

BAB III

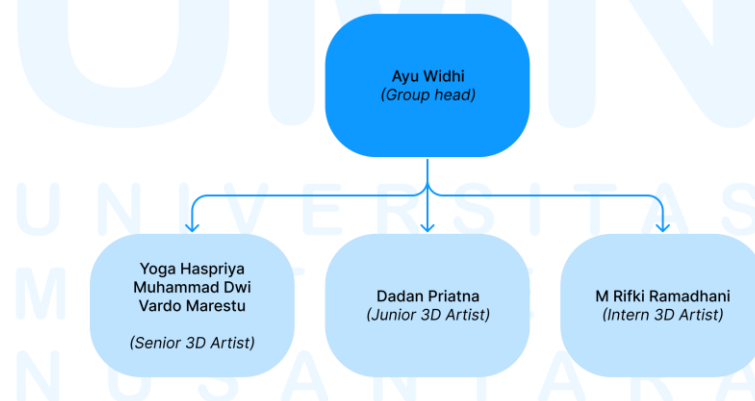
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama tiga bulan menjalani kerja magang dengan total 640 jam kerja di Tandaseru Visual Production, penulis menempati posisi sebagai *3D artist intern*. Dalam peran ini, penulis melakukan koordinasi dengan tim *traffic*, *3D artist senior*, dan *group head*. Tanggung jawab penulis mencakup seluruh proses 3D, termasuk *modelling* atau *sculpting* (sesuai kebutuhan dan petunjuk dari *group head*), pencahayaan, penentuan sudut kamera, *texturing*, serta *rendering*.

3.1.1 Kedudukan

Selama menjalani program kerja magang, penulis menempati posisi *3D artist intern*, di mana tanggung jawab utamanya adalah membantu dalam melaksanakan seluruh proses 3D untuk keperluan komersial suatu merek. Dalam menjalankan tugas tersebut, penulis secara aktif bekerja sama dan berkoordinasi dengan tiga senior *3D artist*, yaitu Yoga Haspriya, Muhammad Dwi, dan Vardo Marestu, serta berinteraksi dengan satu junior *3D artist*, Dadan Priatna, dan satu *group head*, Ayu Widhi.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

3.1.2 Koordinasi

Proses koordinasi penulis sebagai 3D artist intern di Tandaseru Visual Production dimulai dengan pertemuan pra-produksi bersama agency atau klien. Dalam pertemuan ini, group head 3D berperan untuk memastikan semua detail yang menjadi perhatian selama pemotretan atau proses 3D ke depan. Setelah pertemuan pra-produksi, perwakilan dari DI artist dan 3D artist (jika diperlukan) melanjutkan dengan sesi pemotretan bersama klien, agency, Tandaseru, atau fotografer eksternal (jika diperlukan). Proses ini memastikan bahwa semua aspek proyek diperhatikan dan memenuhi ekspektasi klien serta memastikan kelancaran pekerjaan tim.

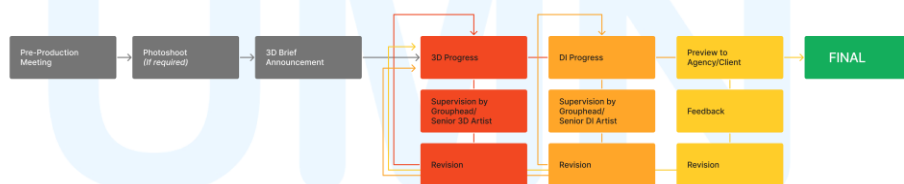
Dalam pelaksanaan sesi pemotretan, perwakilan dari DI artist dan 3D artist (jika diperlukan) bertanggung jawab untuk mengawasi dan memastikan bahwa stok foto yang dihasilkan sudah memadai dan berkualitas untuk proses lanjutan DI dan 3D. Jika diperlukan tambahan stok foto, Tandaseru akan berkoordinasi dengan fotografer untuk mendapatkan foto sesuai kebutuhan. Setelah pemotretan selesai, brief disampaikan oleh bagian traffic, yang diterima dari klien atau agensi. Selanjutnya, bagian traffic berdiskusi dengan grouphead DI dan grouphead 3D untuk menentukan siapa yang akan terlibat dalam proyek. Langkah berikutnya melibatkan pembuatan grup WhatsApp internal untuk memfasilitasi koordinasi antara DI dan 3D artist senior, DI dan 3D artist intern, group head, dan traffic.

Setelah mendapatkan brief dan jadwal proyek, penulis memulai langkah-langkah untuk membuat model dari setiap objek yang diperlukan. Proses ini mencakup pembuatan model, penambahan pencahayaan, pengaturan sudut kamera, dan dilanjutkan dengan clay render (pola abu-abu). Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, penulis meminta panduan dari grouphead 3D untuk memastikan bahwa rincian modelling sudah sesuai dengan referensi dan keinginan klien atau agensi. Jika perlu, penulis melakukan perbaikan pada modelling, menambahkan pencahayaan, dan mengatur sudut kamera hingga mendapatkan persetujuan dari grouphead 3D.

Langkah selanjutnya adalah texturing, proses ini perlu dimaksimalkan agar hasilnya terlihat alami dan tidak terlalu mencolok sebagai objek 3D.

Setelah menyelesaikan hasil akhir atau render dengan resolusi tinggi, dengan ukuran minimum 6000 x 6000 pixel, 300 dpi, dan 4096 sampel, penulis menyerahkannya kepada tim DI melalui grouphead 3D. Tim DI bertanggung jawab untuk melakukan *shaping, cropping, cleaning, retouching, color adjustment, lighting adjustment*, serta *composing*. Selanjutnya, hasilnya diajukan kepada DI artist senior dengan bimbingan dari group head DI. Jika ada umpan balik atau perlu revisi selama proses asistensi, tim DI akan kembali meminta panduan dari group head DI. Proses ini berlanjut secara iteratif hingga mencapai hasil terbaik.

Setelah menyelesaikan karya akhir, hasilnya akan diserahkan kepada client melalui bagian traffic untuk tahap preview pertama. Jika ada masukan dari client, bagian traffic akan mengkomunikasikannya melalui grup WhatsApp agar revisi dapat segera dilakukan, dan kemudian dilakukan preview kedua oleh client. Proses preview ini akan berlanjut hingga client menyatakan bahwa karya sudah final. Tahap terakhir melibatkan finalisasi, di mana file dalam format PSD, JPEG, atau PNG dengan resolusi maksimal akan diserahkan melalui bagian traffic.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
(Contoh gambar pribadi, tidak perlu memakai sumber)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani kerja magang di Tandaseru Visual Production, penulis telah menangani berbagai proyek sesuai petunjuk dari grouphead 3D atau berdasarkan brief yang diberikan oleh bagian traffic. Di bawah ini, terdapat tabel yang merinci proyek-proyek yang penulis kerjakan setiap minggunya.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1	LATIHAN	Mencari blue print dan reference bus merk Mercedes benz yang sesuai dengan brief, kemudian memulai <i>modelling</i> pada bagian atas dan depan bus.
2.	Minggu 2	LATIHAN	<i>Modeling, lighting, clay render.</i>
		WARDAH	<i>Brief, sculpting cream.</i>
3.	Minggu 3	KONTEN FEEDS INSTAGRAM TANDASERU	<i>Wireframe render, clay render, texture render, adjust transition in Adobe after effect dan Adobe Premier pro.</i>
4.	Minggu 4	KONTEN FEEDS INSTAGRAM TANDASERU	Revisi (<i>add on limbo & lighting</i>), finalisasi.
		GARUDA SKIPPI	<i>Modelling packaging dan texture.</i>
5.	Minggu 5	BCA	<i>Modelling</i> elemen pendukung untuk kebutuhan <i>key visual</i> .
		WORKSHOP TANDA SERU X RIA MIRANDA	Menjadi asisten dan membantu senior 3D artist membimbing para peserta workshop.
6.	Minggu 6	TELKOMSEL	<i>Modelling</i> elemen pendukung berupa lemari <i>cabinet</i> untuk kebutuhan <i>key visual</i>
		MERCEDES BENZ	<i>Retouch modelling</i> pada bagian tank (Truck Mercedes Benz Axor 4028 T 4X2), kemudian pada bagian penyangga tank dan kelistrikan.
7.	Minggu 7	OMG (OH MY GLAM)	<i>Brief, modelling</i> elemen <i>ceramide and vit E</i>
		LATIHAN	Mencari blue print dan reference mobil mini morris, kemudian memulai <i>modelling, texturing, lighting, dan rendering.</i>

8	Minggu 8	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>modeling</i> mobil mini morris.
9	Minggu 9	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>modeling</i> mobil mini morris.
10	Minggu 10	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>texturing</i> mobil mini morris.
11	Minggu 11	LATIHAN	Melanjutkan tahap lighting mobil mini morris. Kemudian progres tersebut di asistensikan kepada supervisi 3D dan founder Tanda Seru.
12	Minggu 12	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>modeling background</i> yang sesuai dengan referensi yang diberikan oleh founder Tanda Seru.
13	Minggu 13	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>modeling background</i> yang sesuai dengan referensi yang diberikan oleh founder Tanda Seru.
14	Minggu 14	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>texturing background</i> yang sesuai dengan referensi yang diberikan oleh founder Tanda Seru.
		MERAPIHKAN LAYER	Merapihkan layer pada proyek sebelumnya yang di kerjakan oleh 3D artist yang sesuai dengan permintaan klien.
15	Minggu 15	LATIHAN	Melanjutkan tahap <i>lighting background</i> yang sesuai dengan referensi yang diberikan oleh founder Tanda Seru. Dan tahap finalisasi

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama tiga bulan pelaksanaan kerja magang, penulis bertanggung jawab untuk menyelesaikan proyek 3D yang melibatkan desain komersial untuk berbagai klien, termasuk brand otomotif, *e-commerce*, lembaga keuangan, dan lain

sebagainya. Pada minggu pertama magang, penulis diarahkan untuk berlatih dengan suatu proyek yang telah sebelumnya dikerjakan oleh Tandaseru. Latihan ini bertujuan agar penulis dapat memahami hal-hal dan teknik yang perlu diperhatikan dalam proyek-proyek mendatang. Beberapa teknik yang dipelajari melibatkan pemodelan *hard surface* dengan menggunakan modifier seperti *mirror*, *solidify*, dan *subdivision surface*, teknik *sculpting*, penerapan tekstur, pencahayaan, *wireframe render*, *clay render*, dan *texture render*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama masa kerja magang di Tandaseru Visual Production, penulis terlibat dalam beberapa proyek yang melibatkan lima merek berbeda, seperti Wardah, BCA, Garuda Skipki, Telkomsel, Mercedes-Benz, dan Workshop Tandaseru x Ria Miranda (sebagai asisten). Dalam rangka melaksanakan tugas sebagai asisten, penulis turut berkontribusi pada proyek Workshop Tandaseru x Ria Miranda.

3.3.1.1 Wardah

Pada awal proyek, traffic manager menerima file PowerPoint dari pihak agency yang berisi brief detail mengenai tugas yang harus diselesaikan. Brief tersebut mencakup pengerjaan dua 3D sculpting cream, dua packaging skincare, dua elemen 3D untuk background, serta dua DI compose photo & background. Traffic manager kemudian membagikan brief ini melalui grup WhatsApp yang dibuat khusus untuk proyek ini. Grup tersebut terdiri dari founder (Adrianka Anka), group head (Ayu Widhi), dua 3D artist (Muhammad Dwi dan Yoga Haspriya), dua DI artist senior (Stephen Joe dan William Limanjaja), serta penulis (Muhammad Rifki Ramadhani), sebagai 3D artist intern.

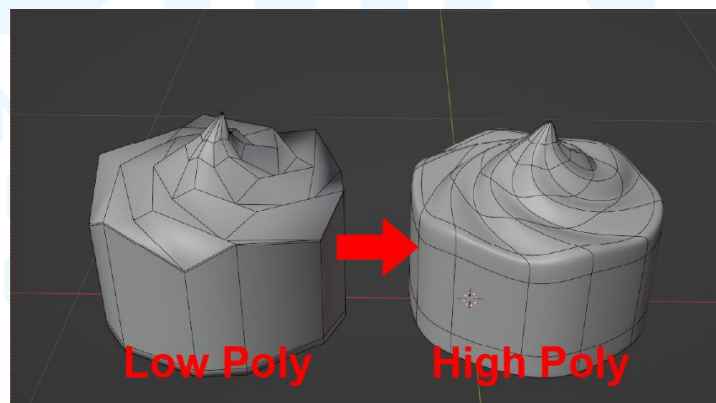
Setelah brief dibagikan, langkah selanjutnya adalah mengadakan pertemuan awal untuk membahas detail proyek, membagi tugas, dan menetapkan timeline kerja. Dalam pertemuan ini, setiap anggota tim diberikan penjelasan mengenai peran dan tanggung jawab mereka. Penulis secara khusus diberi tugas untuk membantu

dalam pembuatan model 3D, mulai dari sculpting, penempatan kamera hingga texturing, dan bekerja sama erat dengan senior 3D artist untuk memastikan kualitas pekerjaan sesuai dengan standar yang diharapkan.

Proses koordinasi melalui grup WhatsApp membantu memastikan komunikasi yang efektif dan cepat, memungkinkan setiap masalah atau perubahan yang muncul dapat segera ditangani. Dengan demikian, tim dapat bekerja secara efisien dan terorganisir, memastikan semua pekerjaan diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan harapan klien.

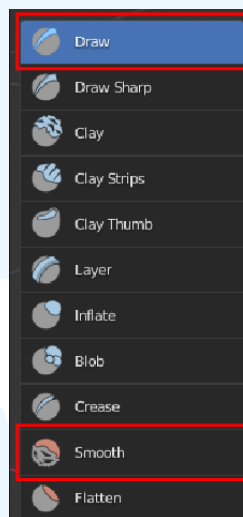
1) *Sculpting Cream*

Penulis diberi tugas untuk mengerjakan satu model 3D sculpting cream, melakukan texturing, dan menentukan penempatan kamera. Proses dimulai dengan melakukan modeling cream low poly ke high poly berdasarkan referensi yang diberikan oleh grouphead 3D, tanpa melalui tahap sculpting. Biasanya, tugas ini dilakukan oleh para 3D artist senior untuk memperbaiki bagian-bagian yang kurang jelas atau tidak sesuai dengan referensi, seperti bentuk cream yang masih kaku atau volume yang tampak abstrak. Setelah selesai, hasil karya kemudian diasistensikan langsung kepada grouphead untuk memastikan kualitasnya.



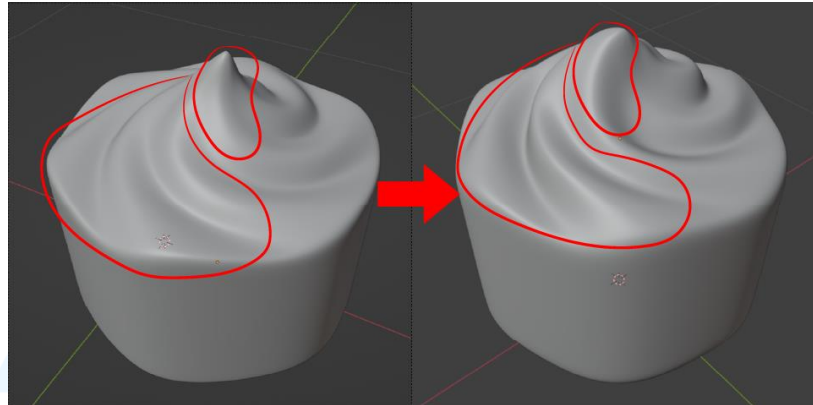
Gambar 3.3 Contoh Proses *Modeling*

Setelah disetujui oleh grouphead, langkah berikutnya adalah tahap sculpting untuk memudahkan DI artist dalam melakukan editing dan penyesuaian. Selama proses sculpting, penulis terlebih dahulu mengatur volume pada bagian yang masih terlihat kaku. Dalam tahap ini, penulis menggunakan dua alat sculpting yang diajarkan oleh 3D artist senior, yaitu drawing dan smoothing. Penulis menggunakan drawing tools pada menu sculpting di software Blender untuk mengatur volume, kemudian menggunakan smoothing tools untuk memperhalus hasilnya, sehingga sesuai dengan referensi yang diberikan dan menjaga kualitas gambar.



Gambar 3.4 Proses *Sculpting* Dengan Menggunakan *Draw* dan *Smooth Tools*

Proses sculpting menjadi lebih mudah dengan adanya referensi gambar serupa yang telah diberikan oleh grouphead 3D, sehingga penulis mengetahui batasan sculpting yang diperlukan. Penulis juga berdiskusi dengan supervisi lapangan yang merupakan 3D artist senior untuk memperbaiki hal-hal minor yang belum sesuai, sehingga tidak perlu diperiksa langsung oleh grouphead 3D.



Gambar 3.5 Contoh Proses *Drawing* dan *Smoothing*

Tujuan dari proyek ini adalah membuat tampilan krim yang sebelumnya dibuat penulis terlihat kaku menjadi lebih alami. Penulis memulai dengan mempertegas dan memperhalus setiap lekukan pada volume krim, agar setiap lekukan tersebut dapat terlihat lebih jelas dan sesuai dengan referensi yang diberikan.

Selanjutnya, penulis menambahkan tekstur krim dengan tampilan mengkilap pada objek krim. Selain itu, penulis mengubah mood warna krim dari yang awalnya hangat menjadi lebih sejuk agar tekstur krim terlihat lebih alami. Untuk membuat tampilan krim lebih nyata, penulis menambahkan pencahayaan sehingga bayangan muncul di setiap lekukan krim.



Gambar 3.6 Proses *Drawing, Smoothing, dan Texturing*

Setelah asistensi progres kepada supervisi, penulis menerima beberapa masukan. Tekstur krim terlihat terlalu *doff* sehingga perlu disesuaikan agar lebih *glossy*. Volume krim juga kurang tegas pada setiap lekukannya, dan pencahayaan perlu diatur agar keseimbangan gelap dan terang pada lekukan tetap terjaga. Tahap selanjutnya adalah melakukan *preview* pertama kepada *agency* dengan mengirimkan file melalui *traffic manager*.



Gambar 3.7 Hasil *Preview*

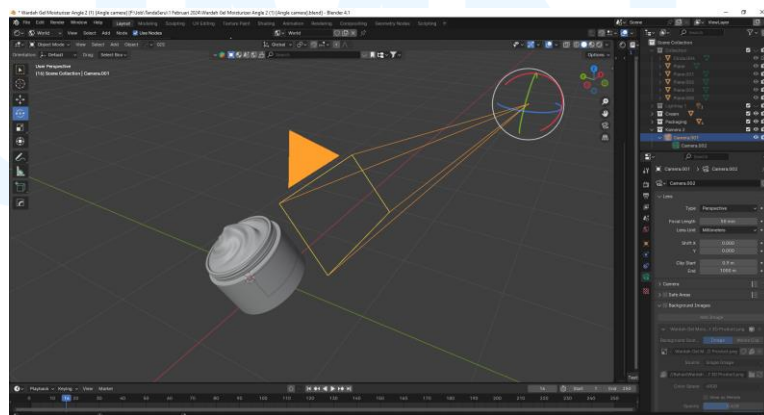
Setelah proses *preview* selesai, penulis melanjutkan ke tahap penyerahan file Blender kepada 3D artist senior, Yoga Haspriya. Ini adalah tahap kedua di mana Yoga Haspriya membuat kemasan krim Wardah sesuai dengan permintaan klien. Setelah pembuatan kemasan, tekstur, penambahan label, dan penyesuaian pencahayaan selesai, tahap berikutnya adalah *rendering* dengan resolusi tinggi dan *rendering* seleksi untuk memudahkan DI artist senior dalam melakukan DI *compose photo* dan *background*.



Gambar 3.8 Hasil Akhir

2) *Penempatan Kamera*

Penulis mulai menambahkan kamera setelah preview pertama dari 3D Wardah Cream Beauty kepada agency, memanfaatkan jeda waktu sambil menunggu feedback dari preview tersebut. Penambahan kamera ini tidak memakan waktu sebanyak proses sculpting krim karena hanya perlu fokus pada satu bagian saja. Selain itu, penulis sudah memiliki panduan ukuran (1920 x 1080 px) dan focal length 50 mm yang sudah digunakan sebelumnya pada proses sculpting krim.



Gambar 3.9 Penambahan Kamera

Setelah penulis menambahkan kamera dan melakukan penyesuaian ukuran serta focal length, langkah berikutnya adalah merender dalam resolusi tinggi dan melakukan render seleksi. Hasil

render ini kemudian diserahkan kepada DI artist senior untuk melakukan DI compose photo dan background.

Setelah seluruh proses 3D dan DI selesai, tahap selanjutnya adalah finalisasi. Ini adalah tahap terakhir di mana Tandaseru bersama agency atau klien mencapai kesepakatan untuk mengolah file menjadi resolusi tinggi dan menyerahkannya kepada agency.



Gambar 3.10 Hasil Akhir

Hasil feedback dari preview menunjukkan bahwa DI artist perlu menghilangkan beberapa pantulan pada bagian kemasan serta meningkatkan dimensi kedalaman pada bagian cream. Setelah menerima feedback, DI artist melakukan revisi dan kemudian finalisasi. Tidak ada permintaan khusus untuk bagian tekstur sculpting, sehingga penulis hanya perlu menyusun layer dalam file agar rapi dan terorganisir dengan baik.

3.3.1.2 Garuda Skippy

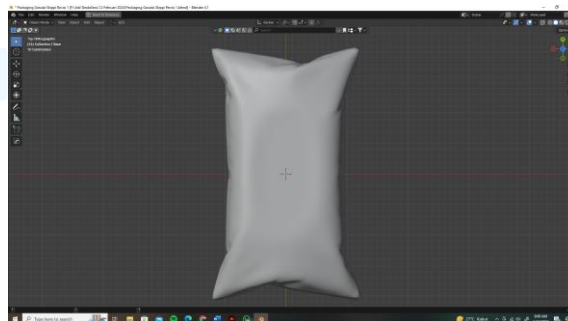
Pada proyek merek Garuda Skippy, penulis diberi tugas untuk membuat dua objek kemasan *snack*. Seperti proyek sebelumnya, penulis dipilih dan dimasukkan ke dalam grup WhatsApp oleh bagian *traffic* untuk menerima *brief* proyek yang akan dikerjakan. Setelah semua 3D artist yang terlibat dalam proyek ini bergabung

dalam grup WhatsApp, kami mengadakan pertemuan internal untuk membahas detail proyek, termasuk batasan-batasan yang perlu diperhatikan dan pembagian tugas. penulis bertanggung jawab untuk membuat model dua kemasan, melakukan sculpting, dan texturing, sementara dua 3D artist senior bertanggung jawab untuk membuat *snack ball* dan *ice cream*.



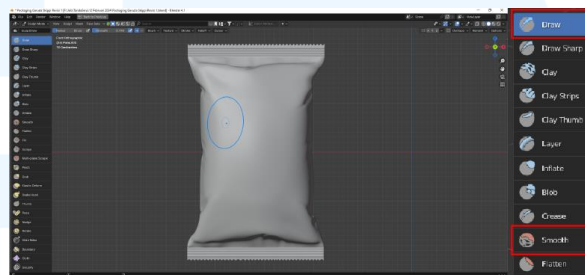
Gambar 3.11 Reference Brief Awal

Penulis mulai dengan memodelkan objek kemasan terlebih dahulu agar bentuknya sesuai dan rapi sebelum dilakukan sculpting. Model pertama dibuat menyerupai bantal cinta agar sesuai dengan referensi dan terlihat mengembang, sehingga pada proses sculpting, lipatannya tampak alami. Selain itu, ada permintaan khusus agar bagian tengah kemasan terlihat lebih mengembang dan berisi. Hasil model kemasan ini kemudian penulis asistensikan kepada grouphead sebelum melanjutkan ke proses sculpting.



Gambar 3.12 Hasil Proses Tahap *Modeling*

Setelah progres di asistensi dan disetujui oleh supervisi, penulis melanjutkan dengan menambahkan ritsleting pada objek dan mulai melakukan sculpting. Dalam proses sculpting ini, penulis menggunakan dua alat utama, yaitu draw dan smooth, sesuai dengan arahan dari 3D artist senior. Setelah proses sculpting selesai, penulis kembali mengasistensikan progresnya kepada supervisi sebelum melanjutkan ke tahap texturing dan penambahan pencahayaan.



Gambar 3.13 Hasil Proses Tahap *Sculpting*

Setelah proses asistensi dan supervisi menyetujui tanpa ada perbaikan, penulis melanjutkan ke tahap texturing. Pada tahap ini, penulis menggunakan seleksi pada bagian depan dan belakang kemasan dengan menggunakan add-on mark seam untuk memudahkan penempatan label pada bagian depan dan belakang kemasan tersebut. Setelah tahap texturing selesai, penulis kembali mengasistensikan progres kepada supervisi sebelum melanjutkan ke tahap penambahan pencahayaan.



Gambar 3.14 Hasil Proses Tahap *Texturing*

Setelah asistensi dan persetujuan supervisi tanpa ada perbaikan, penulis melanjutkan ke tahap penambahan pencahayaan. Dalam tahap ini, penulis menggunakan pencahayaan bawaan dari software Blender untuk mempercepat proses pengerjaan dan langsung melanjutkan ke proses preview kemasan dengan agensi dan klien. Setelah preview dilakukan dan tidak ada feedback dari agensi dan klien mengenai kemasan, penulis menyerahkan file Blender yang sudah dipaket dengan teksturnya kepada supervisi untuk diberikan kepada tim DI Artist untuk melakukan komposisi foto dan latar belakang.



Gambar 3.15 Hasil Akhir dari Penulis Kerjakan

Setelah tim DI artist melakukan beberapa kali komposisi foto dan latar belakang, serta melalui beberapa tahap perbaikan dalam proses preview DI, agensi dan klien sepakat untuk melanjutkan ke tahap finalisasi. Pada tahap ini, klien meminta tim DI Artist untuk memisahkan (*grouping*) layer objek kemasan, bola snack dan es krim, serta latar belakang agar aset foto ini dapat digunakan dengan fleksibel di berbagai media sesuai kebutuhan klien.



Gambar 3.16 Hasil Akhir Dengan *Layout Template*

3.3.1.3 Telkomsel

Berbeda dengan proyek sebelumnya, penulis bekerja sama dengan seorang 3D artist senior untuk proyek merek Telkomsel. Tim ini terdiri dari satu kepala grup (Ayu Widhi), satu senior 3D artist (Vardo Marestu), satu senior DI artist (Mochammad Fikri), dan seorang intern 3D artist (Muhammad Rifki Ramadhani). Seperti biasanya, brief proyek diberikan melalui grup Whatsapp yang dikelola oleh bagian traffic. Proyek ini memiliki jadwal yang sangat ketat, sehingga Ayu Widhi bertanggung jawab atas penyesuaian keseluruhan agar proses preview kepada agensi dapat dilakukan dengan cepat. Oleh karena itu, penulis ditugaskan untuk melakukan modeling sebuah meja dan detail-detail di atas meja dengan tema islami.



Gambar 3.17 *Reference Brief Awal*

Penulis bertanggung jawab membantu dalam pembuatan satu meja kabinet untuk latar belakang Key Visual yang dikerjakan oleh 3D artist senior (Vardo Marestu). Brief untuk meja kabinet ini mencakup modeling dan texturing, termasuk detail-detail yang ada di atas meja. Penulis juga diminta untuk menambahkan elemen-elemen seperti Al-qur'an, tatakan Al-qur'an, buku-buku, dan objek lain yang berhubungan dengan tema islami. Tahap awal adalah memodelkan meja kabinet sebagai objek utama. Setelah selesai, penulis melakukan konsultasi kepada supervisi sebelum melanjutkan ke proses penambahan detail-detail di atas meja kabinet.



