga full badan menggunakan *Blender* secara bertahap.

Penulis juga melakukan eksplorasi dengan membuat berbagai bentuk kepala karakter Go secara bertahap sambil menyamakannya dengan *character sheet* yang ada di belakangnya. Dan juga penulis membuat perbandingan dari bentuk kepala kepala yang sudah dibuat dan dicocokkan kembali dengan karakter versi 2D supaya lebih akurat dengan melakukan teknik *sculpting* sehingga model karakter Go *full body* dapat dilanjutkan sampai selesai ke tahap akhir.

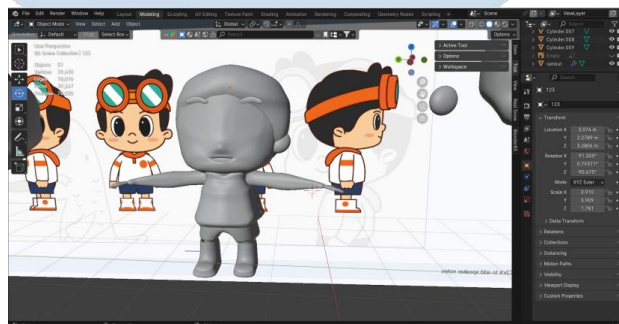


Gambar 3.2 Eksplorasi Tahap Pengerjaan Modeling Karakter Kepala Go
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

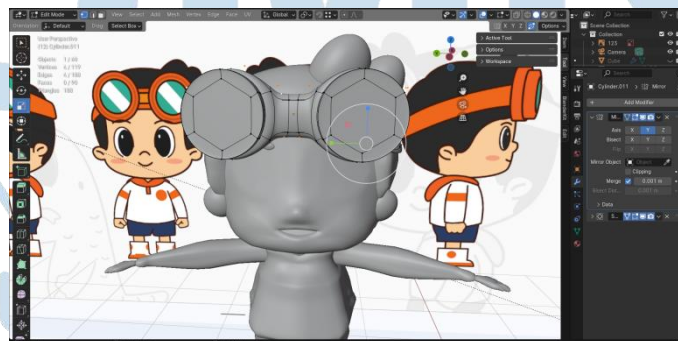


Gambar 3.3 Tahap Modeling Karakter Kepala Go Menggunakan Teknik *Sculpting*
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Penulis melakukan teknik *Sculpting* pada model kepala Go supaya terlihat lebih akurat dengan melakukan teknik *sculpting* tersebut yang dapat memberikan ketebalan sampai kehalusan pada permukaan kepala yang telah dibuat. (Gambar 3.3). Selanjutnya penulis melakukan ke tahap selanjutnya dengan membuat modeling full badan lengkap dengan kaki dan tangan yang sudah dikerjakan dengan berbagai masukan dari Supervisor dalam tahap pengerjaan awal tersebut.



Gambar 3.4 Tahap Modeling Karakter Full Badan
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



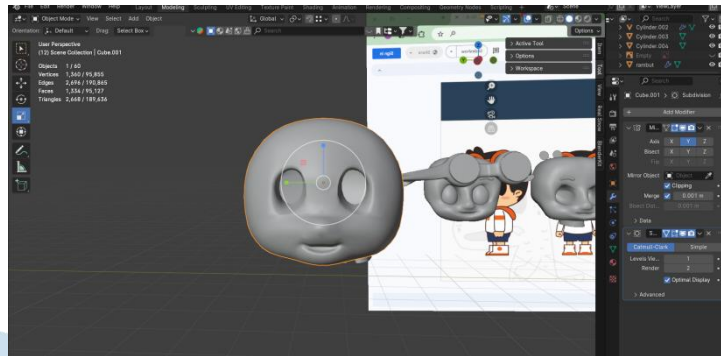
Gambar 3.5 Tahap Modeling Google Dan Rambut Go
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Penulis melanjutkan modeling karakter Go dengan berbagai masukan dari supervisor untuk mulai merevisi bagian wajah dan kepala Go menjadi lebih halus dengan tidak adanya ketebalan pada wajahnya untuk membuat mata. (Gambar 3.4). Terakhir adapun masukan dari supervisor untuk membuat terlebih dahulu *googles* atau kacamatanya dari karakter Go supaya bisa lebih terlihat gambaran dengan rambutnya. (Gambar 3.5). Serta penulis telah melakukan pemberian warna dasar pada karakter 3D Go (Gambar 3.6).



Gambar 3.6 Tahap Warna Dasar Karakter Go
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

3.2.2.2 Modeling Karakter Modo



Gambar 3.7 Tahap Awal Modeling Kepala Modo
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Penulis mulai melakukan tahap awal pembuatan karakter Modo dengan membuat kepalanya. Sama dengan saat membuat karakter kepala Go, Pembuatan kepala karakter Modo juga menggunakan teknik *Sculpting* untuk memperhalus dan mempertebal permukaan kepala.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan kegiatan magang di Studio Let's Start Production, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis. Salah satunya adalah dalam faktor bisnis mengenai sumber daya manusia perusahaan. Perusahaan Let's Start Production masih terbilang cukup baru, Let's Start Production hanya memiliki karyawan inti yang sedikit. Jadi ada sebagian besar proyek yang dikerjakan perusahaan dibebankan kepada penulis dan rekan magang penulis. Adapun kendala yang dialami adalah dalam faktor alur kerja, Pada saat mengerjakan proyek mengalami kendala dalam mengeksekusi ide, terjadi perbedaan pendapat dari supervisor, sehingga arahan yang diberikan menjadi membingungkan. Dan yang ketiga dalam faktor operasional kerja dengan pelaksanaan *job description* penulis yaitu adalah ketika penulis kurangnya pemahaman mengenai arahan dari perubahan *modeling 3D* dari supervisor sehingga penulis kesulitan untuk mengeksekusinya langsung kembali. Selain itu juga penulis menemukan kendala dalam kinerja yang cukup lambat dalam memproses pembuatan karakter 3D tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan magang, Penulis memang mendapatkan banyak kendala ataupun hambatan. Namun dari adanya kendala atau hambatan tersebut penulis perlu menemukan solusi dari kendala atau hambatan yang ada. Adapun solusi yang dapat ditemukan oleh penulis adalah yang pertama dalam hal faktor bisnis mengenai sumber daya manusia, Penulis bersama dengan rekan magang serta karyawan perusahaan dapat saling mengerjakan satu sama lain dengan membagi tugas dengan semua pihak mengerjakan satu adegan tertentu, sehingga proyek dapat di selesaikan dengan cepat dan tepat waktu. Selanjutnya untuk kendala kedua mengenai kendala alur kerja perusahaan, Penulis menganalisa solusi yang dapat dipakai perusahaan adalah dengan keputusan terakhir yang ada pada *Art Director* perusahaan, karena dalam hal ini posisi

tersebut merupakan keputusan yang tepat dalam menentukan pembuatan proyek yang dapat memuaskan. Terakhir dalam kendala yang ketiga mengenai faktor operasional kerja dengan pelaksanaan *job description* penulis, yaitu penulis dapat melakukan uji coba terhadap perubahan yang supervisor telah arahkan dan mencoba mencari cara melalui internet atau platform *youtube* mengenai perubahan yang akan dilakukan. Dan untuk solusi dalam kinerja penulis yang cukup lambat, Penulis dapat mulai mengatur waktu lagi progress demi progress dalam pengerjaan karkater 3D yang dikerjakan serta mencari cara cepat dalam pembuatan karakter 3D Go & Modo.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar through the center, resembling a graduation cap or a similar symbol.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA