

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

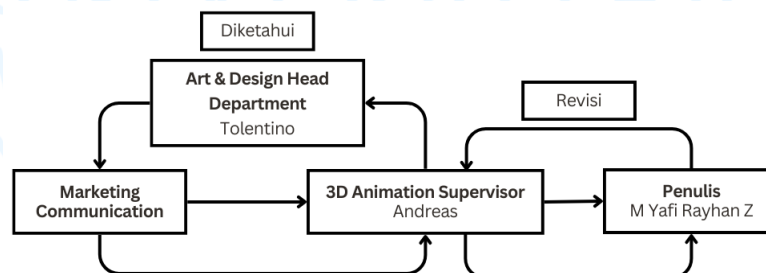
Penulis menjalani program kerja magang di HWG sebagai anggota divisi *3D Animation*. Divisi ini bertanggung jawab menciptakan visual 3D yang memenuhi keinginan klien. Tugas diterima melalui tim *Marketing Communication* lalu diserahkan ke divisi *3D Animation* setelah menyepakati waktu tenggat pengerjaan dan ketentuan yang diinginkan klien.

##### 3.1.1 Kedudukan

Dalam konteks ini, posisi penulis di HWG adalah sebagai anggota divisi *3D Animation* yang sedang menjalani program kerja magang. Divisi ini merupakan bagian dari *Art & Design Department* yang memiliki peran krusial dalam produksi visual. Tugas utama divisi *3D Animation* adalah menangani semua visual yang melibatkan penggunaan ruang dan objek tiga dimensi. Mereka bertanggung jawab untuk mengubah, mengkomposisi, dan membuat semua pecahan visual menjadi satu kesatuan animasi yang bisa dinikmati sesuai dengan keinginan klien.

##### 3.1.2 Koordinasi

Proses koordinasi dan pengerjaan tugas dimulai ketika tim animasi 3D menerima tugas dan arahan dari *Marketing Communication*. Tugas tersebut kemudian harus diketahui oleh *Art & Design Department Manager* dan diserahkan ke *Supervisor 3D Animation*.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Setelah ketentuan disepakati, tugas tersebut akan disesuaikan dan diberikan kepada anggota tim 3D untuk dikerjakan. Penyesuaian ini akan dibahas dalam *Weekly Meeting* yang diadakan setiap minggunya untuk memastikan bahwa setiap anggota tim dapat berkontribusi secara maksimal.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Kebanyakan tugas yang diterima penulis selama menjalani kerja magang di HWGroup adalah pembuatan visual untuk LED yang ada di beberapa *outlet*. Mulai dari membuat animasi visual berdasarkan lagu yang diberikan oleh dewan direksi hingga membuat animasi pembuka untuk DJ yang akan tampil di *outlet*.

Tabel 2.1 Timeline Pelaksanaan Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	31/01/2024	Animasi Lagu Pilihan Board Of Director (BOD) Tujamo & Lotten - One Million	Membuat animasi visual untuk keperluan LED di outlet HWG dengan pilihan lagu dari bod. Proses dilakukan dari membuat konsep hingga produksi dan <i>compositing</i> .
2	12/02/2024	HALOS DJ Opening – Bullo	3D Modelling Sepatu dan animasi sepatu dan armor untuk keperluan animasi opening DJ Bullo.
3	21/02/2024	Frame Promo Dragon and Cow	Menyesuaikan dan menganimasi naga dari frame promo dragon and cow
4	04/03/2024	Revive Vol.9	Menyesuaikan modelling <i>Headgear</i> untuk keperluan promosi Revive vol.9
5	05/03/2024	Animasi Lagu Pilihan Board Of Director (BOD) Teriyaki Boyz - Tokyo Drift	Membuat animasi visual untuk keperluan LED di outlet HWG dengan pilihan lagu dari bod. Proses dilakukan dari membuat konsep hingga produksi dan <i>compositing</i> .
6	25/03/2024	Animasi Lagu Pilihan Board Of Director (BOD)	Membuat animasi visual untuk keperluan LED di outlet HWG dengan pilihan lagu dari bod. Proses

		Hardwell - Countdown	dilakukan dari membuat konsep hingga produksi dan <i>compositing</i> .
7	22/04/2024	Animasi Lagu Pilihan Board Of Director (BOD) Everytime we touch x Cannonball	Membuat animasi visual untuk keperluan LED di outlet HWG dengan pilihan lagu dari bod. Proses dilakukan dari membuat konsep hingga produksi dan <i>compositing</i> .
8	06/05/2024	Animasi Lagu Pilihan Board Of Director (BOD) Turn up the speakers x More than you know	Membuat animasi visual untuk keperluan LED di outlet HWG dengan pilihan lagu dari bod. Proses dilakukan dari membuat konsep hingga produksi dan <i>compositing</i> .
9	17/05/2024	HALOS DJ Opening - NYXX	Facial rigging, sinkronisasi audio, dan animasi ekspresi dari 3D Model DJ Nyxx untuk keperluan animasi opening DJ.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Uraian pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis mencakup semua aspek yang berhubungan dengan pengerjaan visual 3D untuk media LED di berbagai *outlet* HWGroup. Fungsi utama dalam pembuatan visual ini adalah sebagai media persuasi yang berfungsi meningkatkan kualitas dan pengalaman pengunjung di tiap *outlet* HWGroup.

Selama empat bulan menjalani kerja magang di HWGroup, penulis akan menjabarkan lima proyek pilihan yang telah dikerjakan. Proyek-proyek ini mencakup berbagai proses pengerjaan visual 3D untuk lagu-lagu pilihan yang dipilih oleh dewan direksi (*Board of Directors*) dan beberapa proyek lain yang ditugaskan kepada penulis seperti pembuatan model 3D yang lebih kompleks serta animasi pembuka untuk DJ. Setiap proyek ini melibatkan berbagai tahapan dalam pembuatan animasi dan komposisi dalam 3D, memberikan gambaran lengkap tentang proses kreatif dan teknis yang terlibat.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis akan berfokus pada detail pengerjaan untuk setiap visual yang dirancang, menjelaskan langkah-langkah dari konsep awal hingga animasi akhir, serta memastikan setiap visual memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan oleh HWGroup.

Dalam proses pengerjaan setiap visual LED di HWGroup, divisi 3D *Animation* menggunakan metode perancangan pada film dan animasi yang didalamnya terdiri dari tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

#### 1. Pra-Produksi

Pra-Produksi merupakan tahapan awal dari sebuah perancangan visual. Pada tahap pra-produksi, ide dan konsep dipikirkan dengan matang secara kolaboratif kemudian mengumpulkan berbagai referensi visual serta membuat *storyline* atau *storyboard*.

#### 2. Produksi

Tahap Produksi merupakan tahap dimana semua konsep dan materi dieksekusi. Tahap produksi meliputi pembuatan aset 3d, penganimasian, dan penggabungan materi visual menjadi satu adegan sesuai dengan *storyboard* yang telah diberikan.

#### 3. Pasca-Produksi

Pada tahap pasca-produksi, semua aset visual yang telah diolah menjadi animasi akan dirender dan akan dilakukan peningkatan kualitas terhadap visual dengan memberi penambahan efek, *editing*, dan *color grading*. Pada tahap ini juga akan dilakukan pengecekan terhadap kualitas visual sesuai standar yang telah diberikan oleh HWGroup.

### 3.3.1.1 Board of Directors Animation – One Million

*Board of Directors Animation* adalah sebuah visual untuk lagu yang dipilih oleh dewan direksi dan merupakan proyek pertama yang diterima oleh penulis. Lagu pertama yang penulis kerjakan adalah "One Million" oleh Tujamo & Lotten.

