

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Saat menjalani magang di Delamibrand, saya berperan sebagai seorang *intern 3D Designer*. Tugas saya meliputi menciptakan *Asset 3D*, membuat video untuk keperluan iklan dengan visual 3D, dan menerjemahkan *brief* yang diberikan oleh ketua divisi kreatif ke dalam bentuk visual 3D. Selain itu, saya juga terlibat dalam memberikan kontribusi ide tambahan untuk video yang akan dipublikasikan, termasuk penambahan elemen 3D sesuai kebutuhan.

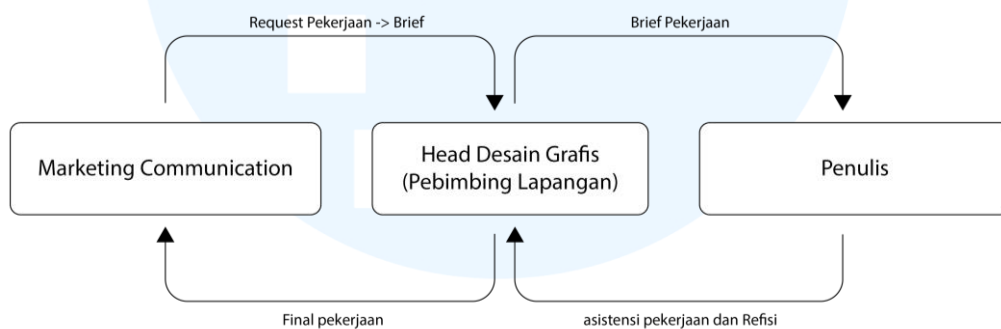
3.1.1 Kedudukan

Penulis bertugas di divisi Desain dan Kreatif, di mana fokusnya adalah merancang aset 3D untuk postingan media sosial. Dalam prosesnya, penulis dibimbing oleh Aprial, yang juga menjabat sebagai supervisor dan kepala Divisi Kreatif. Sebelum memulai proyek, penulis menerima *brief* yang menjelaskan tentang proyek yang akan dilakukan. Proyek-proyek yang dilakukan selama masa magang di Delamibrand mencakup pembuatan *Asset Brand Colorbox*, pembuatan Video 3D Executive, dan pembuatan Video 3D Colorbox. Setelah selesai, hasil akhir dapat dikirim dalam bentuk render gambar dalam format PNG dan video melalui Google Drive.

3.1.2 Koordinasi

Penulis menerima tugas dari supervisor tergantung pada proyek yang sedang berjalan. Irfan Aprial, sebagai supervisor, memberikan *brief* mengenai kebutuhan akan aset 3D atau video yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu, yang dapat diperpanjang sesuai keputusan pembimbing lapangan, serta spesifikasi yang dibutuhkan untuk proyek tersebut. *Brief* yang diberikan mencakup referensi dari merek *fashion* terkenal yang ingin direplikasi dalam bentuk 3D, serta spesifikasi terkait ukuran dan warna. Jika aset tersebut akan digunakan di media sosial atau *marketplace*, penulis

diminta untuk mengoptimalkan render agar tidak terlalu berat saat digunakan di platform tersebut. Namun, jika model 3D akan digunakan dalam video, penulis akan melakukan pengeditan tambahan menggunakan perangkat lunak yang berbeda. Setelah aset 3D selesai dibuat, hasilnya diajukan kepada Head desain grafis untuk direvisi dan mendapatkan umpan balik terkait hal-hal yang perlu diperbaiki. Jika tidak ada masukan tambahan setelah mencapai tahap akhir, penulis mengunggah hasil akhirnya ke *Google Drive*, dan diberikan proyek baru oleh desain grafis. Di samping itu, penulis juga dapat berkomunikasi langsung dengan desain grafis untuk meminta penjelasan lebih lanjut mengenai spesifikasi aset 3D.:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang, penulis terlibat dalam tiga proyek utama yang tersebar selama periode 12 minggu. Penulis memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam proyek-proyek pemodelan aset dan pembuatan postingan video selama magang di Delamibrand.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

SNo.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (3 Feb 2024)	<i>Animation Loading Page Brand Executive</i>	Membuat 3D <i>animation</i> dari logo Executive untuk keperluan <i>loading page website</i> Executive
2	2 (6 – 15 Feb 2024)	3D <i>animation</i> tas Brand Colorbox	<i>Modeling, Texturing, dan Animation</i> 3D tas Colorbox

3	3 (18 – 30 Feb 2024)	3D Animation <i>Opening Store</i>	<i>Modeling, Texturing, dan Animation Environment Footage</i> Video asli Mall Puri Indah dengan tambahan 3D element
4	4 (15-25 Maret 2024)	3D animasi logogram	Animasi logogram Executive untuk keperluan <i>Invitation</i>
5	5 26 maret - 20 April 2024)	3D Asset Colorbox	<i>Modeling, Texturing, Rendering</i> 3D asset Colorbox
6	6 21 – 22 April 2024	3D Object Hari Bumi	<i>Modeling, Texturing, Animation, dan Rendering</i> 3D object hari bumi
7	7 (25 april – 10 mei 2024)	3D animasi kemeja staywhite Executive	<i>Modeling, Texturing, Animation, dan Rendering</i> 3D animation kemeja Staywhite Brand Executive
8		3D face Sticker	<i>Modeling, Texturing, Rendering, Set Up</i> Asset Colorbox menjadi <i>Stiker Face</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kerja lapangan di Perusahaan Delamibrands, penulis melaksanakan berbagai tugas yang antara lain mencakup diantaranya:

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama menjalani magang, penulis lebih berfokus pada pekerjaan yang berkaitan dengan *brand* Colorbox. Tugas-tugas mencakup pembuatan aset 3D dan animasi. Aset-aset tersebut digunakan di media sosial serta materi adds. Selain itu, penulis berkolaborasi dengan tim marcom (*Marketing Communication*) untuk memastikan bahwa semua materi yang dihasilkan sesuai dengan *brief*.

A. Perancangan 3D Assets Rebranding Colorbox

Colorbox adalah merek *fashion* yang dirancang khusus untuk remaja putri berusia 18-22 tahun. Brand ini menawarkan berbagai produk *fashion* lokal yang sesuai dengan tren dan gaya terbaru di setiap musim, seperti baju, celana, jaket, sepatu, kalung, topi, gelang, dan kacamata, dengan harga yang relatif terjangkau. Namun, COLORBOX bukan hanya sekedar merek; ia adalah perwujudan kreativitas. Inti dari merek ini adalah gagasan bahwa setiap individu, seperti setiap warna, memiliki cerita unik untuk diceritakan, dan COLORBOX menjadi platform di mana kisah-kisah ini terwujud melalui *fashion*.

Untuk membangun arsitektur merek yang kuat dan memperluas pasar agar dapat bersaing dengan kompetitor global, Colorbox berencana melakukan *rebranding* visual tingkat lanjut. *Rebranding* ini mencakup pembuatan logo baru, color pallet, aset grafis sekunder, *photographi implementation*, video implementation, dan yang terakhir adalah *brand architecture*.



Gambar 3.2 Logo Awal Colorbox

Penulis menerima tugas untuk mengerjakan proyek aset grafis sekunder yang berupa ikon 3D. Ikon 3D COLORBOX berperan sebagai elemen penyeimbang dalam keseluruhan nuansa identitas merek perusahaan. Oleh karena itu, ikon-ikon ini harus trendy, ekspresif, dan fresh agar dapat mencerminkan karakteristik COLORBOX.

a. Tahapan desain

Bagian ini akan membahas proses desain berdasarkan panduan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam format PDF. Proses ini mencakup pencarian referensi, perancangan sketsa, eksplorasi desain, dan pembuatan alternatif desain.

1. *Moodboard dan Refrensi*

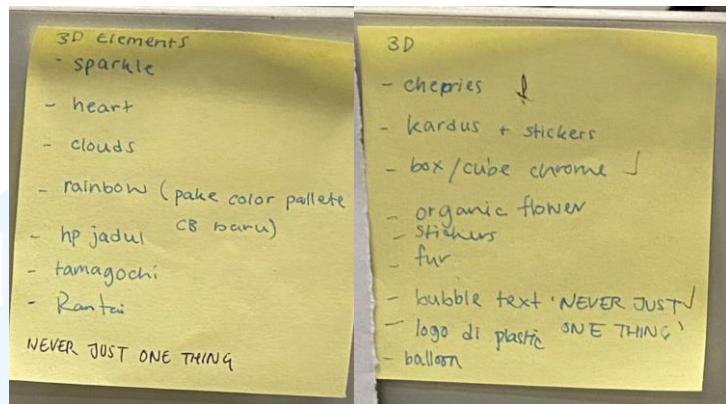
Berikut ini adalah *moodboard* dan refrensi yang digunakan oleh penulis sebagai panduan dalam melakukan eksplorasi visual.



Gambar 3.3 *Moodboard Based on Guildline COLORBOX*

2. Sketsa dan Eksplorasi

Ada beberapa arahan visual yang digunakan penulis dalam eksplorasi aset 3D Colorbox, yaitu *eye-catching*, trendy, dan ekspresif. Selanjutnya, penulis mengajukan hasil sketsa kepada supervisor. Supervisor kemudian memberikan beberapa referensi yang di tunjukan secara langsung di layar computer nya dan menuliskan catatan untuk membuat beberapa objek yang mungkin digunakan di kemudian hari. Objek-objek tersebut meliputi *chrome sparkle*, *heart*, *clouds*, *rainbow* (menggunakan palet warna baru), hp jadul, tamagotchi, *chain*, dan tulisan "*NEVER JUST ONE THING*".



Gambar 3.4 Notes Request Object

3. 3D Object

Kemudian, penulis mulai membuat objek 3D menggunakan Blender. Selama proses pembuatannya, terdapat improvisasi dalam setiap bentuk objek. Penulis juga membuat beberapa alternatif tambahan untuk objek dan menghilangkan beberapa item dari daftar catatan karena dianggap tidak memungkinkan untuk digunakan. Setiap objek dibagi ke dalam beberapa koleksi untuk memudahkan penambahan atau perubahan pada setiap objek yang digunakan.



Gambar 3.5 Base Color 3D object (sebelum)

Proses selanjutnya adalah memberikan tekstur atau warna pada objek yang telah dibuat. Setiap objek awalnya menggunakan palet warna dari panduan Colorbox. Namun, setelah beberapa pertimbangan, hanya beberapa objek yang benar-benar menggunakan palet warna tersebut. Setelah proses tekstur selesai, penulis mengonfirmasi hasilnya kepada supervisor, yang kemudian memberikan beberapa revisi terhadap warna dan bentuk objek.

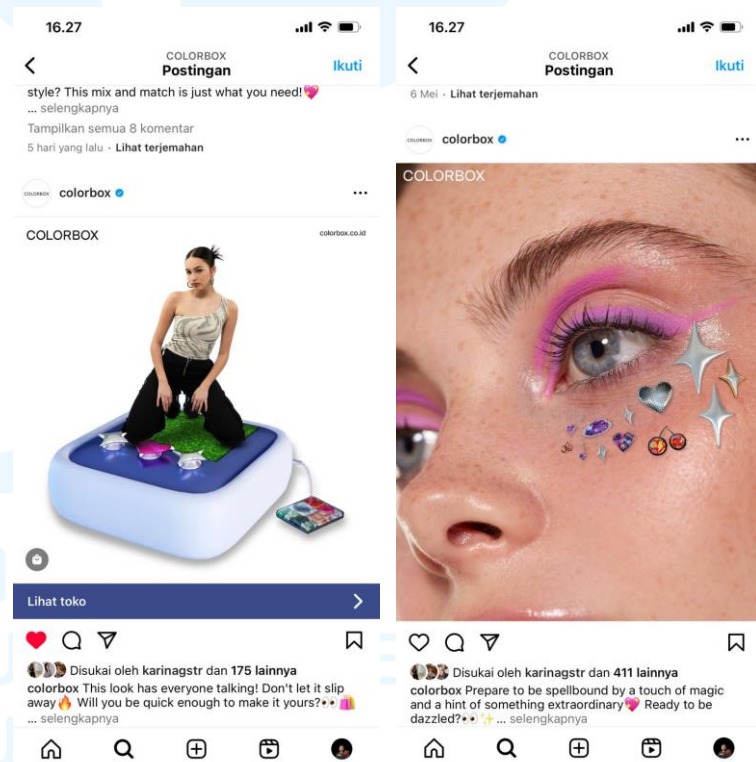


Gambar 3.6 *Before After 3D Object*

Revisi tersebut mencakup beberapa perubahan signifikan. Pertama, objek hati harus dibuat dengan alternatif lain yang lebih bulat. Kedua, tekstur *sparkle* diubah menjadi warna *silver chrome*. Ketiga, objek awan dibuat dengan alternatif yang lain. Keempat, objek pelangi dibuat dengan warna asli, tidak menggunakan palet warna Colorbox. Selain itu, tamagotchi ditambahkan stiker acak. Untuk logogram Colorbox, ditambahkan bulu, dan terakhir, objek ceri ditambahkan menjadi dua ceri.

4. Implementation

Setelah 3D Object, tekstur, pencahayaan, dan *setup view* selesai, penulis melakukan proses render untuk menghasilkan gambar 2D dari model tersebut, yang disimpan dalam format PNG.

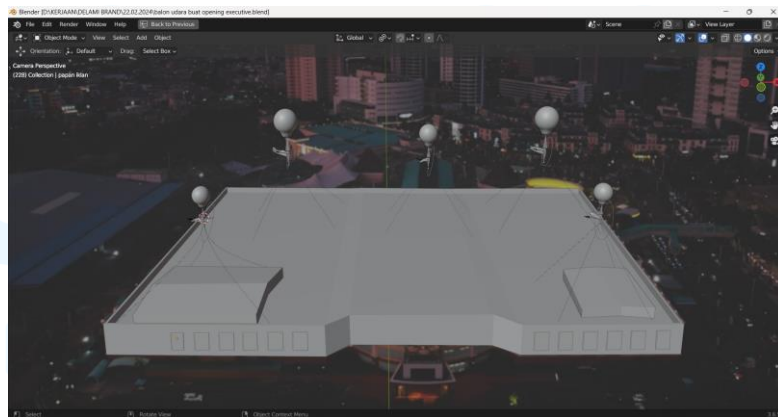


Gambar 3.7 Implementation 3D Object

kemudian hasil render ini kemudian diberikan kepada tim media sosial melalui berbagai konten iklan dan postingan di *feeds* Instagram. Untuk memberikan kesan dan hasil yang lebih baik tim *social media*, menambahkan teks, logo, atau elemen desain lainnya sebelum memposting gambar, menggunakan alat desain grafis seperti Adobe Photoshop untuk menyesuaikan gambar sesuai kebutuhan postingan

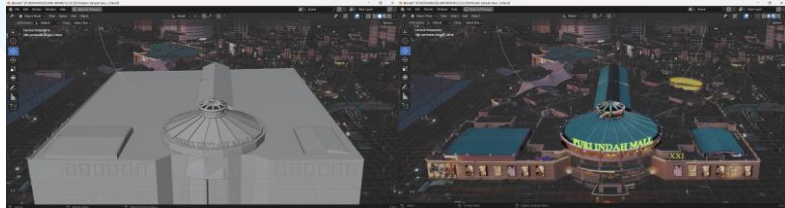
B. Perancangan 3D Animation Opening Store

proyek selanjutnya adalah pembuatan 3D animasi *opening store* Executive yang terletak di Mall Puri Indah Jakarta Barat. animasi tersebut bersikin balon balon ber labelkan logogram Executive dan berterbangan di atas gedung Mall Puri Indah. Tujuan utama dari animasi, yaitu untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan bagi konsument dalam pembukaan store "Executive" di Mall Puri Indah, Jakarta Barat. Diskusi awal dilakukan dengan marcom untuk kebutuhan spesifik seperti durasi animasi, visual yang diinginkan, dan juga elemen-elemen yang harus ada dalam animasi tersebut.



