

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Dalam Proyek “Taman Nasional,” Penulis bertugas sebagai *Environment Artist*. Posisi penulis dalam organisasi berada di bawah Sutradara dan *Scriptwriter* serta researcher. *environment artist* berperan untuk mendukung *storyboarder* dan *3D generalist*. selain itu, penulis juga diberi peran pada masa pra-produksi dalam membuat background animasi sesuai hasil *storyboard*. Penulis juga bertanggung jawab dalam pembuatan desain *style guide* film pada *scene Daytime*, desain bangunan, *turnaround* kendaraan, *floor plan scene*, dan *background environment* animasi.

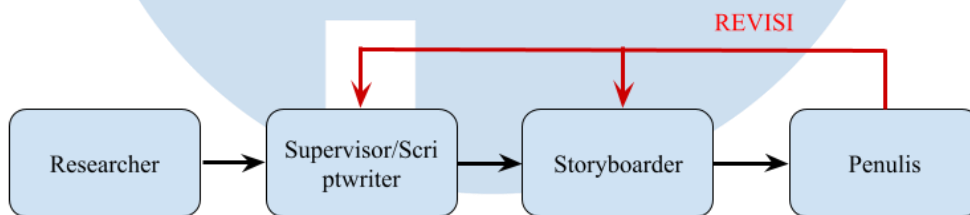
2. Koordinasi

Dalam proyek “Taman Nasional” koordinasi *Environment artist* bertimbal-balik dengan *Storyboard artist*. Penulis melaksanakan kerja di kantor, namun diperbolehkan bekerja di area sekitar kampus. Jika terdapat hambatan, penulis berhak meminta izin *WFH* kepada supervisor melalui chat daring (Discord/Line). Melalui observasi penulis, pengerjaan secara langsung lebih efektif dikarenakan komunikasi dan asistensi bersama anggota tim yang jauh lebih lancar dibanding daring. Pengerjaan tugas disepakati bersama antar anggota tim *Environment Artist* untuk menggunakan program yang dapat di *export* dalam bentuk *.PSD* (*PhotoShop Document*).

Proses kerja *Environment Artist* berawal pada brief kerja setiap minggu yang dibagikan oleh supervisor proyek. Brief kerja yang disosialisasikan berisi kerja desain yang diperlukan untuk film dan target progress per minggu. Alur kerja berawal dari *draft script* yang diberikan oleh supervisor yang menjadi patokan bagi *storyboard artist*. Script ini ditulis berdasarkan hasil riset supervisor dan researcher. Hasil dari

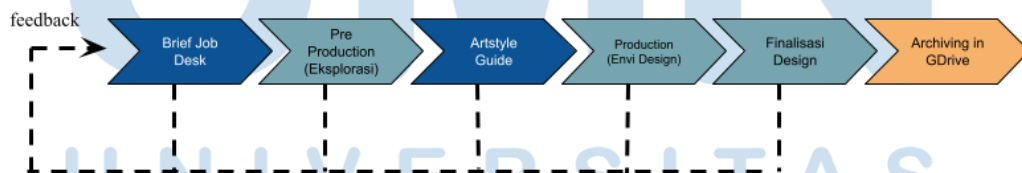
storyboard yang sudah dijadikan *animatic* dan disetujui oleh *supervisor* selanjutnya di upload pada *google drive*. *Environment artist* mengambil salah satu shot dari *storyboard* dengan format *.png* dan mendata setiap kebutuhan *background* dengan Google Sheets.

Setelah asistensi dan persetujuan dengan *supervisor* mengenai kebutuhan *background*, *environment artist* mulai mengerjakan desain *background* atau kendaraan sesuai kebutuhan tiap *scene*. *Progress* selanjutnya di-upload pada Discord untuk diasistensikan setiap akhir minggu. Revisi yang dilakukan mengacu pada *feedback* yang diberikan oleh *supervisor* dan *storyboard*. Hasil karya yang sudah disetujui di-upload ke Google Drive pra produksi.