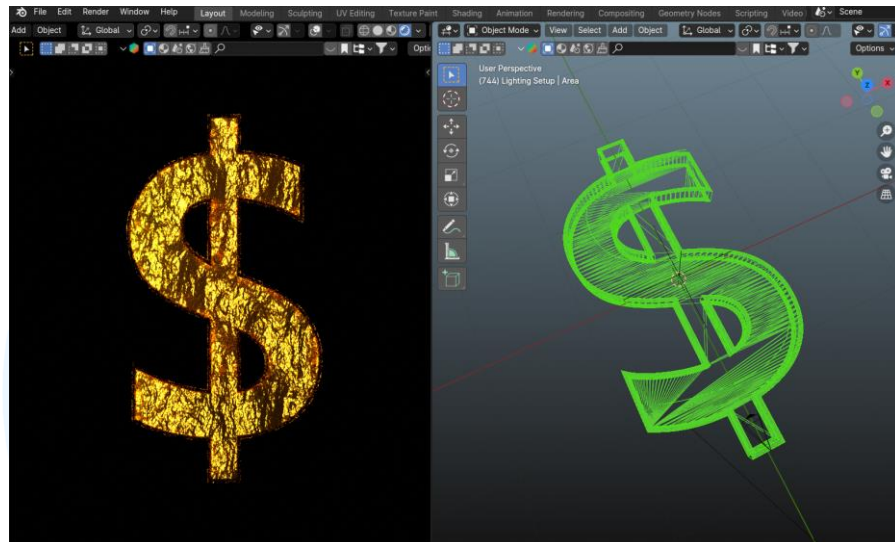


Gambar 3. 2 Storyboard One Million

Pada tahap pra-produksi, penulis bersama rekannya mencari ide, mengumpulkan referensi, dan akhirnya sepakat untuk menggunakan kata kunci "emas" dan "uang". Pada gambar 3.2 setelah referensi dikumpulkan, rekan penulis kemudian mengubah referensi tersebut menjadi *storyboard* agar konsep dapat dijelaskan melalui visual dan lebih mudah untuk diimajinasikan. Pembuatan *storyboard* dilakukan di aplikasi Adobe After Effect dengan menggabungkan beberapa referensi visual yang ditemukan di internet lalu mengkomposisi dan mengolahnya menjadi motion.

Setelah menentukan jumlah adegan dalam visual, tahap produksi dilakukan dengan membagi beberapa adegan untuk dikerjakan oleh penulis dan rekan penulis. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab atas adegan *beat drop* musik. Penulis memulai dengan membuat model logo *dollar*. Gambar 3.3 memperlihatkan

bagaimana proses perancangan model logo *dollar* dibuat menggunakan aplikasi Blender.



Gambar 3. 3 Proses Modelling One Million

Setelah model dollar selesai dibuat, penulis membuat animasi berdasarkan irama musik. Hal ini dikerjakan melalui aplikasi Blender dengan menggunakan fitur "*bake sound to F-Curves*" milik blender (Gambar 3.4). Fungsi fitur ini adalah untuk memastikan animasi gerakan objek yang dipilih selalu mengikuti irama musik yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi Blender.



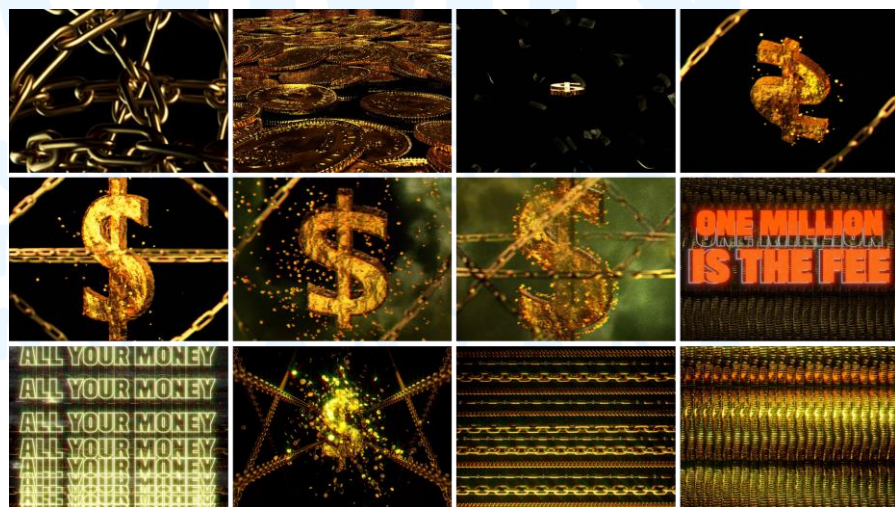
Gambar 3. 4 Proses Animasi One Million

Setelah memastikan animasi sudah rapi, Pada gambar 3.5 penulis menambahkan efek visual seperti asap dan partikel dan memastikan bahwa warna yang digunakan selaras dengan konsep awal yang telah ditentukan.



Gambar 3. 5 Proses Penambahan Efek Visual Animasi One Million

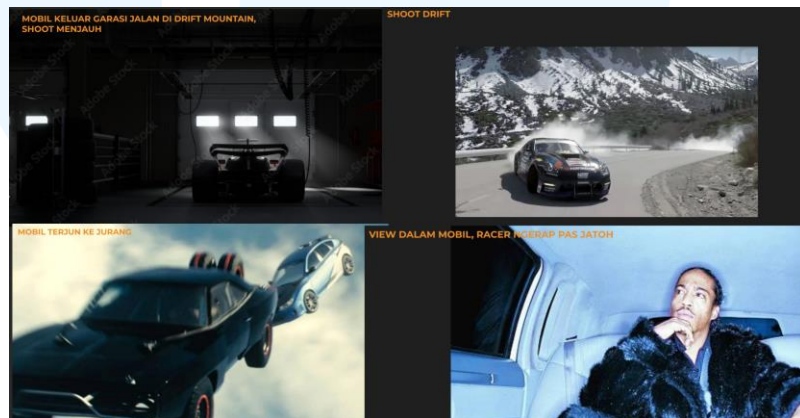
Pada tahap selanjutnya, yaitu pasca-produksi, semua adegan dirender dan dikomposisi menjadi satu kesatuan visual. Hasil akhir yang telah jadi akan diserahkan ke *supervisor* dan akan ditampilkan di berbagai outlet HWG.



Gambar 3. 6 Hasil Akhir Animasi One Million

### 3.3.1.2 Board of Directors Animation – Tokyo Drift

Lagu kedua yang penulis kerjakan adalah lagu ikonik dari film *Fast and Furious: Tokyo Drift* yaitu "Tokyo Drift" oleh Teriyaki Boyz. Lagu ini menjadi tantangan menarik bagi penulis karena ini pertama kalinya penulis akan menganimasikan sebuah mobil dalam visualnya dan mengeluarkan pesan moral dalam visual yang dibuat. Pada proyek ini pun penulis diberikan tanggung jawab sebagai *person in charge* yang mengarahkan konsep dan bertugas untuk melaporkan setiap proses ke *supervisor*.

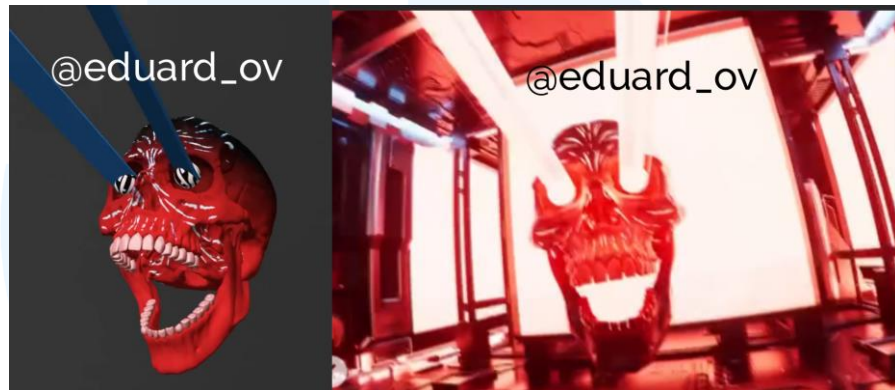


Gambar 3. 7 Storyboard Tokyo Drift

Pada tahap pra-produksi, penulis bersama rekannya mulai mencari ide dan mengumpulkan referensi untuk membuat *storyboard* (Gambar 3.7). Mereka sepakat untuk menggunakan mobil sebagai objek utama dan memilih Mazda RX-7 Veilside yang merupakan mobil ikonik dari film *Tokyo Drift*. Referensi yang dikumpulkan mencakup gambar detail dari mobil, adegan balapan dan *drift*, serta shot-shot estetik. Dalam sesi brainstorming, penulis ingin memasukkan jalan cerita dan pesan moral dalam visual ini. Pesan moral yang ingin disampaikan penulis adalah untuk tidak berkendara dalam keadaan mabuk atau sedang di bawah pengaruh alkohol. Oleh karena itu, terdapat dua objek manusia yang akan digunakan:

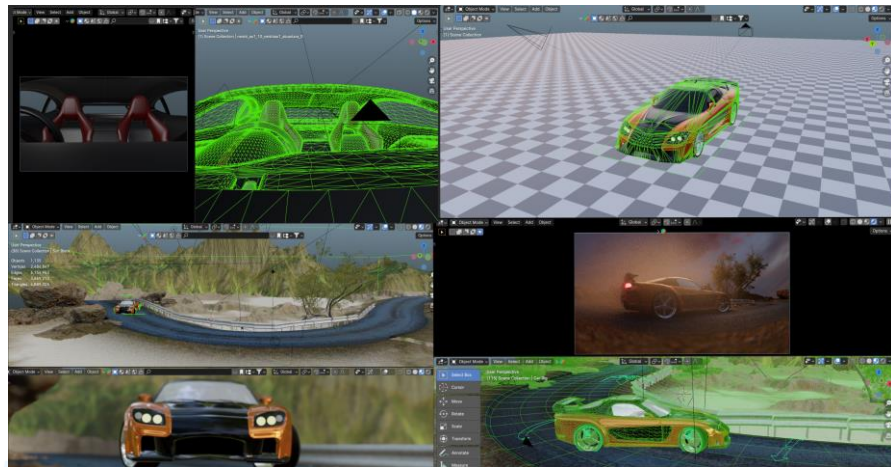


pengemudi mobil dan malaikat kematian sebagai simbol bahaya. Adegan akan dibuat seasik mungkin untuk ditampilkan di layar. Referensi visual utama yang digunakan oleh penulis dan rekannya adalah visual dari seorang creator di instagram yaitu @eduard\_ov (Gambar 3.8).



Gambar 3. 8 Referensi Visual Tokyo Drift

Setelah storyboard selesai dan jumlah adegan dalam visual telah ditentukan, tahap produksi dimulai. Pekerjaan dibagi antara penulis dan rekannya, dengan masing-masing bertanggung jawab atas adegan tertentu. Dalam proyek ini, terdapat beberapa adegan yang akan di-*highlight* oleh penulis. Yang pertama adalah adegan mobil keluar dari garasi lalu melakukan drift menuruni gunung. Dalam alur ceritanya, mobil menabrak pembatas jalan, lalu adegan berganti ke interior mobil memperlihatkan sisa-sisa waktu manusia sebelum kematian dan di detik-detik terakhir itu, pengemudi mulai joget dan melupakan waktu dalam keadaan mabuk hingga akhirnya malaikat pencabut nyawa datang. Pada saat musik memasuki beatdrop kepala malaikat tersebut lalu tercabut dan akan mengeluarkan laser dari mata mengikuti referensi visual yang telah disepakati.



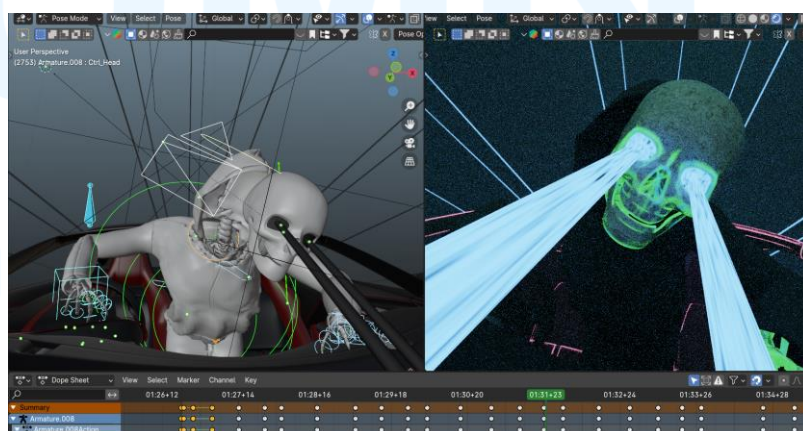
Gambar 3. 9 Proses Pembuatan Adegan Tokyo Drift

Pada Gambar 3.9, penulis memulai proses produksi dan terlibat dalam pembuatan detail interior dalam mobil dan juga animasi karakter serta material dan efek cahaya dan pencahayaan. Semua proses produksi dilakukan dalam aplikasi Blender. Hal pertama yang dilakukan penulis adalah membuat 2 versi mobil untuk digunakan dalam adegan yang berbeda. Versi mobil pertama adalah model mobil tanpa *interior* yang akan digunakan untuk adegan *droneshot* dan adegan *drift*. Versi kedua merupakan versi *interior* tanpa *exterior* yang akan digunakan dalam adegan *closeup shot* dan *detail shot*. Dalam proses penganimasian mobil ini, penulis telah melakukan *trial and error* dalam kurun waktu 4 hari menggunakan berbagai macam teknik animasi dan riggingan. Setelah *trial and error* dilakukan, penulis memfinalisasi animasi mobil dan mengkomposisinya dengan *environment*, lalu membuat *artificial light* pada keseluruhan *environment*. *Artificial Light* sendiri secara singkat dapat diartikan sebagai cahaya buatan. *Artificial Light* ini digunakan penulis untuk meniru cahaya dengan menggunakan referensi dunia asli.



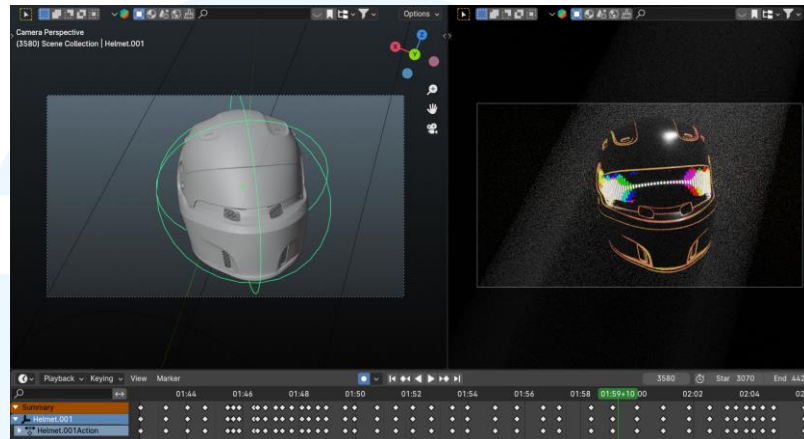
Gambar 3. 10 Proses Animasi Karakter Tokyo Drift

Pada gambar 3.10 setelah adegan *drift* dikemas, penulis melanjutkan untuk mengkomposisi dan menganimasikan adegan dalam mobil. Proses animasi dilakukan dengan sangat detail dengan mengambil referensi gerakan yang ada di internet. Gambar 3.11 memperlihatkan animasi pada adegan *beatdrop* juga dikerjakan dengan mengikuti referensi visual yang telah ditentukan sebelumnya (Gambar 3.8). Setelah animasi dinyatakan final, maka dilanjutkan dengan proses pembuatan *artificial light* agar adegan terlihat lebih hidup dan menekankan kesan *realism* pada karakter dan objek utama dalam adegan ini.



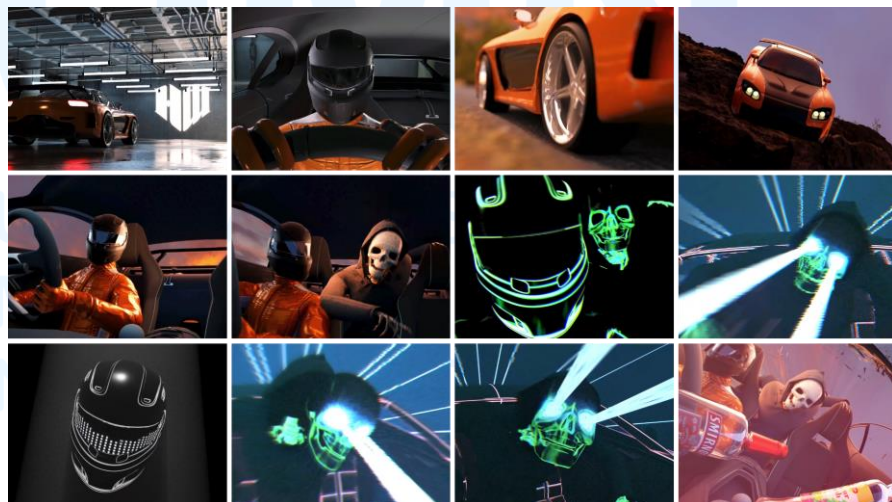
Gambar 3. 11 Proses Animasi Karakter Tokyo Drift

Pada adegan *rap*, penulis menggunakan *helm* pengemudi mobil dan dianimasikan sedemikian rupa agar mengikuti irama musiknya (Gambar 3.12).



Gambar 3.12 Proses Animasi Helm Karakter Tokyo Drift

Visual yang telah selesai (Gambar 3.13) kemudian siap untuk ditampilkan di berbagai outlet HWG. Ide keseluruhan dari visual ini adalah untuk menyampaikan pesan penting tentang bahaya mengemudi dalam pengaruh alkohol. Melalui proyek ini, penulis tidak hanya mengasah keterampilan teknis dalam animasi 3D tetapi juga belajar untuk mengarahkan sebuah konsep menjadi visual akhir yang diharapkan.



Gambar 3. 13 Hasil Akhir Animasi Tokyo Drift

### 3.3.1.3 Board of Directors Animation – Everytime We Touch

Lagu ketiga yang penulis kerjakan merupakan *remix* dan *mashup* antara “Everytime We Touch” oleh Cascada dan “Cannonball” oleh Showtek. Dalam proyek ini, penulis menantang diri sendiri untuk membuat visual dalam satu adegan saja atau biasa dikenal dengan istilah *one continuous shot*, dengan konsep visual kali ini adalah kisah fiktif tentang terciptanya pohon *ygdrasil*.

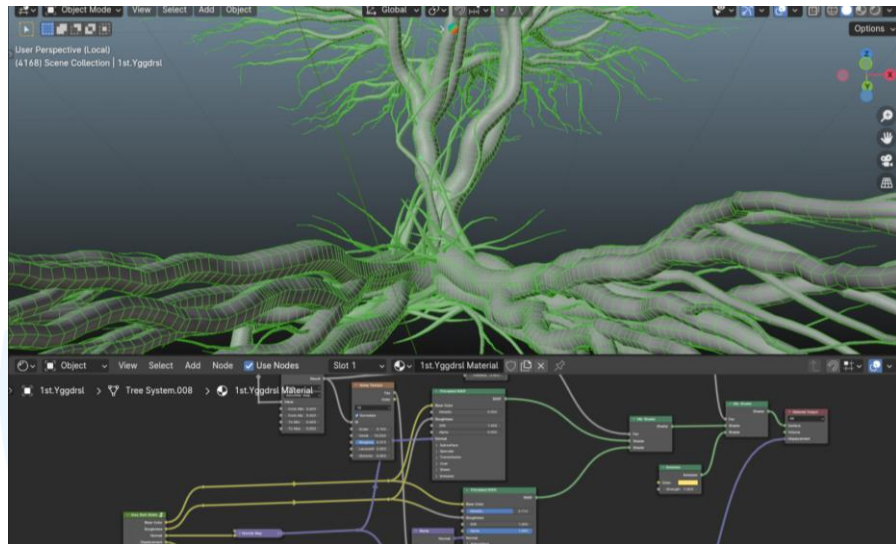


Gambar 3. 14 Referensi Visual Animasi Everytime We Touch

Pada tahap pra-produksi, penulis bersama rekannya memulai untuk mencari ide dan mengumpulkan referensi yang relevan (Gambar 3.14). Penulis dan rekannya sepakat untuk menggunakan pohon *ygdrasil* atau pohon kehidupan dalam mitologi nordik sebagai elemen utama dalam visual kali ini. Referensi yang dikumpulkan mencakup gambar pohon dan beberapa artefak kuno. Dalam sesi *brainstorming*, penulis dan rekannya memutuskan untuk memasukkan elemen-elemen seperti akar yang menjalar, cabang-cabang pohon yang menjulang, dan efek cahaya visual.

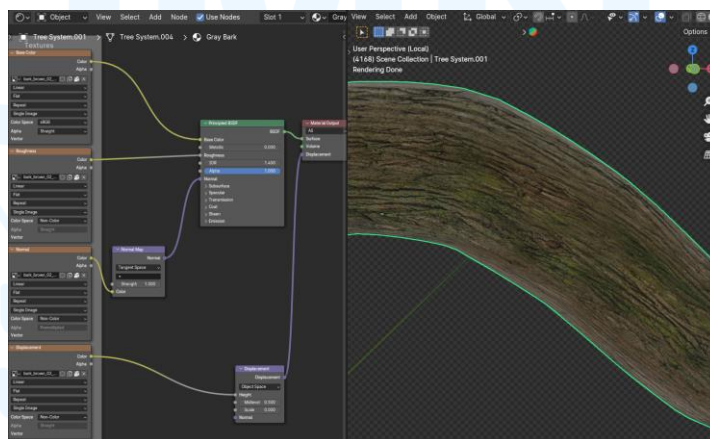
Setelah referensi terkumpul, penulis dan rekannya membuat storyboard untuk menentukan animasi untuk pohon ini. Dalam visual ini, penulis ingin menyampaikan pesan tentang kelahiran dan pertumbuhan yang di simbolkan dalam bentuk pohon, dengan

sentuhan grafik *rune* dan artefak yang mencerminkan harmoni dan kekuatan alam.



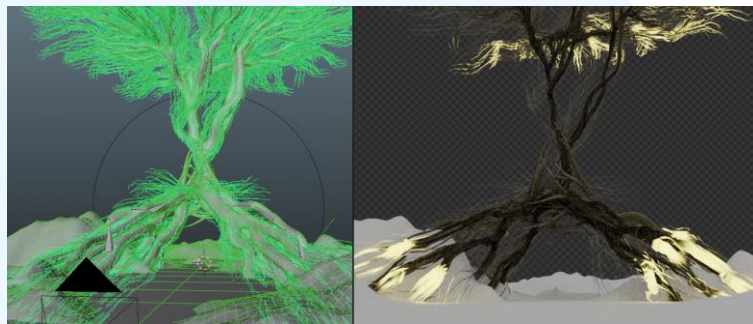
Gambar 3. 15 Proses Pembuatan Scene Everytime We Touch

Dalam proses produksi, pada gambar 3.15 penulis mengerjakan bagian transformasi inti pohon dari tumbuh hingga menjadi *ygdrasil*, menganimasikan cabang-cabang yang menjalar dan efek daun yang muncul, serta menambahkan efek visual pada tahap pasca-produksi. Rekan penulis bertanggung jawab atas sinkronisasi irama musik, lingkungan, grafik, dan pencahayaan.



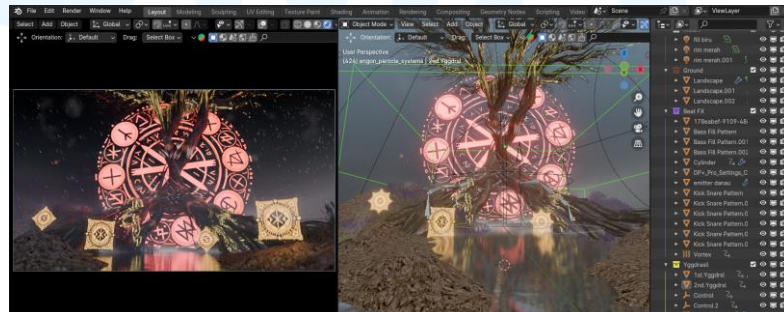
Gambar 3. 16 Proses Texturing Pohon

Selanjutnya penulis membuat detail kayu dan bentuk akar serta struktur cabang lalu diberikan tekstur (Gambar 3.16). Setelah model pohon selesai dibuat, penulis membuat animasi pohon yang berkembang menggunakan shader editor untuk menambahkan efek masking pada materialnya sehingga menciptakan kesan pohon yang seolah-olah tumbuh. Efek cahaya juga ditambahkan ke dalam material agar tidak terlihat membosankan.



Gambar 3. 17 Proses Komposisi dan Animasi Everytime We Touch

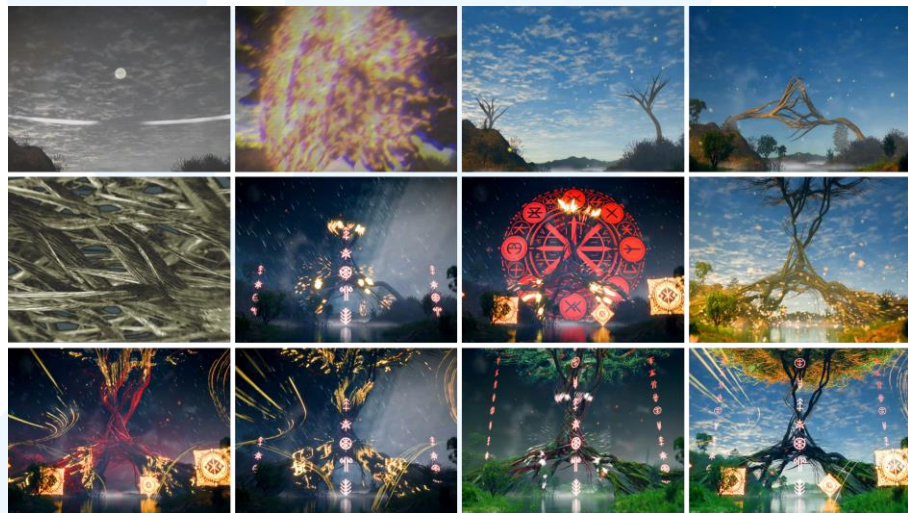
Proses selanjutnya adalah penggabungan *scene environment* yang telah dibuat oleh rekan penulis dengan model pohon serta animasi yang telah dibuat oleh penulis (Gambar 3.17), lalu menambahkan visua efek cahaya serta beberapa tambahan grafik (Gambar 3.18). Pada tahap ini, penulis dan rekannya memastikan bahwa setiap gerakan pohon dan efek cahaya sinkron dengan musik, agar menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan menarik.



Gambar 3. 18 Proses Penambahan Visual Efek

Pada tahap pasca-produksi, penulis dan rekannya membagi tugas render menggunakan file yang sama dengan perangkat berbeda. Setelah berhasil di render, penulis menggabungkan semua frame menjadi video, lalu menambahkan efek visual seperti efek *shake* dan *glitch*. Efek ini juga dibuat mengikuti irama pada musik.

Visual yang telah selesai kemudian siap ditampilkan di berbagai outlet HWG. Ide keseluruhan dari visual ini adalah untuk menyampaikan pesan tentang keajaiban alam dan kekuatan pertumbuhan, menggunakan pohon *yggdrasil* sebagai simbol utama dalam visual ini.



Gambar 3. 19 Hasil Akhir Animasi Everytime We Touch

#### 3.3.1.4 Board of Directors Animation – More Than You Know

Lagu keempat yang dikerjakan penulis juga merupakan *remix* dan *mashup* antara “Turn Up The Speakers” oleh Martin Garrix & Afrojack dan “More Than You Know” oleh Axwell. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab atas pembuatan *environment* serta animasi objek utama dan kamera.

Pada tahap pra-produksi, penulis bersama rekan-rekannya mencari ide dan mengumpulkan referensi yang relevan dan akhirnya

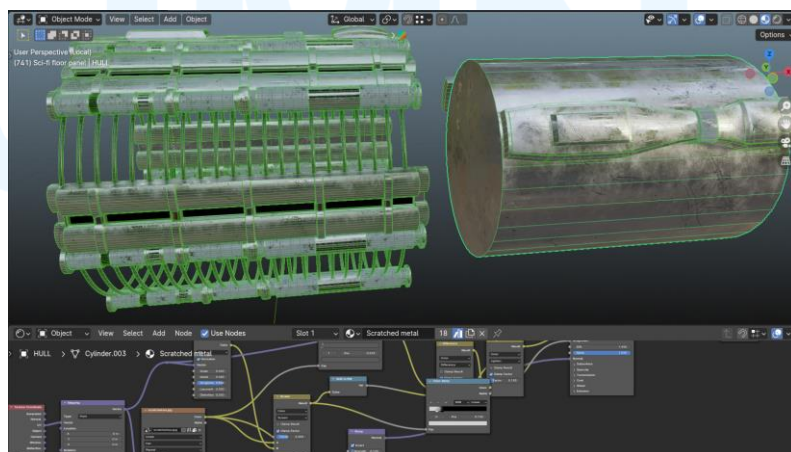


sepakat untuk menggunakan laba-laba robot sebagai elemen utama dalam visual. Konsep visual ini membawa makna tentang evolusi teknologi dan simbiosis antara alam dan mesin.

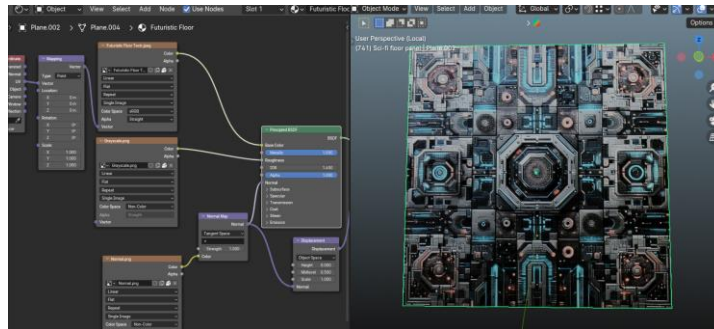


Gambar 3. 20 Referensi Visual Environment More Than You Know

Pada tahap produksi, penulis mengembangkan konsep *futuristic environment* (Gambar 3.20) yang sesuai dengan model laba-laba robot yang telah disepakati. Penulis mencari berbagai referensi melalui internet. Setelah referensi terkumpul, penulis memulai proses pembuatan model untuk bagian-bagian tertentu dari *environment* (Gambar 3.21).

