



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

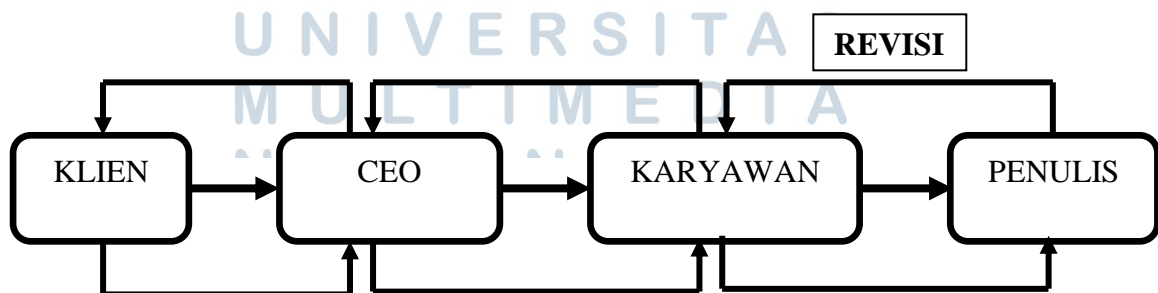
Dalam studio Ayena penulis berkedudukan sebagai anak magang yang memiliki tugas sebagai 3 dimensi modeler bagian properti. Sebagai 3 dimensi *modeler property* tugas di berikan setelah adanya script sehingga dapat di data properti apa saja yang harus di buat.

1. Kedudukan

Dalam kedudukan penulis berperan sebagai anak magang yang bertugas membantu project dalam hal 3 dimensi *modeller* properti.

2. Koordinasi

Koordinasi pada awalnya pembimbing memberi tugas –tugas dan mengajarkan program lebih lanjut, memberikan pendapat apakah karya tersebut harus di revisi atau tidaknya. Namun setelah pertengahan magang yang memberi tugas adalah karyawan yang membuat list barang-barang 3 dimensi yang dibutuhkan namun karena karyawan itu berada di Bandung dan penulis di Cimahi maka ada 1 karyawan bagian 3 dimensi *modelling* yang memberikan pendapat dan mengajarkan program Blender kepada penulis. Sehingga dapat di bentuklah alur kerja seperti di bawah ini:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Daftar hasil dari karya yang di hasilkan penulis selama magang di studio Ayena

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Animasi Super Neli	Perkenalan, install program Blender, 3D <i>modelling</i> keran, tempat cuci tangan, kaca, tempat obat.
2.	2	Animasi Super Neli, dan Pengolahan Sampah	3D <i>modelling</i> tempat mandi, peralatan mandi, alat mesin, tirai, gantungan pakaian, tas, revisi peralatan obat, revisi botol dirigen.
3.	3	Animasi Super Neli	Revisi tempat mandi, menyusun kwitansi Oktober 2016 – Juni 2017, revisi toilet, revisi tas 3 kali.
4.	4	Animasi Super Neli, dan Pengolahan Sampah	Revisi tas 3, 3D <i>modelling</i> mesin 1 dan 2, pulau Papua, rumah, sampah, meja mesin.
5.	5	3D <i>modelling</i> biola dan harpa adalah proyek sendiri, puskesmas, dan Animasi Super Neli	Membuat logo puskesmas dan alternatifnya, 3D <i>modelling</i> kepala kereta api mainan, biola, harpa (belum selesai)
6.	6	Animasi Super Neli	8 desain karakter, 3D <i>modelling</i> boneka, teropong, selop, sandal, lampu bolam, gelas beer, piring kecil, tutup gelas, kertas 4 jenis, tongkat dirigen 2 jenis, buku besar, buku <i>hard cover</i> , buku, majalah, Koran, gigi graham 2 macam, lollipop 5 macam.
7.	7	Animasi Super Neli	8 desain karakter, 3D <i>modelling</i> monopoli(kartu, uang, tempat

			mengocok dadu, bidak 2 macam, dadu, papan <i>game</i> , kotak), durian, piring, kipas tangan, kemucing, kain pel, ember, koin, kartu, rumah kartu, cermin antik, tuperware 2 macam, revisi kartu dan rumah kartu, lampu 5 macam.
8.	8	Animasi Super Neli	3D <i>modelling</i> lampu, mesin pembasmi lalat, membuat laporan, melengkapi
9	9	Animasi Super Neli	3D <i>modelling</i> mesin pembesmi lalat lanjut, kaca mata las, bebek mainan, kotak peralatan, vas antic dan vas pecah, ipod, <i>speaker portable</i> , melanjutkan harpa
10	10	Animasi Super Neli	3D <i>modelling</i> gelas kaca, keranjang piknik, gelas minum, apel, roti, 2 macam piring, alas piknik, sedotan, bantal guling, pita, kaleng buah, buah dalam kaleng buah, radio, permainan kaki, robot burung.
11	11	Animasi Super Neli	3D <i>modelling</i> bis, coklat 10 jenis, 4 vas antik, pengocok telur, kualiti tanah, loyang panggangan, meja antik, nampan kayu, piping bag
12	12	Animasi Super Neli, dan perpisahan	3D <i>modeling</i> vas antik, <i>Russian egg</i> , PS 4, presentasi akhir magang.

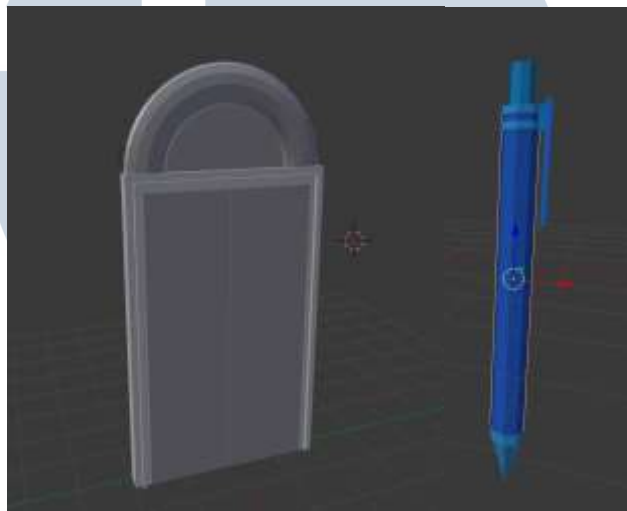
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama magang penulis awalnya penulis mengerjakan tidak hanya 3 dimensi model properti namun desain logo, dan desain karakter namun kemampuan

penulis lebih baik pada 3 dimensi *modeler asset* sehingga tugas-tugas berikutnya meriah ke 3 dimensi *model asset*.

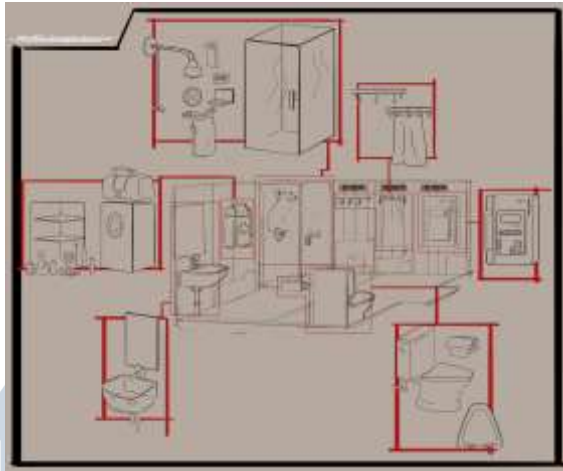
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pengalaman penulis pertamakali magang yaitu mempelajari program 3 dimensi Blender lewat buku panduan Blender dan di aplikasikan lewat tugas awal. Di tugas pertama penulis belum mengerti cara-cara mengerti cara edit bentuk awal jadi hasilnya berdasarkan rotasi dan skala.

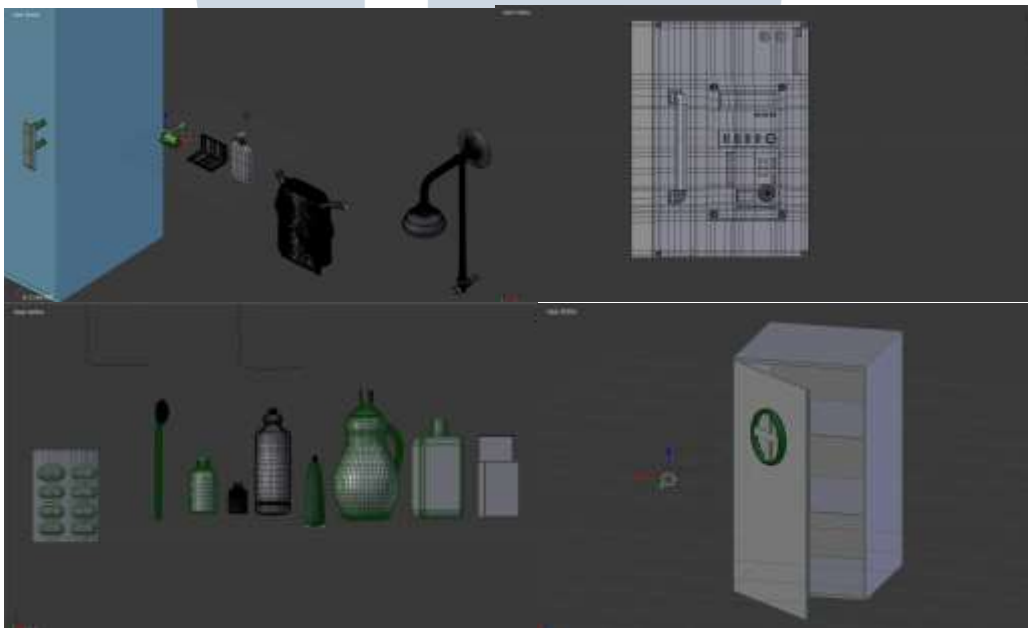


Gambar 3.2. Tugas 1

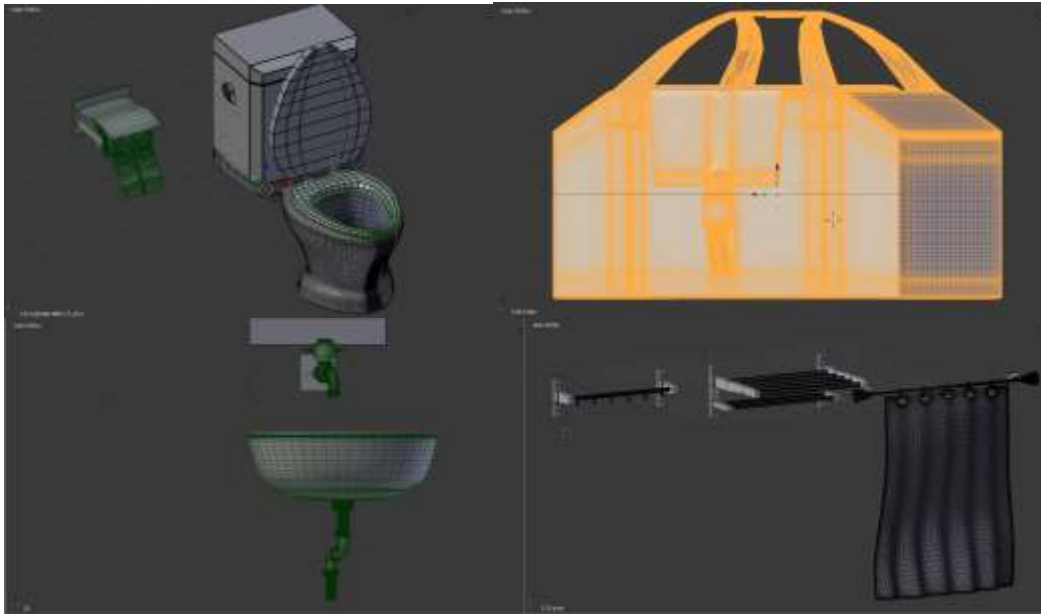
Tugas berikutnya penulis belajar dan mempraktekan cara *modelling* dari buku karena ada beberapa *asset* yang sama dan mirip dengan yang ada di buku dan selebihnya penulis mendapat arahan dari pembimbing. Inilah tugas pertama yang di dapatkan dan hasilnya.



Gambar 3.3. Sketsa Tugas 2

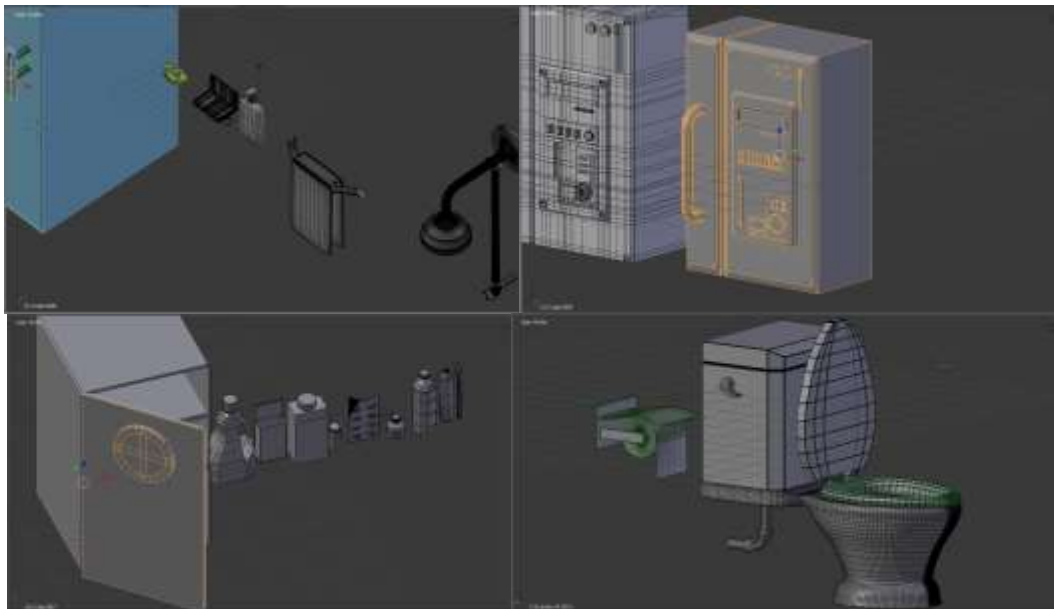


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Tugas 2

Dari tugas ke 2 penulis mendapatkan beberapa barang yang harus di revisi dan selama revisi pembimbing membimbing dan memberitahu cara-cara supaya benda tersebut menjadi lebih baik.





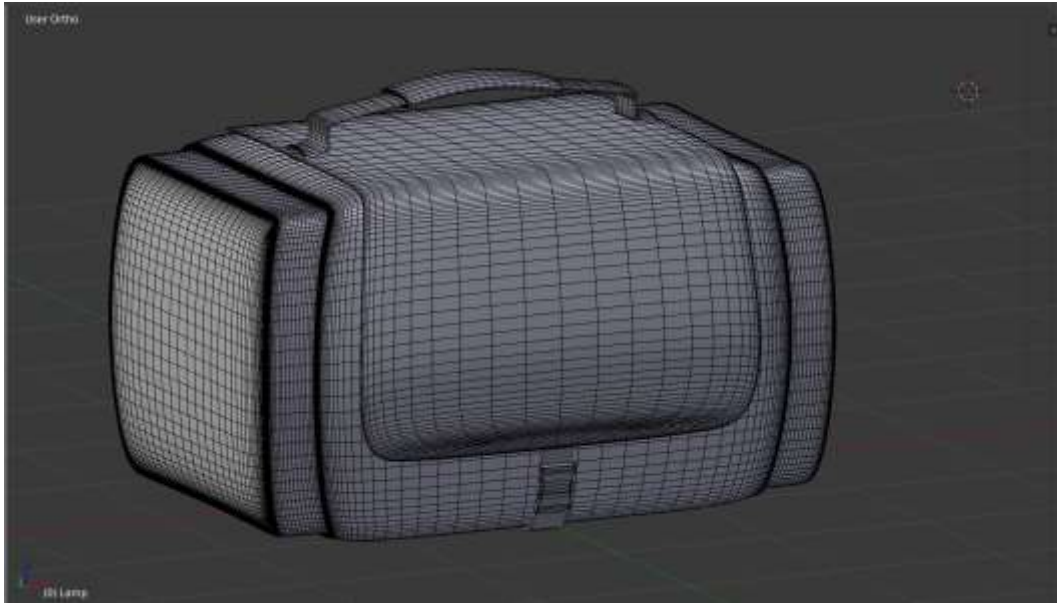
Gambar 3.5. Revisi 1 Tugas 2

Hasil dari yang sudah di revisi beberapa sudah di setuju namu masih ada yang di revisi kembali. Dan kebanyakan kesalahanya yaitu terlalu banyak *vertex* jadi terkesan berat untuk di jadi satuan sehingga perlu di revisi kembali.



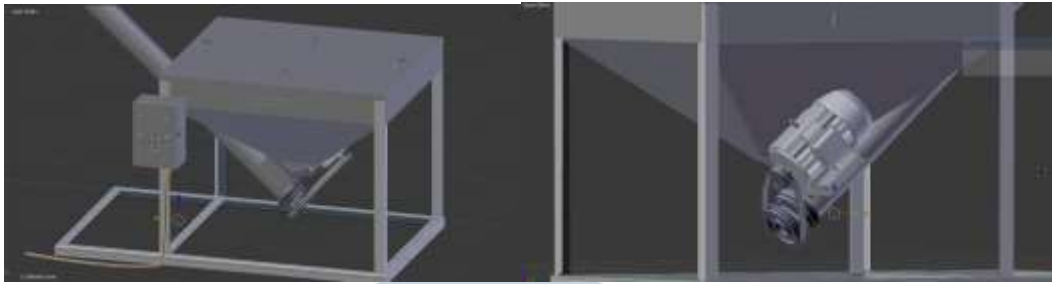
Gambar 3.6. Revisi 2 Tugas 2

Revisi ke 2 banyak barang yang telah di setuju namun bagian tas belum dapat di setuju sehingga harus melakukan revisi kembali. Tas masih terkesan rumit dan penulis di beritahu bagian yang di tekstur mana yang di buat 3 dimensi.

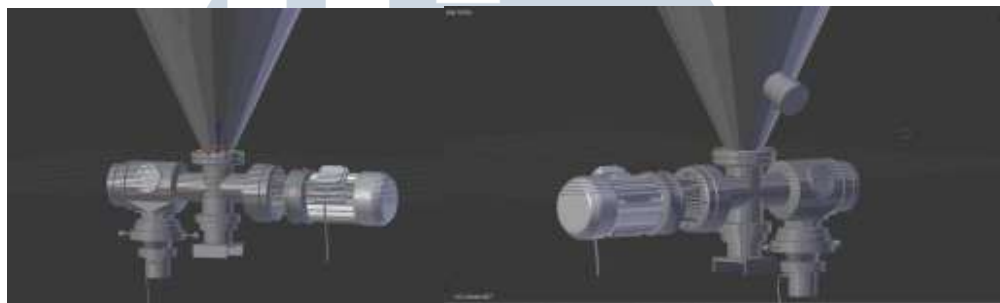


Gambar 3.7. Revisi 3 Tugas 2

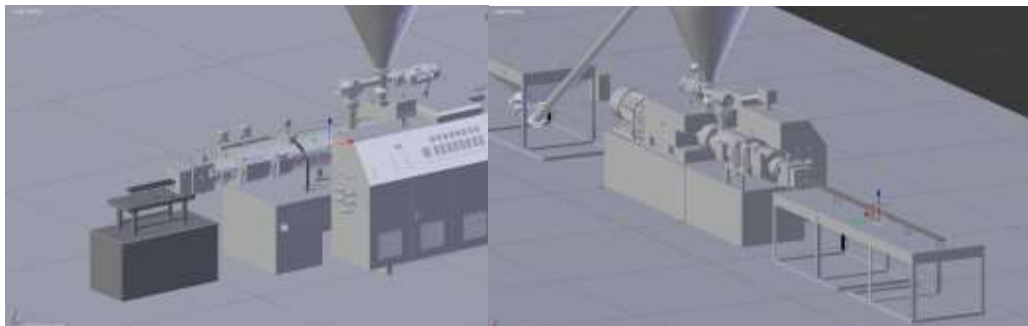
Akhirnya inilah revisi akhir dari tugas yang di berikan jadi penulis mulai mendapatkan tugas berikutnya. Pada tugas berikutnya penulis membuat suatu mesin pengolah sampah menjadi material membangun rumah dan dalam tugas ini penulis bekerja sama dengan salah satu karyawan sehingga bagian yang telah dia buat penulis tidak perlu membuatnya lagi seperti mesin disel. Dalam tugas ini batas waktu pengerjaan sangatlah sempit dan penulis akhirnya membuat 2 bagian mesin dan meja untuk menopang mesin.



Gambar 3.8. Tugas 3 Mesin 1



Gambar 3.9. Tugas 3 Mesin 2



Gambar 3.10. Tugas 3 Meja Mesin Sebelum dan Sesudah Revisi

Pada bagian meja penulis mengalami revisi karena meja terkesan aneh dan akhirnya meja yang di pakai adalah meja pada mesin 1 karena ternyata ukurannya hampir sama. Berikutnya adalah tugas membuat pulau Papua. Inilah referensi yang di dapat dan hasilnya.



Gambar 3.11. Tugas 4 Pulau Papua

awalnya penulis membuat pulau terlalu detail namun ternyata ada bagian program yang bisa mengurangi titik secara cepat sehingga pulau papua dapat di selesaikan dengan baik. Tugas berikutnya yaitu membuat sampah supaya terkesan banyak inilah referensi dan hasilnya.



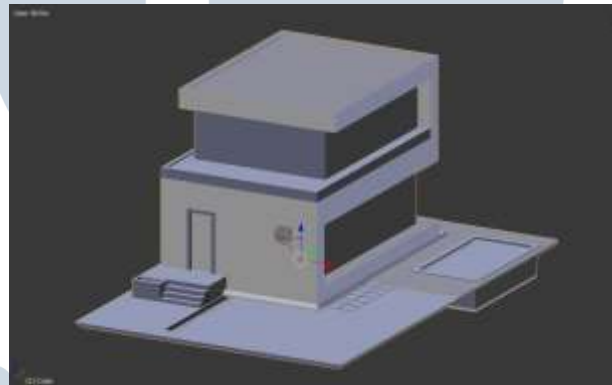
Gambar 3.12. Tugas 5 Sampah
(gambar dari penulis)

Dalam tugas ini penulis tidak membuat sampah dari awal dan satu-satu namun awalnya tugas ini di kerjakan oleh karyawan lalu penulis yang mengedit barang supaya tidak terkesan sama dan penulis menambahkan beberapa barang dari tugas sebelumnya supaya terkesan banyak. Tugas ini dapat di selesaikan dengan baik dan tugas berikutnya membuat rumah inilah referensi dan hasil rumahnya.



Gambar 3.13. Tugas 6 Rumah

Dalam membuat rumah penulis mendapatkan revisi rumah namun cuman bagian tertentu sehingga hasil akhirnya seperti ini.



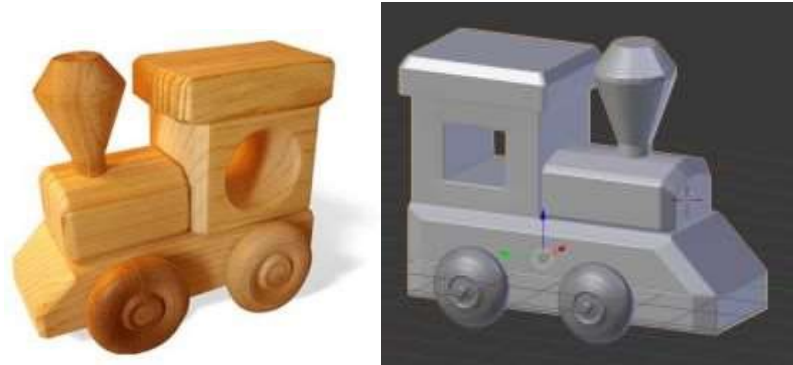
Gambar 3.14. Tugas 6 Rumah Revisi

Tugas berikutnya penulis membuat suatu logo puskesmas dan alternatifnya. Logo ini dipakai di dalam film animasi Super Neli.



Gambar 3.15. Tugas 7 Membuat Logo Puskesmas

Tugas berikutnya membuat kepala kereta api mainan jadi kereta api terkesan sederhana dan tidak rumit.



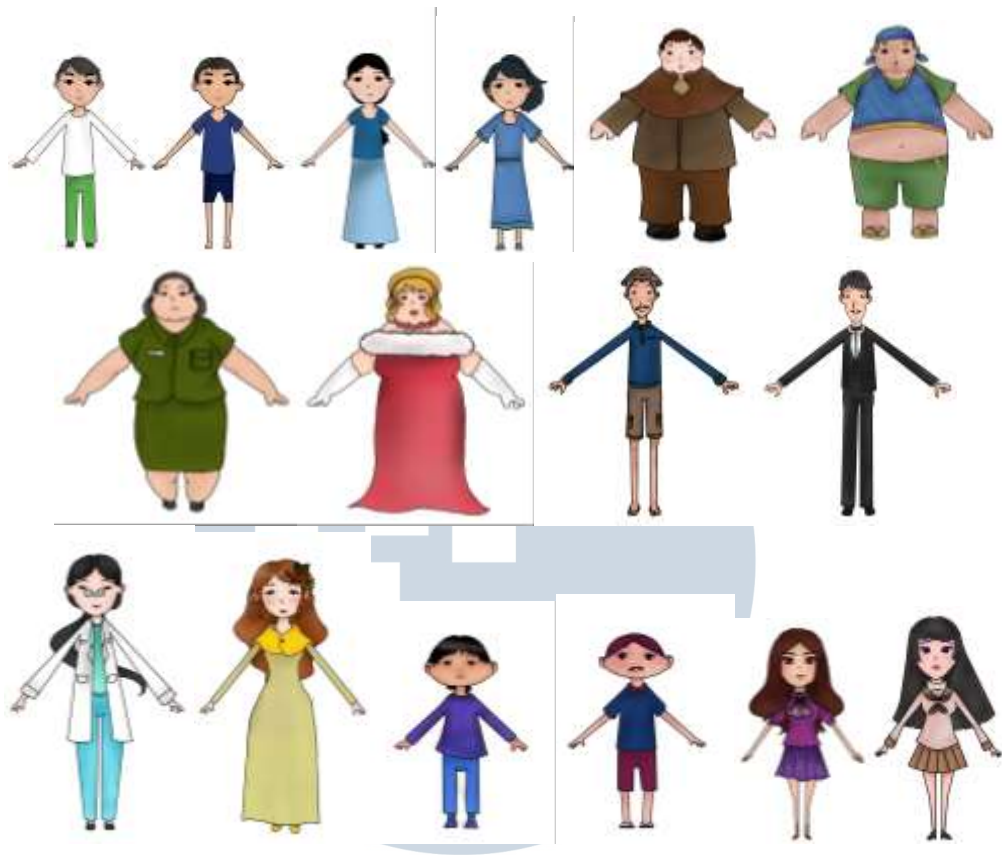
Gambar 3.16. Tugas 8 Kereta Api Mainan

Tugas berikutnya membuat desain 16 karakter yang terdiri dari:

- 2 anak perempuan
- 2 anak laki-laki
- 2 perempuan gendut, kurus, pendek
- 2 laki-laki gendut, kurus, pendek

Dan inilah hasilnya:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17. Tugas 9 Desain 16 Karakter