Gambar 3.18 Hasil *Modeling* Meja Kabinet

Penulis bertanggung jawab membantu dalam pembuatan satu meja kabinet untuk latar belakang Key Visual yang dikerjakan oleh 3D artist senior (Vardo Marestu). Brief untuk meja kabinet ini mencakup modeling dan texturing, termasuk detail-detail yang ada di atas meja. Penulis juga diminta untuk menambahkan elemen-elemen seperti Al-qur'an, tatakan Al-qur'an, buku-buku, dan objek lain yang berhubungan dengan tema islami. Tahap awal adalah memodelkan meja kabinet sebagai objek utama. Setelah selesai, penulis melakukan konsultasi kepada supervisi sebelum melanjutkan ke proses penambahan detail-detail di atas meja kabinet.



Gambar 3.19 Hasil Akhir

Setelah mendapat lampu hijau dari pengawas tanpa adanya perbaikan tambahan, penulis mulai mengemas semua tekstur dan mengekspor file blender ke format FBX sesuai dengan petunjuk dari 3D artist senior (Vardo Marestu).



Gambar 3.20 Hasil Akhir Dengan Fokus Objek Al-Qur'an

3.3.1.4 Mercedes-Benz

Berbeda dengan proyek sebelumnya, proyek untuk merek Mercedes Benz ini melibatkan penulis bekerja sama dengan 3D artist senior serta beberapa anggota tim lainnya, termasuk grouphead (Ayu Widhi), satu senior 3D artist (Yoga Haspriya), satu senior DI artist (M. N. Al Fadhli), dan satu 3D artist intern (Muhammad Rifki Ramadhani). Seperti biasa, instruksi proyek disampaikan melalui grup

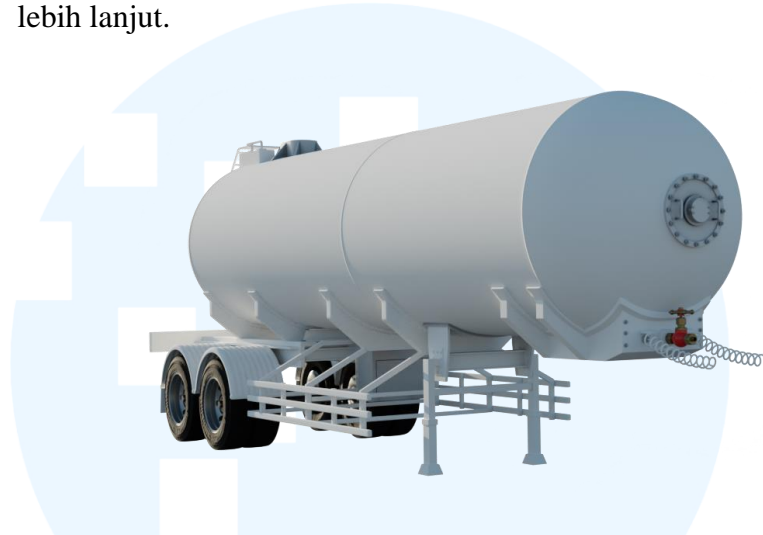
Whatsapp yang dikelola oleh tim traffic. Karena proyek memiliki jadwal yang ketat, penyesuaian keseluruhan ditangani oleh Yoga Haspriya untuk mempercepat proses tinjauan oleh agensi. Oleh karena itu, penulis diberi tanggung jawab khusus untuk memperbaiki model tangki, penyangga tangki, dan spakbor pada truk Mercedes Benz.



Gambar 3.21 *Reference Brief* Awal

Penulis bertanggung jawab untuk membantu dalam melakukan revisi dari preview pertama yang disampaikan oleh klien. Ini mencakup melakukan modelling ulang untuk beberapa bagian truk Mercedes Benz seperti tangki, penyangga tangki, spakbor, dan menambahkan kabel. Tugas ini merupakan bagian dari persiapan untuk membuat latar belakang Key Visual (KV) yang sebelumnya dikerjakan oleh 3D artist senior, Yoga Haspriya. Pekerjaan dimulai dengan melakukan modelling objek tangki truk, diikuti dengan asistensi progres kepada supervisi sebelum lanjut ke tahap penambahan detail-detail lainnya. Setelah mendapat persetujuan tanpa perbaikan dari supervisi, penulis melanjutkan dengan menambahkan

modelling untuk penyangga tangki, spakbor, dan kabel. Semua objek yang dibuat harus sesuai dengan ukuran yang diacu pada referensi, tanpa penambahan texture atau penyesuaian kamera dan pencahayaan lebih lanjut.



Gambar 3.22 Hasil Akhir Pengerjaan *Modeling*

Penulis bertanggung jawab untuk membantu dalam melakukan revisi dari preview pertama yang disampaikan oleh klien. Ini mencakup melakukan modelling ulang untuk beberapa bagian truk Mercedes Benz seperti tangki, penyangga tangki, spakbor, dan menambahkan kabel. Tugas ini merupakan bagian dari persiapan untuk membuat latar belakang Key Visual (KV) yang sebelumnya dikerjakan oleh 3D artist senior, Yoga Haspriya. Pekerjaan dimulai dengan melakukan modelling objek tangki truk, diikuti dengan asistensi progres kepada supervisi sebelum lanjut ke tahap penambahan detail-detail lainnya. Setelah mendapat persetujuan tanpa perbaikan dari supervisi, penulis melanjutkan dengan menambahkan modelling untuk penyangga tangki, spakbor, dan kabel. Semua objek yang dibuat harus sesuai dengan ukuran yang diacu pada referensi, tanpa penambahan texture atau penyesuaian kamera dan pencahayaan lebih lanjut.