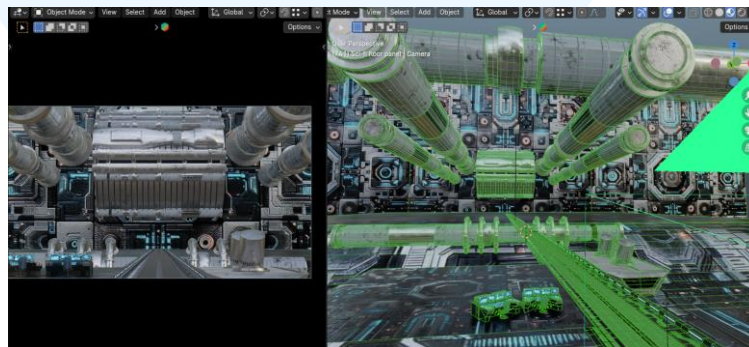


Gambar 3. 21 Proses Modelling Environment More Than You Know



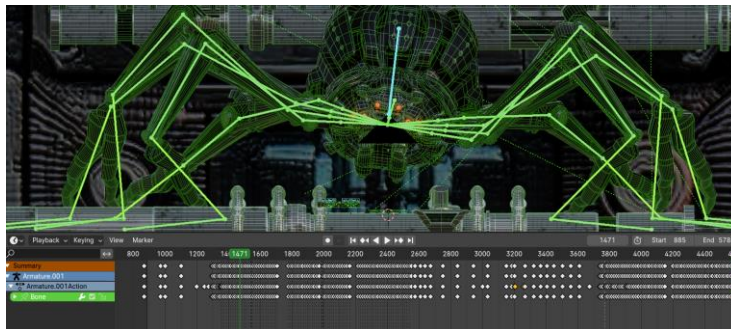
Gambar 3. 22 Proses Texturing Background Environment

Latar belakang *environment* dibuat menggunakan *texture mapping* dan menambahkan *normal map* agar tekstur memiliki efek timbul (Gambar 3.22). Setelah semua objek yang dibutuhkan untuk *environment* selesai, pada gambar 3.23 penulis mengomposisi dan mengatur semuanya dalam satu scene, lalu mengatur posisi kamera.

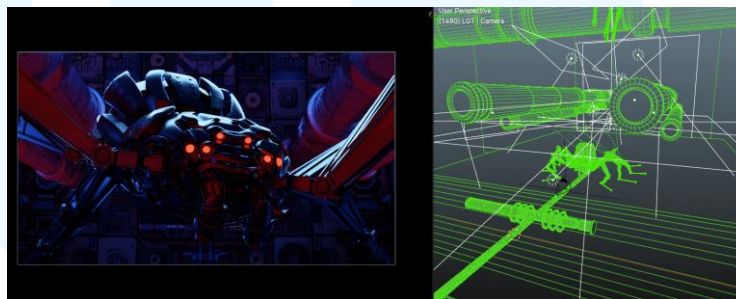


Gambar 3. 23 Proses Komposisi Environment More Than You Know

Tahap selanjutnya adalah proses animasi. Penulis memulai dengan menganimasikan kamera, kemudian mengerjakan animasi robot laba-laba (Gambar 3.24). Setelah proses animasi selesai, penulis menyerahkan file ke rekannya untuk di berikan *artificial lighting* (Gambar 3.25).

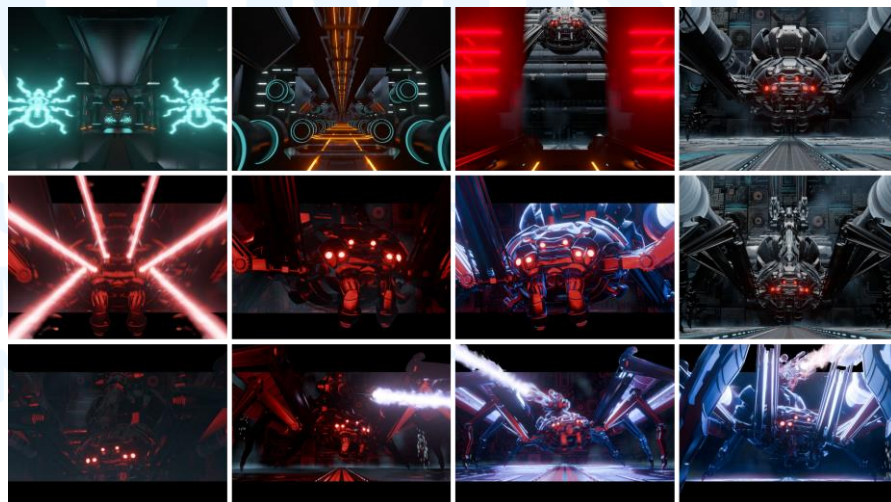


Gambar 3. 24 Proses Animasi More Than You Know



Gambar 3. 25 Proses Lighting Animasi More Than You Know

Pada tahap pasca-produksi, semua file yang telah digabungkan kemudian dirender dan dikomposisi ulang di aplikasi After Effects. Visual yang telah selesai kemudian siap ditampilkan di berbagai outlet HWG.

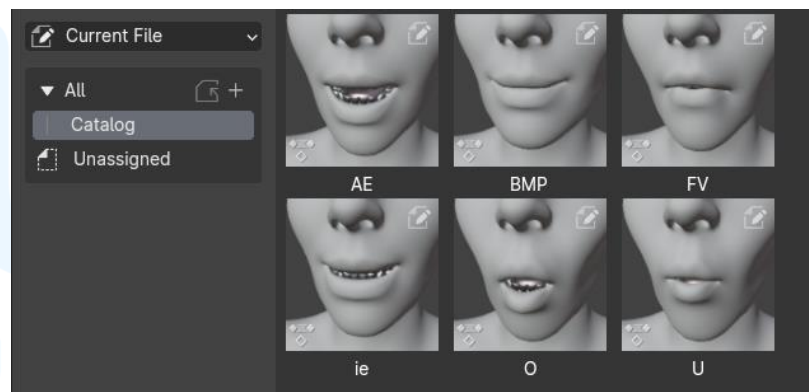


Gambar 3. 26 Hasil Akhir Animasi More Than You Know

### 3.3.1.5 HALOS DJ Opening – NYXX

Proyek ini merupakan proyek animasi opening untuk DJ NYXX dan merupakan proyek terakhir yang diterima penulis di perusahaan HWG. Dalam proyek ini, penulis bertugas untuk menganimasikan ekspresi dan menganimasikan mulut sesuai dengan audio yang diberikan. Proyek ini menjadi tantangan dan pembelajaran yang berkesan bagi penulis karena ini pertama kalinya penulis melakukan animasi pada mulut model manusia. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk membuat model *eargear* yang akan dipasangkan pada model DJ NYXX.

Pada tahap awal animasi, penulis mencari referensi berupa *vocal phonemes* di internet. Referensi *vocal phonemes* yang terdiri dari a, i, u, e, o digunakan untuk membuat *facial shape keys*. Fitur *shape keys* di Blender berguna untuk mempermudah animator menyimpan data bentuk yang telah diubah ke *blender library* yang nantinya akan diproses menjadi animasi (Gambar 3.27).



Gambar 3. 27 Proses Pembuatan Shape Key Pada Mulut

Setelah semua fonem terbentuk, penulis melakukan keyframing dan menyesuaikan setiap fonem dengan audio yang diberikan. Sebelum audio dimasukkan ke aplikasi Blender, penulis memisahkan vokal dan musik menggunakan bantuan AI di internet.

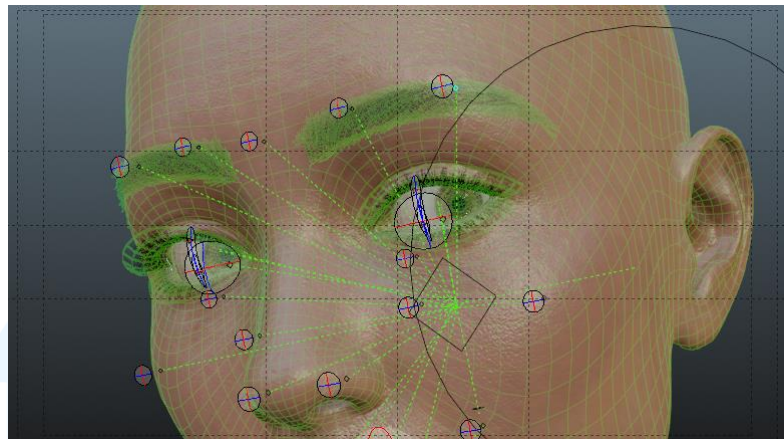
Setelah dipisahkan, penulis hanya menggunakan audio vokal untuk mempermudah sinkronisasi antara mulut dan audio dan melakukan animasi pada mulut sesuai dialog yang ada pada audio (Gambar 3.28).