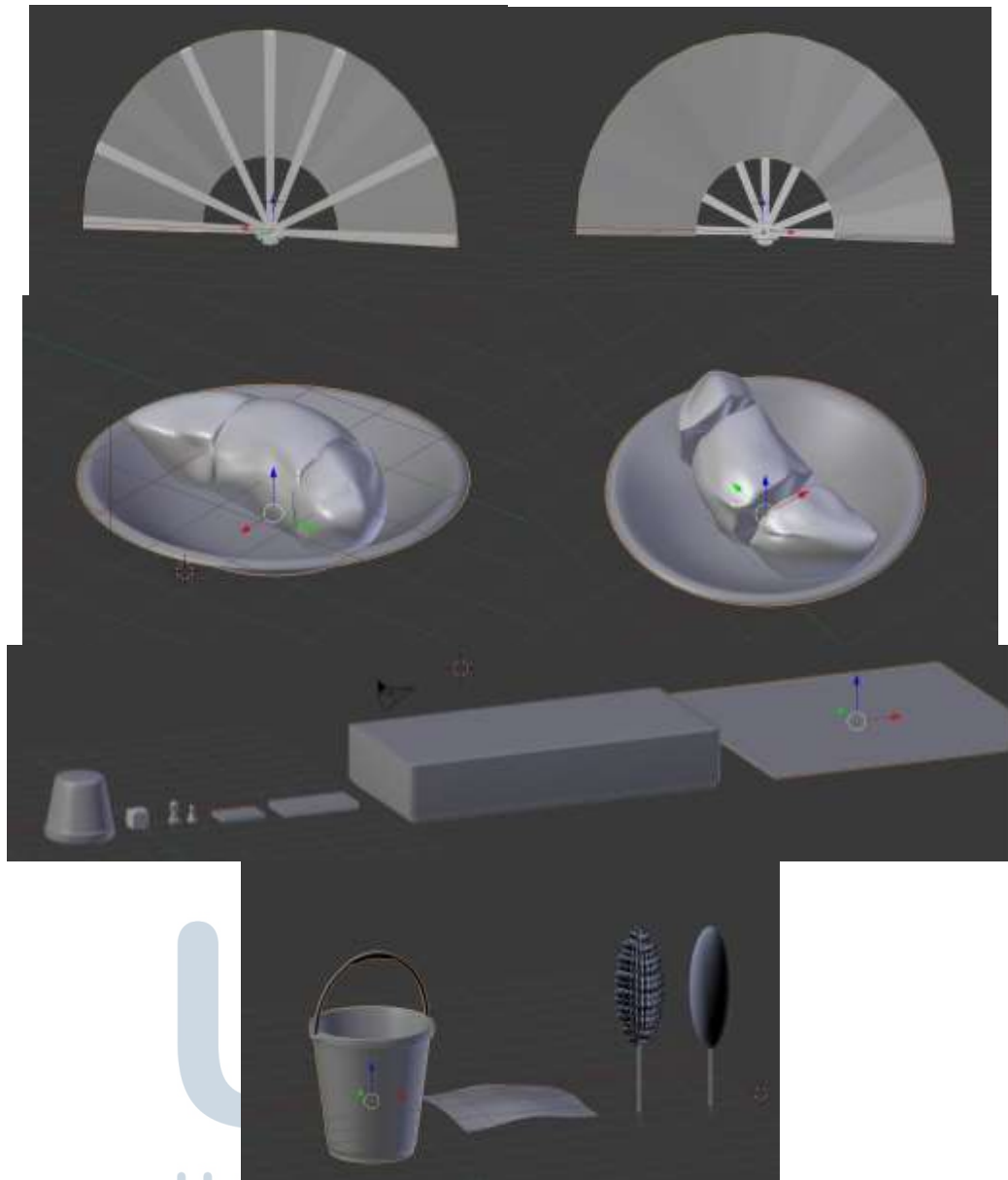
Tugas berikutnya berasal dari pusat langsung sehingga lumayan banyak pekerjaan dengan batas waktu 1-3 hari dan property yang di kerjakan sangatlah variasi dan berdasarkan properti dari film animasi Super Neli. Objek itu adalah: Inilah tugas pertama yang di dapat.

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



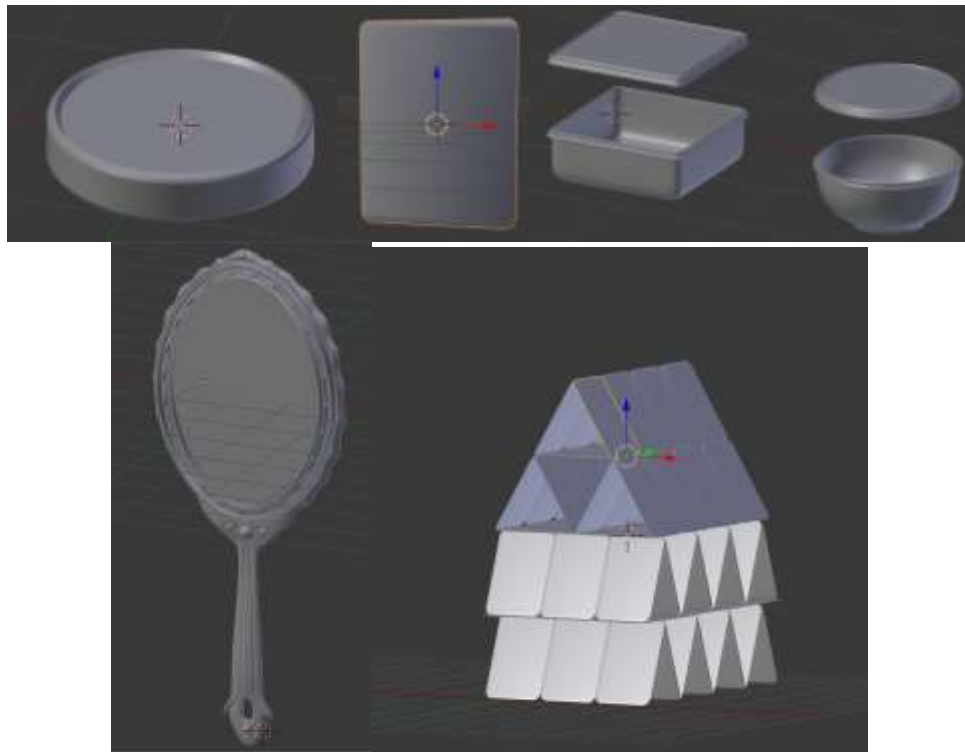
Gambar 3.18. Tugas 10

Tugas ini sudah selesai dalam waktu 2 hari dan dilanjutkan dengan tugas berikutnya yang terdiri dari: monopoli (kartu, uang, tempat mengocok dadu, bidak 2 macam, dadu, papan *game*, kotak), durian, piring, kipas tangan, kemucing, kain pel, dan ember.