Gambar 3.1.1 Bagan Alur Kerja proyek “Taman Nasional”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

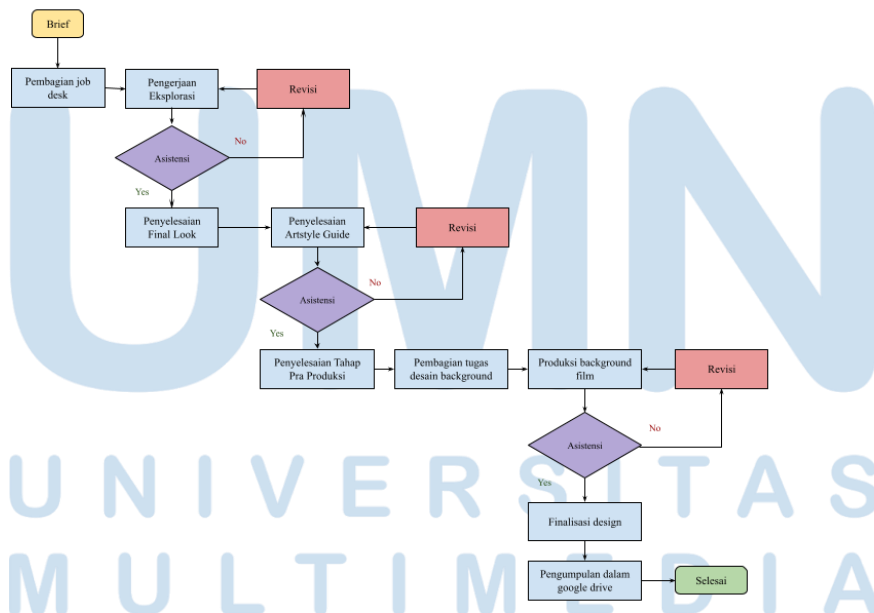


Gambar 3.2.1 Diagram Overview kerja Environment Designer proyek “Taman Nasional”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis berperan sebagai *environment designer* dalam Proyek “Taman Nasional”. Penulis diberikan kewajiban yang dibagikan menjadi tugas pra-produksi dan produksi. Tugas penulis dalam pra produksi meliputi perancangan *artstyle background* film, desain bangunan, desain dan *turnaround* kendaraan untuk proses *3D modelling* serta Penataan *floorplan* scene 2, 3, 6, 7, 10, 12, dan 19. dalam fase produksi penulis ditugaskan membuat desain *background* dan *guide artstyle scene* pagi hari sesuai dengan *storyboard* yang sudah disetujui sutradara.

Penulis memilih *scene 2* sebagai bahasan laporan magang ini. Lokasi *scene 2* mencakup daerah wisma savana bekol di dalam Proyek “Taman Nasional.” *Scene 2* merupakan lokasi yang penulis desain dan rancang dari tahap eksplorasi sampai produksi. Penulis mengerjakan desain wisma, *floorplan* savana bekol, dan *artstyle guide scene 2*. Penulis membuat *moodboard* dan *color palette* berdasarkan foto referensi savana bekol *supervisor*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan



Gambar 3.2.2 Diagram Alir kerja Environment Designer proyek “Taman Nasional”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pipeline dari proyek “Taman Nasional” berawal pada brief yang diberikan oleh Supervisor selaku sutradara film. Brief ini disampaikan melalui *project deck* yang sudah dipersiapkan beliau dan researcher. *Project deck* ini menyampaikan target dari masing-masing job desk serta timeline pengerjaan proyek. Penulis sebagai environment designer ditugaskan eksplorasi artstyle, desain bangunan dan kendaraan. Hasil desain kemudian di asistensikan kepada *supervisor* dan direvisi sesuai saran beliau. Hasil karya yang sudah disetujui akan di-*upload* dalam Discord atau Google drive.

Setelah eksplorasi desain selesai, penulis mulai ditugaskan untuk mengerjakan latar belakang film. Proses ini berawal dari pengerjaan storyboard oleh storyboard artist. Hasil *storyboard* yang sudah disetujui *supervisor* di *export* dan dijadikan rangkaian gambar dalam Google Sheets. Para environment designer menggunakan google sheets tersebut untuk memantau *progress* dan membagikan tugas. Setelah disepakati, penulis dapat memulai membuat aset *scene* dan *color palette*. Setelah aset dan *color palette* diasistensikan dengan *supervisor* dan direvisi, maka penulis dapat memulai pengerjaan latar belakang film. Penulis membuat desain latar belakang sesuai dengan desain shot *storyboard* dan naskah. Desain latar belakang akan mendapat revisi dari *supervisor* sebelum di upload. Proses ini berulang sampai desain disetujui *supervisor* dan akhirnya desain di upload pada Google Drive proyek.