Gambar 3. 28 Proses Animasi Mulut

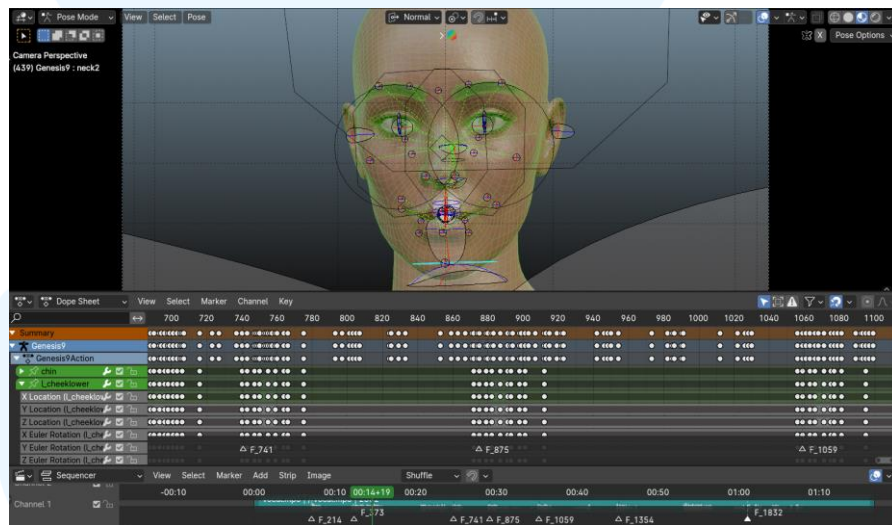
Setelah animasi mulut selesai, penulis melanjutkan tahap animasi pada bagian mata dan alis untuk memberikan ekspresi pada model manusia (Gambar 3.29). Tahap yang sama dilakukan dengan menggunakan *shape keys*. Di tahap animasi ini, penulis menggunakan tiga *shape keys* untuk alis yaitu alis standar, alis naik dan alis turun. Untuk mata, penulis melakukan *manual keyframing* dan menambahkan sedikit efek *shake* pada bola mata agar terlihat realistis. Setelah itu, penulis menyesuaikan animasi mata dan alis sesuai dengan gerakan mulut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



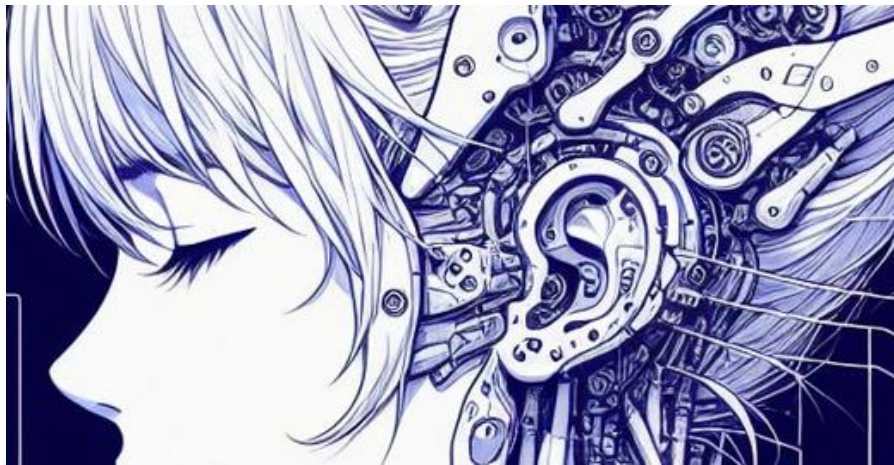
Gambar 3. 29 Proses Animasi Mata dan Alis

Agar tidak terlihat kaku, penulis juga melakukan *manual keyframing* pada kepala dan leher (Gambar 3.30). Animasi kepala dan leher dilakukan mengikuti konteks pembicaraan dalam *audio file*.



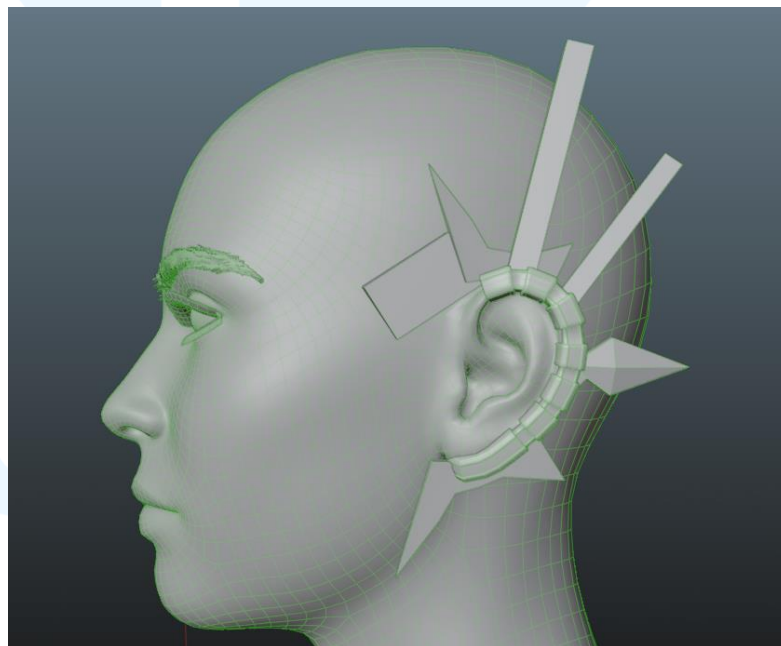
Gambar 3. 30 Proses Manual Keyframing

Setelah semua animasi dipastikan rapi, penulis melanjutkan untuk pembuatan model *eargear*. Proses pembuatan model dimulai dengan mencari referensi gambar di internet. Bantuan AI juga digunakan untuk membuat sketsa *eargear* agar mempermudah proses pembuatan model (Gambar 3.31).



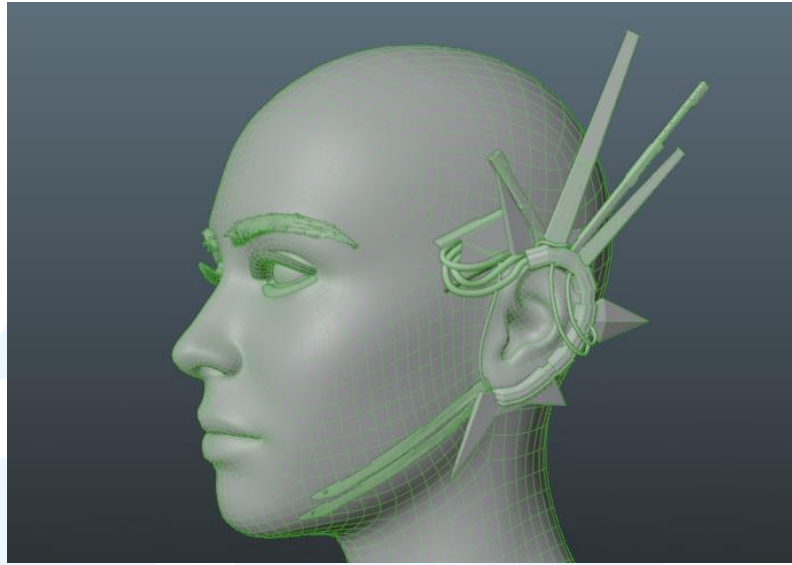
Gambar 3. 31 Referensi Visual Eargear

Penulis memulai tahap pembuatan model dengan melakukan blocking kasar menggunakan bentuk dasar yang tersedia di aplikasi Blender (Gambar 3.32).

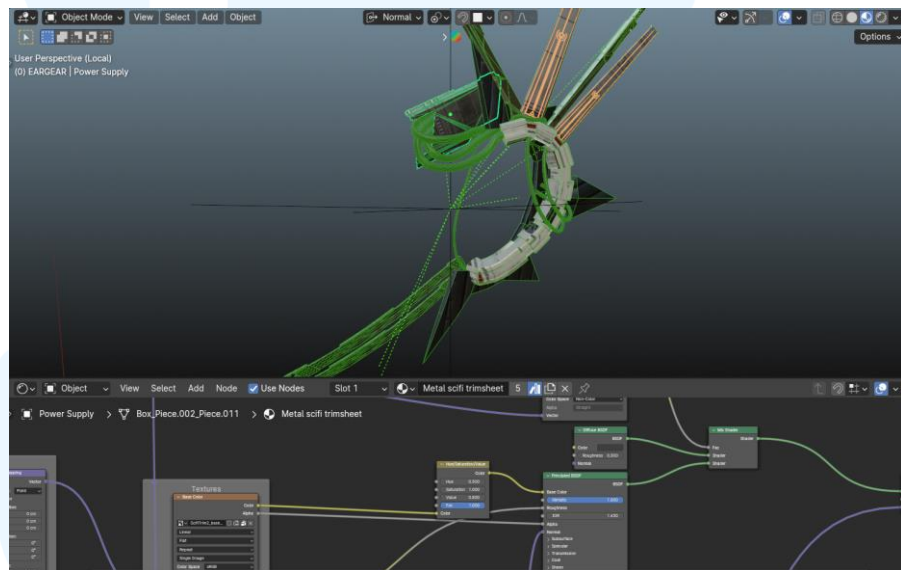


Gambar 3. 32 Proses Modelling Eargear

Setelah itu, penulis melakukan *detail modelling* untuk mencapai bentuk yang diinginkan (Gambar 3.33).



Gambar 3. 33 Proses Detail Modelling Eargear



Gambar 3. 34 Proses Texturing Eargear

Pada gambar 3.34 setelah bentuk *eargear* di *approve*, penulis memberikan material pada model dengan menggunakan *add-ons Blender Kit* yang menyediakan berbagai macam material *free-to-use*.





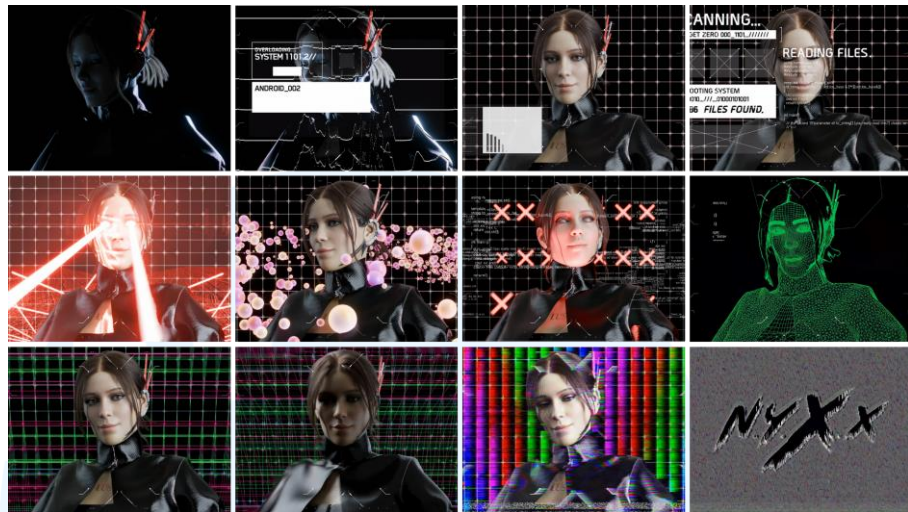
Gambar 3. 35 Hasil Akhir Model Eargear

Setelah melakukan *texturing*, penulis melakukan *quality check* pada hasil akhir model (Gambar 3.35) dengan memastikan bahwa tidak ada detail yang tertinggal, material yang *overlapping*, dan memastikan bahwa model sudah terlihat sempurna jika dilihat dari *camera view*.



Gambar 3. 36 Hasil Penggabungan Model Eargear dan Karakter

Selanjutnya, penulis menggabungkan hasil model *eargear* dan juga karakter beserta animasinya kedalam satu *file* lalu kemudian diserahkan ke rekan penulis untuk diproses ke tahap *render*, *compositing*, dan *color grading*.



Gambar 3. 37 Hasil Akhir Opening DJ NYXX

Hasil Akhir yang sudah jadi (Gambar 3.37) kemudian diserahkan ke *supervisor* dan siap ditampilkan di LED pada saat klien tampil.

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang di HWG, penulis menghadapi beberapa kendala yang mungkin mempengaruhi kelancaran pekerjaan dan proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut meliputi:

1. Pada awal masa magang, penulis merasa kesulitan beradaptasi dengan lingkungan kerja dan sulit menyesuaikan diri dengan prosedur kerja di HWGroup. Kesulitan ini juga berdampak pada kemampuan penulis untuk berkomunikasi secara efektif dengan rekan kerja.
2. Sebelum menjalani kerja magang di HWGroup, penulis terbiasa bekerja di waktu malam dan ketika menjalani magang di HWGroup, penulis harus menghasilkan ide kreatif dan produktif di pagi hari sehingga penulis mengalami hambatan untuk beradaptasi dengan ritme kerja yang baru.
3. Awalnya, penulis merasa bisa mengelola keuangan dengan baik karena kantor berada di The Breeze dan memiliki kantin karyawan dengan harga makanan yang terjangkau. Namun, setelah kantor

pindah ke Northpoint, tidak ada kantin yang tersedia, sehingga penulis harus membeli makanan secara online setiap hari, menyebabkan peningkatan pengeluaran yang tidak terduga.

4. Cuaca sering kali menjadi tantangan bagi penulis yang menggunakan kendaraan bermotor untuk pergi ke kantor. Ketika hujan, penulis terpaksa datang terlambat ke kantor, dan berdampak pada produktivitas dan keteraturan jadwal kerja.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemukan selama magang, penulis mencari solusi strategis dan efektif, antara lain:

1. Penulis mengatasi kesulitan beradaptasi dengan mengamati cara kerja rekan-rekan dan memahami budaya perusahaan melalui interaksi antar rekan kerja. Penulis juga berusaha lebih proaktif dalam berkomunikasi.
2. Untuk mengatasi kesulitan dalam fokus kerja di pagi hari, penulis mulai menerapkan rutinitas baru yang membantu penulis untuk beradaptasi dengan jadwal kerja. Penulis mencoba mengubah pola tidur dan melakukan aktivitas yang merangsang kreativitas di pagi hari, seperti menonton video tutorial teknik dalam ruang lingkup 3D.
3. Penulis mengatasi tantangan manajemen keuangan dengan membuat anggaran harian untuk makan siang dan mencari alternatif yang lebih ekonomis. Penulis juga terkadang bangun lebih awal untuk mencari sarapan yang lebih terjangkau untuk mengurangi pengeluaran dan menjaga anggaran tetap terkendali.
4. Untuk mengatasi keterlambatan akibat cuaca, penulis mulai memantau prakiraan cuaca setiap hari dan mempersiapkan perlengkapan seperti jas hujan. Penulis juga berusaha berangkat lebih awal ketika cuaca tidak mulai terlihat tidak mendukung, sehingga dapat mengantisipasi kemungkinan keterlambatan.