Gambar 3.23 Hasil Akhir

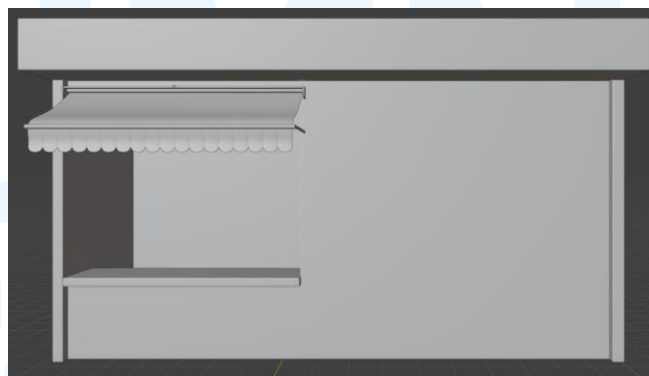
3.3.1.5 BCA

Proyek ini adalah proyek 3D modeling pertama yang bertujuan untuk kebutuhan kampanye komersial, khususnya membuat background, dan penulis terlibat langsung dalam seluruh proses mulai dari pertemuan pra-produksi, 3D modeling, DI, hingga finalisasi. Berbeda dengan proyek sebelumnya yang hanya melibatkan pembuatan satu objek atau perbaikan revisi dari preview pertama, kali ini penulis diminta membuat background untuk kampanye komersial Bank BCA. Pembagian tugas untuk proyek ini melibatkan satu group head 3D (Ayu Widhi), dua senior 3D artist (Muhammad Dwi dan Yoga Haspriya), satu junior 3D artist (Dadan Priatna), satu intern 3D artist (Muhammad Rifki Ramadhani), dan DI senior artist. Penulis bersama tim Tandaseru memulai dengan melakukan pertemuan pra-produksi bersama agency dan klien untuk membahas keseluruhan proses pengerjaan 3D dan DI.



Gambar 3.24 Referensi yang Diberikan Oleh *Grouphead 3D*

Langkah berikutnya adalah pembagian tugas untuk membuat masing-masing latar belakang untuk kebutuhan Key Visual. Penulis bertanggung jawab untuk membuat satu latar belakang KV dengan tema toko buah yang berwarna hijau, sesuai dengan referensi yang diberikan oleh grouphead. Penulis memulai dengan membuat model toko karena merupakan objek utama dari latar belakang 3D tersebut. Dalam pembuatan model toko ini, penulis menambahkan *solidify* dan *subdivision surface* menggunakan menu *add modifier* agar permukaan dan setiap sisi toko terlihat rapi dan tidak datar. Hasil model toko ini kemudian disetujui oleh Ayu Widhi untuk melanjutkan ke tahap pembuatan model kontainer box, tembok, dan trotoar.



Gambar 3.25 Proses *Modeling Fruit Store*

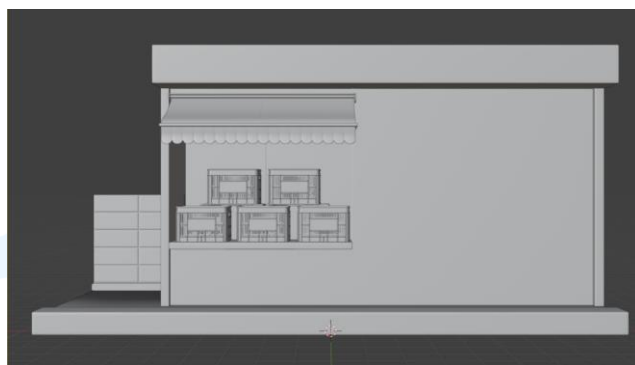
Berikutnya, penulis memulai pembuatan model kontainer box. Saat proses ini berlangsung, penulis melakukan penyesuaian pada setiap sisi kontainer agar sesuai dengan aslinya, tujuannya adalah agar terlihat alami dan mempermudah DI artist dalam menyusun foto

dan latar belakang. Setelah itu, hasilnya diserahkan kepada supervisi 3D, yaitu Ayu Widhi. Selanjutnya, penulis menempatkan kontainer box ke dalam toko buah dengan ukuran yang sesuai dengan referensi yang diberikan sebelumnya. Ukuran tersebut menjadi pedoman utama untuk setiap objek yang dibuat, dengan menggunakan gambar latar belakang pada menu kamera.



Gambar 3.26 Hasil Setelah Pengaplikasian Kontainer Box

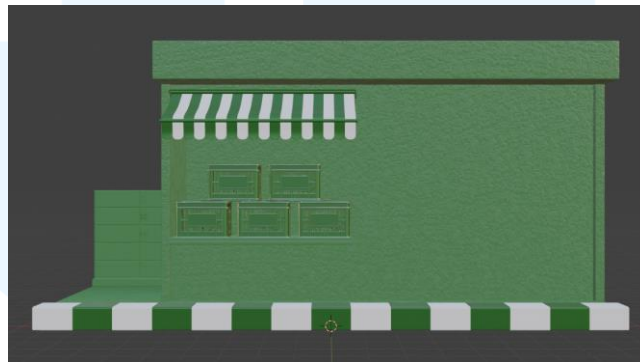
Setelah mendapatkan arahan dari supervisi, penulis kembali memodelkan objek yang belum selesai, termasuk tembok batu bata dan trotoar, dengan catatan ukuran pada setiap batu bata harus sesuai dengan referensi dan aturan tersebut juga berlaku dalam memodelkan trotoar.