Gambar 3.8 Perancangan awal

Langkah pertama yang diambil adalah membuat model 3D dasar menggunakan Blender dan memberikan warna dasar pada model tersebut untuk memudahkan proses pemberian tekstur. Ini dilakukan dengan menggunakan beberapa mesh 3D yang tersedia dan membentuknya hingga menyerupai gedung Mall Puri Indah, kemudian mengubah warna materialnya sebagai warna dasar awal. Setelah menyelesaikan proses pemodelan, penulis melakukan *unwrapping* untuk mempersiapkan texturing di Adobe Illustrator. Tekstur yang dibuat di Illustrator kemudian disimpan sebagai file PNG dan diimpor sebagai material untuk model yang telah dibuat, sehingga model tersebut memiliki tekstur yang sesuai. Setelah proses texturing selesai, penulis mengirimkan hasil awal kepada pembimbing untuk direvisi.



Gambar 3.9 Perancangan *Base Object* Hasil Revisi

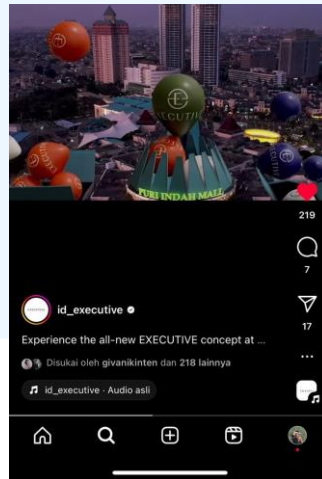
Penulis menerima beberapa revisi terkait objek balon agar tidak hanya diam di tempat. Selain itu, texturing perlu dilanjutkan untuk memastikan semua bagian terwarnai, dan ada beberapa bagian yang *unwrapping*-nya belum sempurna. Oleh karena itu, penulis harus memperbaiki model objek tersebut dan melakukan *unwrapping* ulang. Hal ini juga mempengaruhi texturing, karena hasil *unwrapping* yang baru berbeda dari sebelumnya.



Gambar 3.10 Desain Akhir Model

Setelah menyelesaikan perbaikan *unwrapping*, tahap selanjutnya adalah animasi. Animasi dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu untuk bagian dasar yang akan terbuka dan animasi untuk balon yang akan berterbangan. Bagian dasar yang terbuka merupakan atap gedung yang akan terbuka dan mengeluarkan balon-balon besar. Untuk animasi balon, digunakan *physics rigid body active* untuk mensimulasikan objek yang terbang. Selain itu, ada tambahan animasi untuk papan reklame yang sebelumnya menampilkan merek lain, sehingga diubah dengan papan iklan animasi milik *brand Executive*.

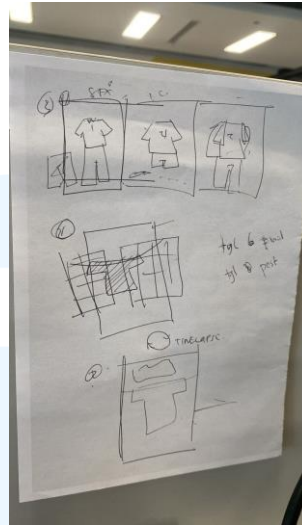
Setelah *texturing* dan animasi selesai, penulis melakukan *rendering* untuk *preview* awal yang kemudian diberikan kepada supervisor untuk diperiksa. Setelah pemeriksaan dan revisi, penulis melanjutkan dengan *rendering final*. Pada tahap *rendering*, hasil di *ekspor* dalam format PNG dengan total 350 *frame*. Selanjutnya, *frame-frame* tersebut diedit dan digabungkan menjadi satu video menggunakan *software* Premiere Pro, lalu diekspor dalam format MP4. Hasil akhir kemudian dikirim melalui *Google Drive* kepada tim komunikasi pemasaran untuk diposting.



Gambar 3.11 *Implementation* 3D Video Animasi

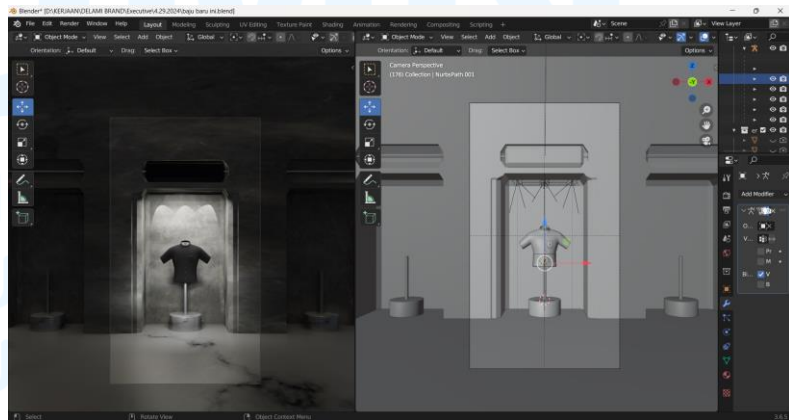
C. Perancangan 3D *Animation staywhite* Executive

Proyek yang terakhir adalah perancangan animasi untuk promosi kemeja baru *brand* Executive. Dalam briefnya, penulis diberikan contoh sketsa tangan dan diminta untuk membuat tiga animasi, yang menampilkan kemeja dengan tambahan lingkungan pendukung. Penulis diberikan kebebasan untuk menentukan visual lingkungan pendukung dan waktu pengerjaan dari 25 April hingga 15 Mei 2024.



Gambar 3.12 Sketsa Tangan Untuk Animasi

Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah membuat model dasar untuk konsep pertama menggunakan Blender. Konsep pertama menggunakan lingkungan seperti ruangan pajangan baju. Model awal dibuat dengan beberapa mesh 3D yang dibentuk menjadi kotak-kotak yang menjorok ke dalam, ditambah kaca sebagai elemen pendukung. Setelah menyelesaikan proses pemodelan awal, penulis melakukan teksturing sederhana, dengan tembok berwarna gelap dan lantai bertekstur keramik. Animasi yang diberikan hanya dibagian atas yang berganti tulisan dari hari senin sampai dengan minggu menggunakan bahasa inggris.



Gambar 3.12 Rancangan Konsep 1

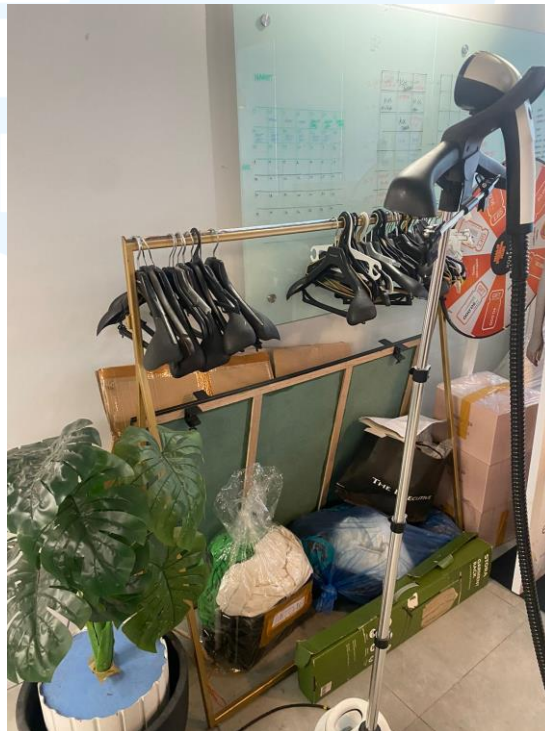
Untuk konsep kedua, video animasi menampilkan kemeja yang dapat digunakan dalam berbagai kesempatan dan tahan terhadap debu, udara kotor, serta partikel lainnya. Kemeja *brand Executive* ini juga dapat meregang menyesuaikan bentuk tubuh. Untuk mendukung visual tersebut, penulis menggunakan latar tembok yang tidak mencolok agar objek yang berterbangan tampak kontras. Animasi pertama menampilkan daun-daun yang berterbangan dari sisi kiri, dilanjutkan dengan animasi partikel debu kecil yang mengenai kemeja, dan terakhir menunjukkan kemeja yang meregang sesuai dengan bentuk tubuh.



Gambar 3.13 Rancangan Konsep 2

Tahap dilakukan dalam pembuatan animasi partikel adalah dengan menambahkan partikel system terlebih dahulu, lalu dalam setting partikel untuk bagian *Render as* diganti menjadi *Collection* hal ini dikarenakan object yang digunakan terpisah tidak menjadi satu object. Lalu dikarenakan banyak object sehingga disatukan menjadi satu *Collection*. Tahap selanjut nya adalah mengganti bagian collection pada partikel seting menjadi *object* yang akan digunakan, contoh nya kumpulan dedaunan dengan berbeda warna dan batuan kecil yang berbeda ukuran. Untuk tahapan terakhir semua video dirender dengan format png. Setelah tahap rendering dari 3D blender di lanjutkan ke Adobe Premier pro untuk penggabungan frame video dan tuchup untuk bagian warna pada scene. Lalu untuk final nya dari Premier pro di render dengan format MP4 dan diserahkan ke *marketing communication*

Untuk konsep 3 merupakan gambaran kemeja bergantung di jemuran disamping jendela yang terbuka. Dari *brief* yang disampaikan bahwa konsep ini menggambarkan bahwa baju dari Executive tetap rapi dan halus walaupun terdapat pergantian hari ke hari, terkena angin, terkena matahari dsb. Proses yang dilakukan adalah, tahap pertama adalah pembuatan untuk kemeja nya, yang pada awal nya ingin menggunakan *software* marvelous designer namun gagal dan dilanjutkan menggunakan blender secara manual. Tahap selanjut nya adalah pembuatan gantungan baju dan besi penyanggah baju, dan ini menggunakan refrensi dari gantungan baju yang terdapat di lingkungan kantor.



Gambar 3.14 Refrensi Gantunga Baju

Tahap selanjutnya adalah mencari referensi untuk ruangan atau *environment* pendukung dari scene video. Lalu setelah tahap *modeling* untuk environment dan setup telah disetujui oleh *marketing* komunikasi yang disampaikan melalui whatsapp, penulis pun melanjutkan untuk tahap animasi. Animasi yang digunakan sangat simple yaitu pergerakan dari gelap ke terang, jendela terbuka dan baju seperti tertiuip angin. Dari animasi yang dibuat menghasilkan 250 *frame*, lalu tahap selanjutnya adalah tahap *rendering* dari blender dengan format png



Gambar 3.15 Rancangan Konsep 3 (Siang dan Malam)

Setelah tahap *rendering* dari blender dengan bentuk png, dilanjutkan untuk *editing* di Adobe premier pro, untuk *tuch up* warna dan juga setting menjadi format yang diinginkan. Setelah semua proses selesai hasil di render dengan format Mp4 file diserahkan ke *marketing* komunikasi melalui google drive.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang, penulis menghadapi beberapa hambatan. Penulis diberi tugas yang tidak sesuai dengan pekerjaan utama sebagai 3D generalist di Colorbox, melainkan sebagai 3D animator di *brand* Executive dalam pembuatan objek dan animasi 3D. Terjadi beberapa miskomunikasi

dengan supervisor selama *briefing*, yang menyebabkan informasi menjadi kurang jelas atau terjadi kesalahpahaman dalam pembuatan objek dan animasi 3D.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk kendala pertama adalah penulis menjelaskan kepada supervisor bahwa ada pekerjaan tambahan dari divisi marketing Executive yang dapat dikerjakan, tetapi akan memerlukan waktu lebih lama. Untuk mengatasi masalah miskomunikasi, penulis berusaha mengajukan pertanyaan ulang dan menyelesaikan tugas secara bertahap sambil terus berkonsultasi dengan supervisor untuk memastikan hasilnya sesuai. Untuk mengatasi kendala ketiga, penulis meminta waktu tambahan untuk pengerjaan animasi 3D dan mencari tutorial di internet seperti YouTube untuk mendapatkan panduan tambahan.