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan tabel deskripsi tugas penulis setiap minggu:

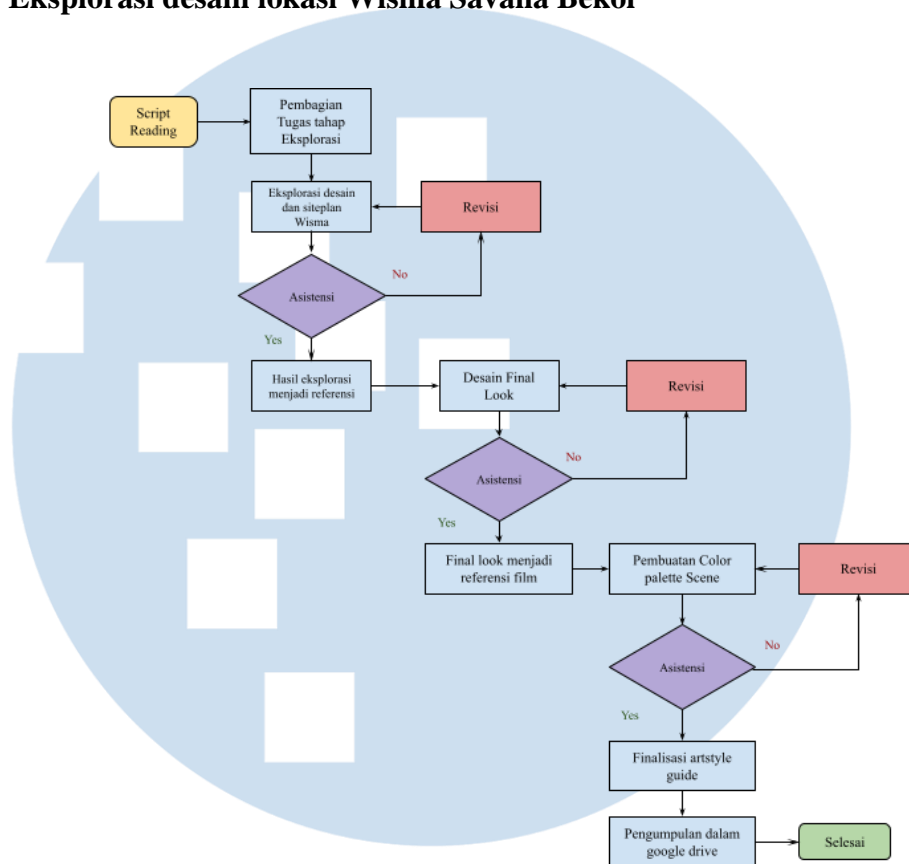
Minggu ke-	Tanggal	Pekerjaan yang dilakukan	Deskripsi tugas
1	(8-07-2024 - 12-07-2024)	Briefing dari supervisor, eksplorasi desain	<ol style="list-style-type: none">1. Supervisor memberikan penjelasan mengenai prosedur kerja magang, timeline magang dan peran masing-masing anggota2. Penulis melakukan eksplorasi awal terhadap ide-ide shot yang diusulkan oleh storyboard artist dan desain kendaraan.3. Penyusunan moodboard untuk referensi Environment Designer
2	(15-07-2024 - 19-07-2024)	Brief plotline naskah, eksplorasi desain	<ol style="list-style-type: none">1. Anggota membaca cerita bersama dan mendiskusikan shot-shot penting yang akan muncul pada film2. Eksplorasi dan asistensi desain kendaraan3. Eksplorasi desain bangunan
3	(22-07-2024 - 26-07-2024)	Briefing script, Eksplorasi desain	<ol style="list-style-type: none">1. Script reading antar anggota, supervisor dan calon voice actor.2. Eksplorasi artstyle sesuai dengan referensi film pilihan supervisor3. Eksplorasi desain bangunan dan layout
4	(29-07-2024 - 02-08-2024)	Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none">1. Eksplorasi desain artstyle background2. Eksplorasi final look3. Asistensi final look dengan Supervisor

5	(05-08-2024 - 09-08-2024)	Eksplorasi, Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi final look sesuai saran revisi oleh supervisor 2. Eksplorasi desain Wisma 3. Pengerjaan desain floorplan scene
6	(12-08-2024 - 16-08-2024)	Environment Design,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistensi desain floor plan dan revisi 2. Eksplorasi area loket dan menara 3. Pembagian tugas pengerjaan background
7	(19-08-2024 - 23-08-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistensi floorplan sesuai revisi supervisor dan storyboard artist 2. Mengerjakan scene 1 shot 15, 18, 22, 19.
8	(26-08-2024 - 30-08-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan scene 1 shot 14, 22, 23, 16. 2. Mengerjakan desain turnaround jeep 3. Asistensi hasil kerja shot minggu lalu
9.	(01-09-2024 - 06-09-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan scene 1 shot 24 2. Mengerjakan revisi scene 1 dan floorplan sesuai saran dari supervisor dan storyboard artist 3. Mengerjakan desain kendaraan sampan
10	(09-09-2024 - 13-09-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistensi turnaround Jeep dan perahu 2. Pembuatan aset dan color pallete scene 2 3. Revisi turnaround sampan
11	(17-09-2024 - 20-09-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan layout scene 2 2. Mengerjakan desain background scene 2

			3. Asistensi hasil desain background scene 2 dengan supervisor
12	(23-09-2024 - 27-09-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan sisa scene 2 (shot 25 & 29) 2. Revisi scene 2 sesuai dengan saran supervisor 3. Asistensi shot 25 dan 29 dengan supervisor
13	(30-09-2024 - 04-10-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aset pohon dan tekstur scene 2 2. Mengerjakan revisi scene 2 (lighting, desain pohon dan layout gunung)
14	(07-10-2024 - 11-10-2024)	Environment design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistensi revisi scene 2 dengan supervisor 2. Mengerjakan revisi terakhir scene 2 sesuai saran sutradara 1. Mengerjakan desain turnaround motor
15	(14-10-2024 - 18-10-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyelesaian revisi jaring-jaring scene 2 2. Penyelesaian turnaround motor 3. Menyicil art style guide scene 3
16	(21-10-2024 - 25-10-2024)	Environment Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan rendering final look scene 3 2. Membuat color palette scene 3 3. Asistensi artstyle guide scene 3

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

a. Eksplorasi desain lokasi Wisma Savana Bekol

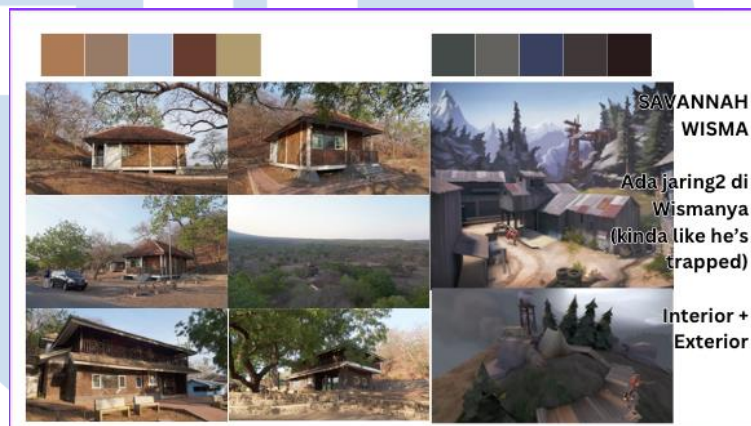


Gambar 3.2.3 Diagram Alir tahap pra-produksi Environment Designer proyek “Taman Nasional”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam Proyek “Taman Nasional” penulis memulai magang dari awal tahap eksplorasi. Penulis diberikan brief oleh *supervisor* mengenai cerita dengan script reading bersama dengan calon voice actor. Sesi ini diakhiri dengan diskusi bersama dengan anggota mengenai usulan ide shot. Para anggota masing-masing memberikan usulan meliputi desain lokasi Wisma Savana Bekol yang muncul pada Scene ke-2 dan ke-10. Melalui hasil diskusi tersebut, penulis mulai mengerjakan eksplorasi desain konsep awal dan *floorplan* lokasi Wisma Savana Bekol.

Eksplorasi yang penulis kerjakan merupakan usulan penggunaan papan “selamat datang” dan penggunaan bangunan wisma sebagai

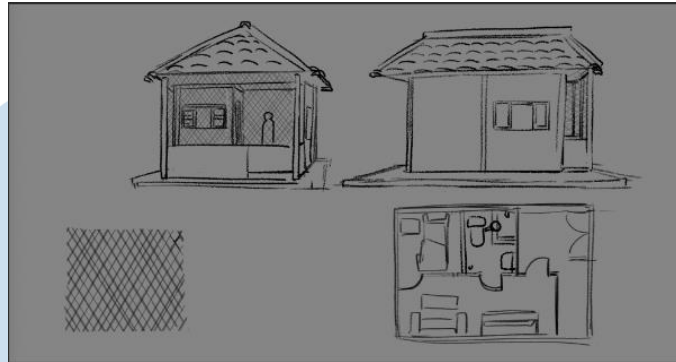
simbolisme terperangkap. Supervisor memberikan tanggung jawab pada penulis untuk melakukan desain awal dari lokasi Wisma Savana Bekol dengan penempatan papan “selamat datang” menjadi fokus utamanya. Hasil dari eksplorasi desain Wisma Savana Bekol akan digunakan sebagai *final look* dan *guideline* terhadap produksi latar belakang kedepannya. Untuk ini, penulis membuat moodboard dan desain awal dari bangunan wisma.



Gambar 3.2.4 Moodboard Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.2.5 Sketsa Site Plan area Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.2.6 Konsep awal Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Storyboard artist mengusulkan penggunaan jaring-jaring besi pada wisma sebagai simbolisme bahwa protagonis terperangkap dalam kandang di Taman Nasional. Usulan ini disetujui oleh *supervisor*, utamanya karena genre film thriller memerlukan lokasi yang memberikan rasa ketidaknyamanan pada penonton. Penulis menghasilkan desain wisma berjaring besi bersama dengan *floor plan indoor* wisma yang diasistensikan dengan *supervisor*. Setelah disetujui penulis berlanjut pada *site plan* lokasi. Hasil dari *site plan* menempatkan wisma di area lebih dalam dimana protagonis harus melewati jalan setapak, api unggun dan papan “selamat datang.”



Gambar 3.2.7 Site Plan final area Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

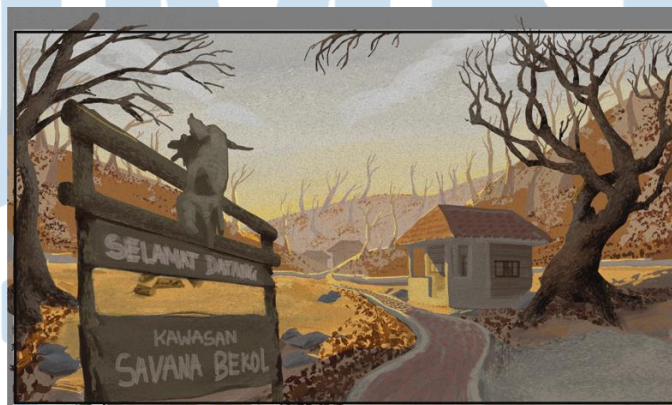
Supervisor minta revisi floor plan sehubungan menjaga *continuity scene* ke-2 dan ke-10. Beliau menyarankan penempatan papan “selamat datang” diletakkan di depan area api unggun. Supervisor menjelaskan bahwa fungsi papan tengkorak merupakan alat *foreshadowing* yang menandakan niat jahat dari antagonis. Pada saat ini juga desain wisma dan floorplan disetujui untuk dipakai sebagai referensi desain area Savana Bekol. Untuk ini, penulis berlanjut membuat *final look* Wisma Savana Bekol.

U M I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.8 Final look Wisma Savana Bekol awal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis melakukan asistensi desain awal final look dan mendapatkan beberapa saran untuk desain papan “selamat datang.” *Supervisor* menjelaskan bahwa desain papan terlalu memakan tempat dan tulisan Wisma Banteng tidak penting untuk Scene ke-2 atau ke-10. Untuk ini penulis disarankan membuat desain yang lebih *simple*. Selain itu, *Supervisor* juga menyarankan menunjukkan penempatan api unggun pada final look.



Gambar 3.2.9 Final look Wisma Savana Bekol hasil revisi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hasil dari revisi penulis asistensikan kepada supervisor. Supervisor akhirnya menyetujui hasil dari *final look* dan memperbolehkan penulis melanjutkan pembuatan guideline scene. Penulis juga membuat aset 2D untuk mempermudah proses pengerjaan desain *background scene 2*. Selain itu penulis membuat color palette *background*.



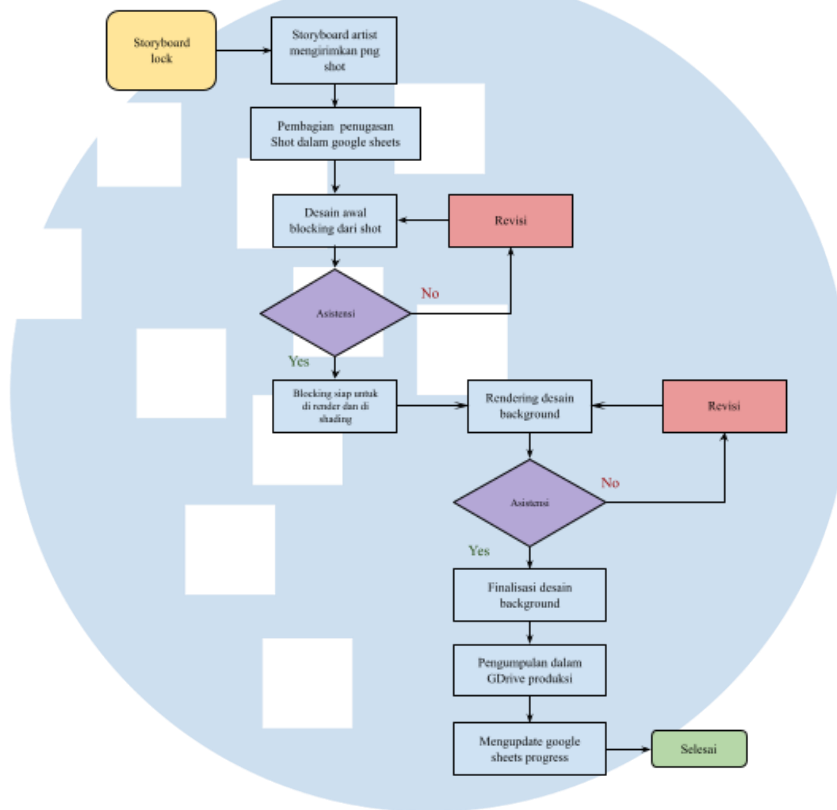
Gambar 3.2.10 Color Palette Wisma Savana Bekol

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis melakukan asistensi bersama supervisor mengenai artstyle guide. Hasil dari artstyle guide disetujui oleh supervisor. Penulis mengupload hasil dari artstyle guide dan final look pada google drive proyek. Oleh karena tahap pra-produksi selesai, Penulis diperbolehkan berlanjut pada tahap produksi dan membuat latar belakang scene 2.

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. Pembuatan desain latar belakang Scene 2



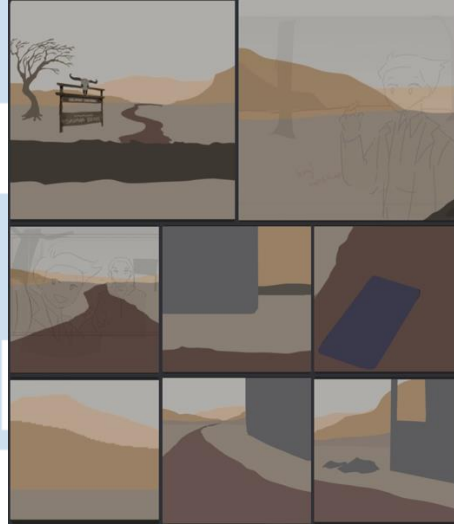
Gambar 3.2.11 Diagram Alir tahap produksi Environment Designer proyek “Taman Nasional”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Peran penulis pada tahap produksi adalah membuat desain background animasi. Penulis diberikan jangka waktu sekitar satu sampai dua minggu untuk menyelesaikan tugas ini. Dibanding *scene* ke-1 yang dipisah antara dua *environment designer*, *scene* ini dipegang oleh penulis sepenuhnya. Oleh karena itu, penulis melakukan komunikasi timbal balik dengan storyboard artist *scene* ke-2 dalam proses kerja.

Proses pengerjaan background berawal dengan pembuatan blocking warna. *blocking* berfungsi untuk membedakan daerah *foreground*, *midground* dan *background*. *Foreground* merupakan unsur pada background yang terdekat dengan penonton/kamera. *Background*

merupakan unsur yang terjauh dari kamera. *Midground* merupakan unsur yang berada di antara *foreground* dan *background*.



Gambar 3.2.12. Blocking desain Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap *blocking* ini juga bertujuan memastikan semua penempatan objek dan bangunan sesuai dengan rencana scene ke-2 dan seterusnya. Lokasi Wisma Savana Bekol juga direncanakan muncul kembali pada scene ke-10, maka dari itu penulis perlu memastikan penempatan objek sudah sesuai dengan floor plan. Asistensi dilakukan dengan supervisor dan storyboard artist seusai menyelesaikan blocking. *Supervisor* dan *storyboard artist* menyetujui hasil *blocking scene* ke-2 dan memperbolehkan penulis lanjut *rendering*.

Penulis mengerjakan *rendering* sesuai dengan referensi *artstyle guide* yang dibuat pada tahap eksplorasi. Penulis menggunakan layer masking untuk memberikan tiap unsur latar tekstur berbeda. Tekstur yang diberikan pada latar Wisma Savana Bekol didasarkan pada foto-foto referensi *supervisor* dan *researcher*. Tanah dari Savana bekol berserakan dengan dedaunan kering dan batu-batu kerikil. Pepohonan lokasi wisma bertekstur kering dan kasar. Penulis membuat lighting yang cerah oranye untuk memberi kesan panas savana. Desain wisma juga ditempatkan di area

midground lokasi wisma. Penulis menerapkan detail-detail tersebut pada sekitar 10 shot. Hasil dari desain *background* penulis asistensikan kepada *supervisor* pada akhir minggu.



Gambar 3.2.13. Desain background shot 28 dan 26 Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Supervisor memberikan sejumlah saran pada penulis setelah asistensi pertama desain *background scene* ke-2. Salah satu saran merupakan lighting lokasi yang terlihat terlalu sore. *Supervisor* menjelaskan bahwa scene ke-2 masih berada pada pukul 12.00 sampai 2.00 sehingga warna yang terlalu oranye kurang tepat. Oleh karena saran ini, penulis merubah warna latar menjadi abu cerah untuk memberi kesan siang bolong.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.14. Revisi lighting background shot 28 dan 26 Wisma Savana Bekol

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hasil dari revisi lighting penulis asistensikan dengan *supervisor*. Beliau memberikan beberapa saran mengenai pepohonan dan daun-daun pada *background*. *Supervisor menjelaskan bahwa* desain pohon yang terlalu kering dan menyarankan menambahkan dedaunan pada pohon dan area *background* karena lokasi savana bekol sebenarnya lebih rimbun daripada desain yang penulis buat. Selain itu, Desain Wisma Savana Bekol juga disarankan ditambah gunung pada bagian *background* agar sesuai dengan lokasi aslinya. Setelah menampung saran, penulis melanjutkan proses revisi sesuai keinginan *supervisor*.



Gambar 3.2.15. Revisi pohon dan penghijauan Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.2.16. Revisi siluet gunung untuk background Wisma Savana
Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah revisi pepohonan dan siluet gunung, penulis melakukan asistensi dengan supervisor. Supervisor menanyakan mengapa bangunan wisma tidak memiliki jaring-jaring. Penulis sadar akan kesalahan ini dan memberi tahu bahwa penulis lalai memasukan jaring-jaring pada desain wisma. Untuk ini penulis melakukan revisi menambahkan jaring-jaring tersebut pada bangunan wisma.



Gambar 3.2.17. Revisi jaring-jaring Wisma Savana Bekol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah revisi jaring-jaring, penulis melakukan asistensi terakhir dengan supervisor. Desain background scene ke-2 disetujui oleh beliau. Oleh karena ini, penulis diperbolehkan untuk *archive* file-file *background* ke dalam *google drive* proyek. file dirangkum dalam bentuk *.PSD* dan di upload dalam *google drive*. Dengan ini, tugas penulis mengerjakan scene ke-2 selesai.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja sebagai Environment artist di magang prodi film, penulis menemukan beberapa kendala dalam menjalani pekerjaan. Kendala yang paling berpengaruh merupakan kesulitan oleh karena kekurangan sumber daya manusia.

Proyek “Taman Nasional” terhitung berskala besar dibanding kemampuan dan jumlah anggota. Isu ini juga ikut didiskusikan dengan supervisor mengenai kebutuhan anggota tambahan.

Kesulitan oleh karena kekurangan anggota ini menyebabkan target waktu yang ditetapkan terlalu pendek. Salah satu contohnya merupakan tugas penulis menyelesaikan background animasi. Supervisor memberikan target background dari 300 shot selesai dalam kurun waktu kerja magang. Penulis memiliki kesulitan mencapai target ini oleh karena durasi kerja 640 jam terlalu pendek. Hal ini dipersulit oleh karena penulis juga harus mengerjakan turnaround kendaraan dan eksplorasi desain.

Selain itu, penulis juga berkendala kontak dengan supervisor. Oleh karena supervisor penulis memegang beban kerja yang tinggi, kontak dengan beliau seringkali terbatas pada hari senin dan jumat. Supervisor penulis memegang tugas sebagai dosen dan koordinator peminatan selain sutradara. Hal ini menyebabkan asistensi sulit dilakukan utamanya dengan pertanyaan yang lebih detail. Hasilnya, revisi-revisi dari saran supervisor sering terdorong ke minggu selanjutnya yang sekaligus memakan waktu.

Penulis juga mengalami kendala pribadi yang berhubungan dengan keterbatasan kemampuan penulis dalam proyek ini. Penulis merasa kompetensi pribadi belum optimal dengan beban kerja yang diberikan. Pada Proyek “Taman Nasional”, penulis juga ditugaskan mengerjakan turnaround kendaraan. Penulis sebelumnya belum pernah membuat desain turnaround kendaraan ataupun bekerja sama dengan 3D Modeler. Hasilnya penulis harus melakukan revisi berkali-kali sesuai dengan saran dari supervisor dan 3d modeller.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menurut pengalaman dan observasi penulis, kendala kekurangan anggota disepakati diselesaikan dengan kerja lembur ataupun mendapatkan penambahan waktu. Hal ini dikarenakan jumlah anggota tim terbatas. Selebihnya dari itu, kami

diberikan kebebasan untuk menggunakan teknik yang dapat mempercepat produksi seperti *tracing*, *photobashing*, *copy-pasting*, dan menggunakan plugin. Penulis juga membiasakan diri datang dua jam lebih awal dari jam masuk agar dapat memulai pekerjaan lebih awal.

Untuk permasalahan asistensi, penulis dan anggota melakukan asistensi secara daring sebagai solusi. Asistensi dilakukan dengan program discord untuk mengirimkan hasil kerja. Supervisor dapat mengirimkan saran dan kritik ketika beliau mendapat waktu luang tanpa harus datang ke kantor. Bilamana terdapat banyak keperluan asistensi, penulis menanyakan reschedule agar dapat bertemu secara langsung dengan supervisor. Selain itu, penulis juga menyelesaikan masalah kekurangan anggota yang berperan sebagai produser dengan mengerjakan pendataan shot bersama dengan environment designer dan storyboard artist.

Berhubungan dengan timeline pengerjaan, disepakati oleh supervisor bahwa penulis diperbolehkan untuk memperpanjang pengerjaan bilamana diperlukan. Penulis juga negosiasi dengan supervisor dan mencapai kesepakatan bahwa minimal mayoritas pekerjaan penulis seperti *guide artstyle*, color script dan turnaround kendaraan selesai. Selebihnya penulis bekerja lembur untuk memastikan sebanyaknya karya dapat diasistensikan dalam seminggu.

Untuk kendala pribadi, penulis meminta saran dan masukan dari 3D modeller dan supervisor untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas karya. Penulis disarankan oleh 3D modeller untuk membuat sketsa *blueprint* kendaraan dibanding melakukan photobashing karena jauh lebih cepat. Selain itu, penulis juga membiasakan meminta feedback di tengah pengerjaan turnaround kendaraan dan membuat variasi desain sehingga revisi tidak terjadi berulang kali. Selain itu, penulis juga melatih untuk menggambar berbagai variasi kendaraan dalam berbagai perspektif untuk meningkatkan kemampuan penulis.