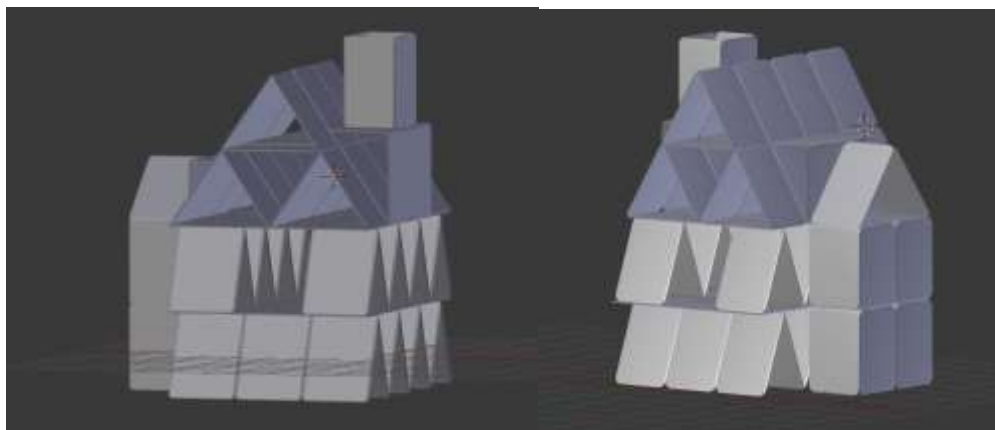


Gambar 3.19. Tugas 11

Tugas ke sebelas ada beberapa revisi seperti yang buah durian di buat bisa terpisah-pisah dan kemuceng penulis kurang bisa jadinya di serahkan ke karyawan. Dan tugas berikutnya pun di berikan yaitu koin, kartu, rumah kartu, cermin antik, tuperware 2 macam. Dan disin rumah kartu mendapatkan revisi sangat banyak kaerna ada yang di tambah-tambahkan bagian-bagian rumahnya.



Gambar 3.20. Tugas 12



Gambar 3.21. Tugas 12 Revisi

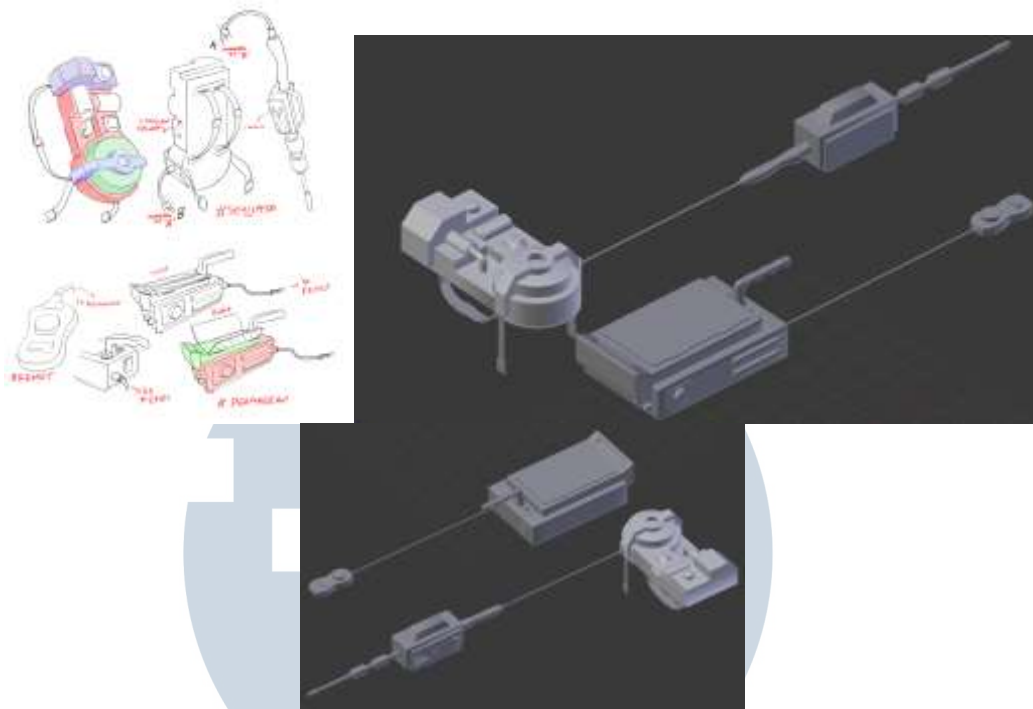
Setelah tugas ini berakhir maka tugas berikutnya di berikan yaitu membuat 6 lampu ini lah reverensi dan hasil dari 6 lampu tersebut. Dalam membuat 6 lampu membutuhkan waktu 3 hari oleh sebab itu penulis dapat membuatnya semaksimal mungkin.



Gambar 3.22. Tugas 13

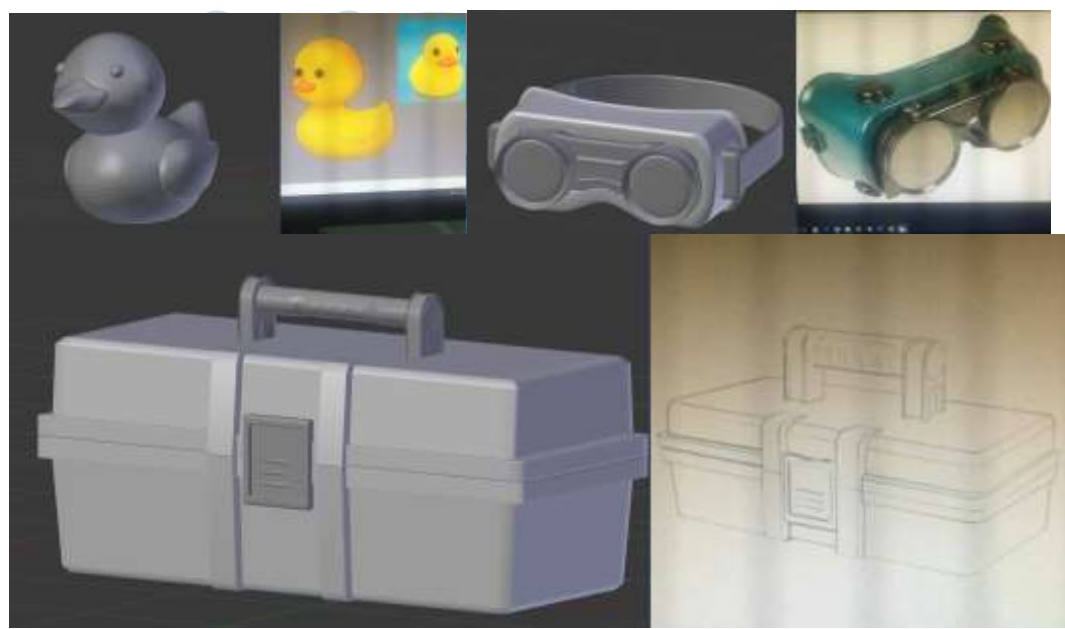
tugas berikutnya di berikan yaitu membuat senjata anti lalat dan keteranganya sangat jelas sehingga penulis dapat membuatnya lebih mudah.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



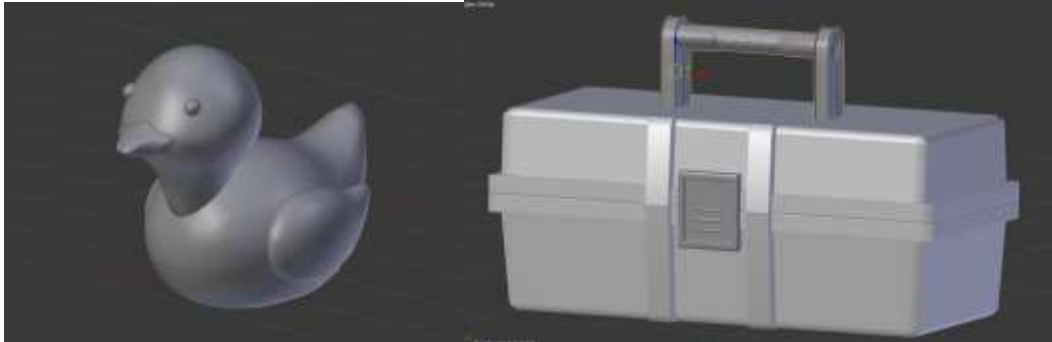
Gambar 3.23. Tugas 14

Tugas ke 14 tidak mengalamirevisi sehingga dapat di lanjutkan tugas ke 15 yaitu kotak peralatan, bebek karet, kaca mata las.



Gambar 3.24. Tugas 15

Tugas 15 mengalami revisi yaitu kotak peralatan dan bebek karet yang di buat sama persis dengan yang di referensi.



Gambar 3.25. Revisi 1 Tugas 15

Namun setelah melakukan revisi bebek karet harus di revisi karena yang diinginkan berbeda yaitu kepala besar, badan kecil, mata kecil dan paruh kecil dan bebek di buat menurut penulis lucu.



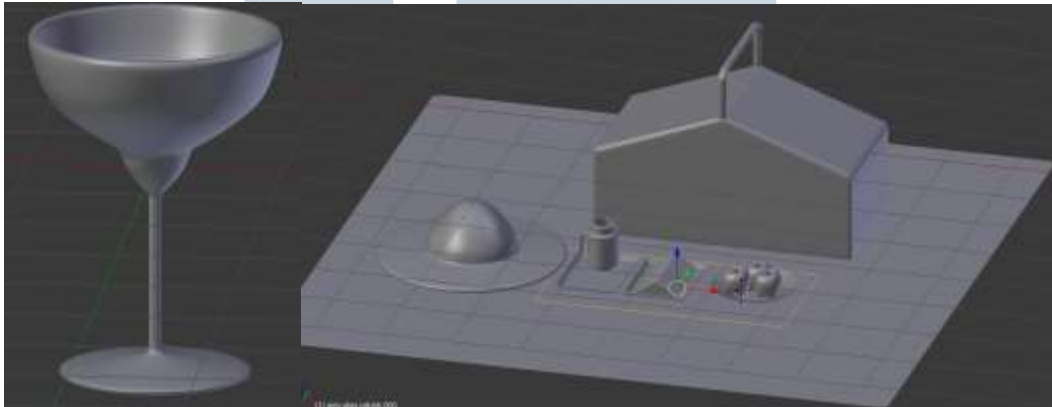
Gambar 3.26. Revisi 2 Tugas 15

Akhirnya penulis memuat alternatif dan salah satu dari 3 alternatif terpilih sehingga penulis bisa melanjutkan tugas berikutnya. Tugas berikutnya adalah membuat *ipod*, *speaker portable*, *vas antic* dan *vas pecah*.



Gambar 3.27. Tugas 16

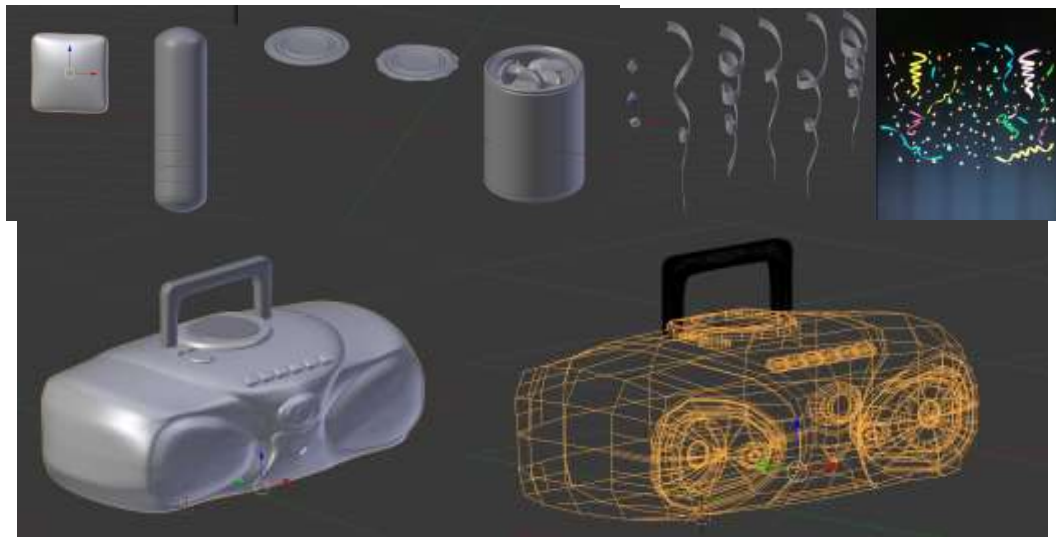
Tugas 16 berhasil di lewati tanpa adanya revisi sehingga penulis bisa melanjutkan tugas ke 17. Tugas ke 17 yaitu membuat 3D gelas kaca, keranjang piknik, gelas minum, apel, roti, 2 macam piring, alas piknik, sedotan.



Gambar 3.28. Tugas 17

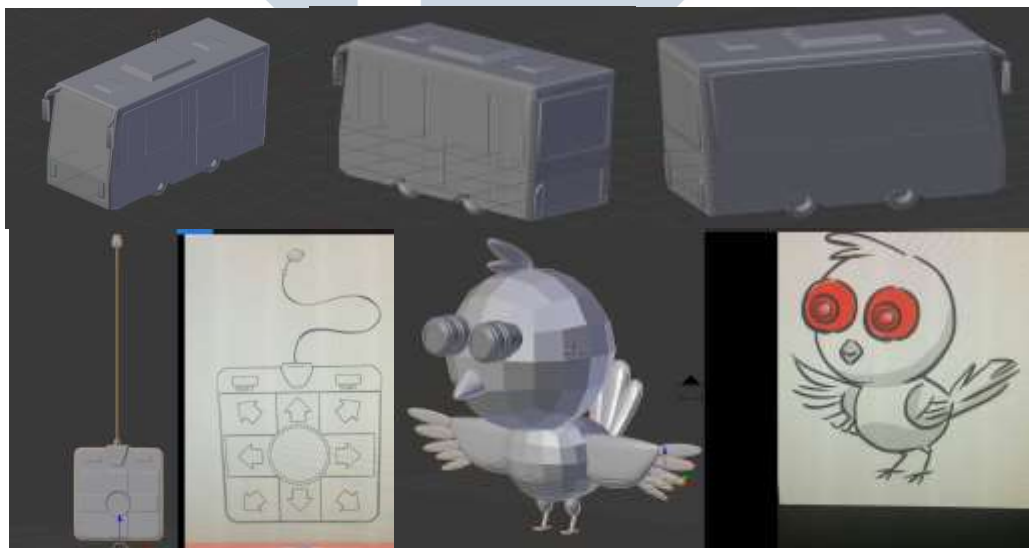
Tugas ke 17 berhasil tanpa mengalami revisi sehingga bisa mendapatkan tugas berikutnya yaitu bantal, guling, kaleng buah beserta buahnya, pita radio.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.29. Tugas 18

Tugas 18 berjalan dengan baik tanpa revisi sehingga di berikan tugas berikutnya yaitu permainan kaki, robot burung, dan bis.



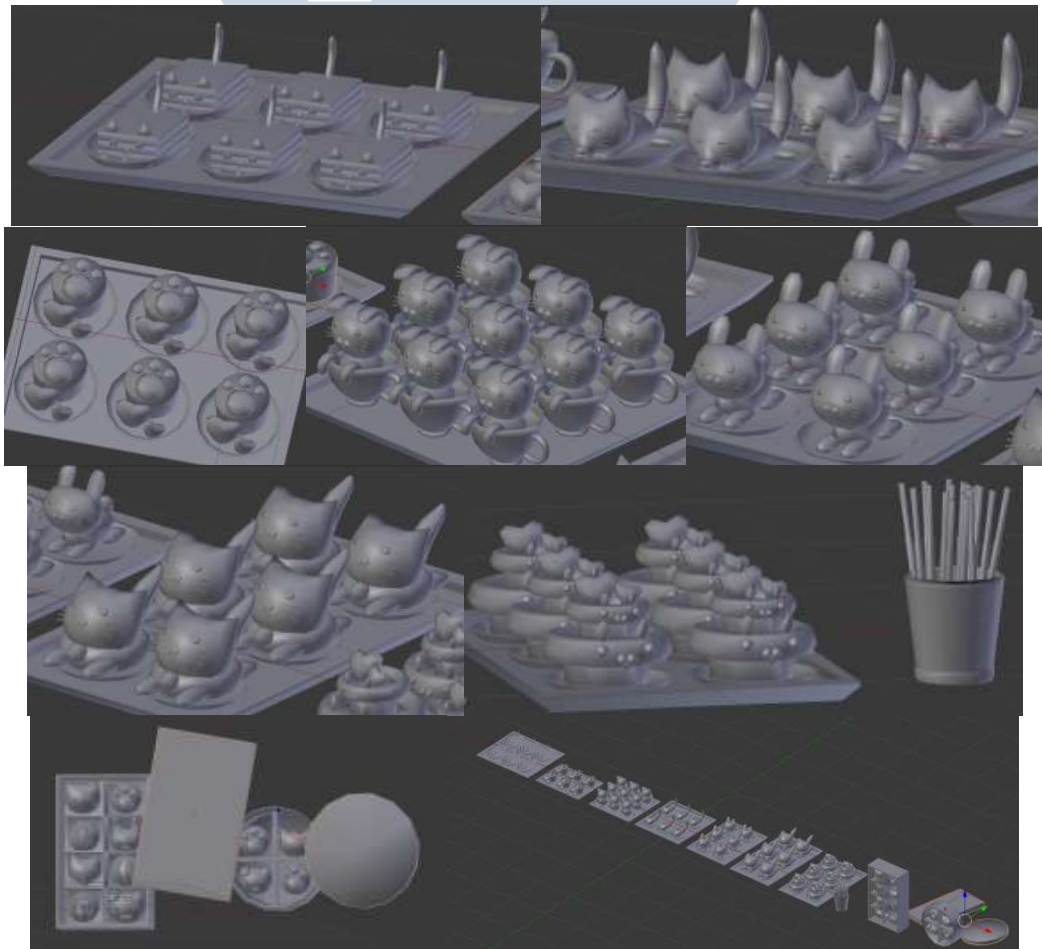
Gambar 3.30. Tugas 19

Tugas 19 mengalami revisi bidang tidak boleh titik lebih dari 4 dan 3 kurang pada permainan kaki dan bis dan perbaikan bentuk model pada mata robot burung.



Gambar 3.31. Revisi Tugas 19

Revisi tugas 19 berjalan dengan baik sehingga penulis mendapatkan tugas ke 20 yaitu membuat 10 jenis coklat untuk dalam toko coklat di film animasi Super Neli.



Gambar 3.32. Tugas 20

Tugas ke 20 berjalan dengan lancar dan tugas yang berikutnya yaitu tugas ke 21 membuat 5 vas antik, pengocok telur, kualii tanah, loyang panggangan, meja antik, nampan kayu, piping bag, *Russian egg*.



Gambar 3.33. Tugas 21

Tugas 21 tidak mengalami revisi dan di lanjutkan tugas 22 yaitu membuat 3 dimensi modelling *Play Station 4*.



Gambar 3.34. Tugas 22

Selanjutnya penulis melakukan presentasi seluruh tugas-tugas yang telah di kerjakan selama magang berlangsung dan di ajukan sesi tanya jawab.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan magang kendala yang pertama adalah penulis pertama kali ke Bandung jadi penulis harus mengenal beberapa lokasi seperti lokasi tempat makan dan beradaptasi baik lingkungan dan orang tinggal disana. Berikutnya belajar program baru dalam waktu yang lumayan singkat namun ada bimbingan dari pembimbing. Kendala berikutnya adalah batas waktu tidak di ketahui dan waktunya bisa maju dan bisa mundur dari perkiraan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Wilayah baru membutuhkan orang yang mengenal wilayah tersebut seperti mencari teman kerja untuk mencari makan bersama atau tempat kos atau mal walau sebenarnya bisa juga memakai aplikasi dan internet untuk mencari tempat yang cocok.

Bila ingin menguasai program tentu di butuhkan buku panduan bisa juga mencarinya lewat internet. Beruntung di studio Ayena menyediakan buku panduan program Blender sehingga penulis bisa belajar secara langsung dan bila ada masalah lebih baik bertanya kepada pembimbing magang atau karyawan yang mengerti tentang program tersebut.

Waktu batas pengerjaan memang bisa berubah-ubah namun hal tersebut bisa di atasi dengan mengerjakan sesegera mungkin sehingga bila waktunya berubah kita sudah siap dan jangan lupa beri waktu untuk revisi supaya tidak terburu-buru. Jangan takut untuk di revisi karya karena hal itulah yang membuat penulis terbiasa dengan program baru tersebut dan lebih familiar jadi biasanya bisa lebih cepat mengerjakan.