Gambar 3.27 Hasil Akhir *Modeling* Seluruh Objek

Selanjutnya, penulis mulai memberikan tekstur pada setiap objek yang telah dibuat sebelumnya, dengan persyaratan bahwa tekstur tembok harus memiliki retakan alami dan tidak boleh terlihat repetitif, hal ini juga berlaku untuk objek lain seperti tembok batu bata dan trotoar. Penulis menggunakan tekstur plastik prosedural untuk

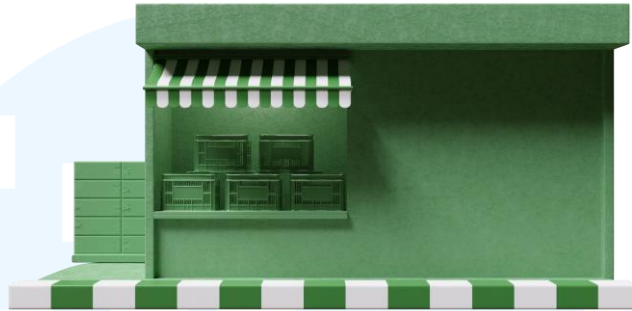
kontainer box agar terlihat natural sesuai dengan standar yang umum. Kemudian, penulis meminta supervisi dari Ayu Widhi untuk memastikan kualitas pekerjaan. Setelah mendapat umpan balik dari supervisi, penulis melakukan perbaikan pada tekstur toko buah, tembok batu bata, trotoar, dan kontainer box agar sesuai dengan referensi yang diberikan, terutama dalam hal warna dan detail. Setelah perbaikan selesai, penulis memperlihatkan progres kepada supervisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap preview dengan klien.



Gambar 3.28 Hasil Akhir *Texturing* pada Seluruh Objek

Sebelum melakukan asistensi keseluruhan untuk modeling dan tekstur setiap objek, penulis menambahkan pencahayaan HDRI dengan rotasi viewpoint Z 112 derajat dan pencahayaan tambahan berupa titik cahaya dengan tingkat kecerahan 500 watt. Pencahayaan tambahan ini ditempatkan di dalam toko untuk menciptakan suasana yang lebih hidup pada setiap objek di dalamnya. Setelah itu, penulis melanjutkan proses asistensi dengan Ayu Widhi. Dari hasil umpan balik supervisi, diketahui bahwa tekstur toko dan tembok batu bata masih terlalu kasar, pencahayaan tidak sesuai dengan referensi, dan warna hijau serta putih pada kanopi toko kurang glossy. Selain itu, tekstur trotoar terlihat terlalu mengkilap dan perlu sedikit penyesuaian. Setelah memperbaiki berdasarkan umpan balik tersebut,

Ayu Widhi menyetujui untuk melanjutkan ke tahap preview dengan klien.



Gambar 3.29 Hasil untuk *Preview Pertama*

Berdasarkan umpan balik dari preview 3D pertama, klien menyatakan bahwa hasilnya sudah sesuai dan siap untuk dilanjutkan ke tim DI Artist untuk proses DI compose foto dan latar belakang. Setelah itu, pihak agensi dan klien setuju untuk melanjutkan ke tahap finalisasi. Pada tahap ini, klien meminta kepada DI Artist untuk memisahkan layer objek buah, badan talent, dan latar belakang agar aset foto ini bisa digunakan dengan fleksibel di berbagai media sesuai kebutuhan klien.



Gambar 3.30 Hasil Akhir Dengan *Layout Template*

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang di Tandaseru Visual Production, penulis menghadapi beberapa hambatan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dalam menghadapi proyek 3D, penulis menemukan sejumlah teknik baru yang sebelumnya tidak familiar. Misalnya, dalam melakukan modelling hard surface, penulis memanfaatkan fitur seperti *mirror*, *solidify*, dan *subdivision surface*. penulis juga belajar pentingnya untuk *packing* semua *texture* sebelum proses *save file* pada menu file. Ini bertujuan untuk menghindari kehilangan *texture* saat terjadi *crash* pada *file* blender. Selain itu, dalam menggunakan *modifier subdivision surface*, penulis selalu mengingat untuk menjaga sudut agar tidak terjadi pengulangan *loop cut*. penulis juga belajar teknik *drag vertex* yang sesuai pada *edge* dengan mengklik *hot keys* "G" dua kali untuk mencapai keseimbangan atau kesesuaian dengan *edge* yang diinginkan. Untuk mengubah *transform orientations* dari *global* ke *local*, penulis menggunakan *hot keys* klik "G" atau sumbu (x/y/z) dua kali. Selain itu, penulis menemukan bahwa *hot keys* "F3" dapat berfungsi sebagai *search engine* yang memudahkan dalam pencarian dan penerapan loop tool vertex secara otomatis.
2. Melaksanakan setiap proyek dengan menggunakan laptop pribadi menjadi kendala lain, terutama saat proses render yang memakan waktu lama ketika ingin melakukan asistensi atau preview bersama supervisi.
3. Penugasan proyek dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi menjadi tantangan tersendiri. Meskipun membutuhkan penyesuaian lebih lanjut, hal ini memungkinkan penulis untuk terus belajar dan berkembang dalam menyelesaikan proyek tersebut.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan menghadapi berbagai kendala selama menjalani program magang di Tandaseru Visual Production, penulis menemukan beberapa solusi yang dapat diterapkan:

1. Teknik-teknik Baru pada Proyek 3D
Untuk mengatasi kompleksitas teknik baru dalam proyek 3D, penulis akan terus melakukan eksplorasi dan belajar melalui tutorial, diskusi dengan rekan kerja, dan memanfaatkan sumber daya online. penulis juga akan mencatat dan dokumentasikan setiap langkah untuk referensi mendatang.
2. Keterbatasan Laptop Pribadi
Untuk mengatasi kendala menggunakan laptop pribadi, penulis akan berkomunikasi dengan tim untuk mencari solusi, seperti memanfaatkan perangkat keras tambahan jika diperlukan. Selain itu, penulis akan melakukan perencanaan waktu dengan bijak untuk meminimalkan dampak dari proses render yang memakan waktu.
3. Proyek dengan Tingkat Kesulitan Tinggi
Dalam menghadapi proyek-proyek yang menantang, penulis akan meningkatkan keterampilan dan pemahaman melalui pelatihan tambahan, berdiskusi dengan rekan tim, dan meminta bimbingan dari senior atau supervisor. Penulis akan memastikan untuk secara proaktif mengidentifikasi solusi ketika menghadapi hambatan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA