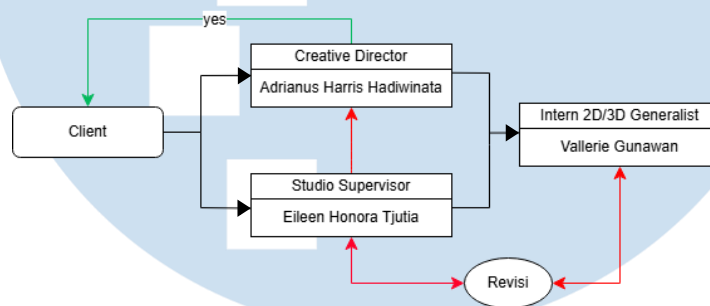


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Apeplus Studio, penulis memiliki posisi sebagai *intern 3D/2D Generalis*. Penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan produksi di bawah pengawasan Eileen Honora Tjutia sebagai *Studio Supervisor* dan Adrianus Harris Hadiwinata sebagai *Creative Director*. Penulis juga diberi pembagian pekerjaan oleh Eileen Honora Tjutia yang juga berperan sebagai *Production Coordinator*. Koordinasi dan bagan alur kerja dari Apeplus Studio adalah sebagai berikut:



Koordinasi di Apeplus Studio diawali dengan brief dari klien atau agensi. Instruksi dan penjelasan yang diberikan tersebut akan dibahas bersama *creative director* dan dikelola oleh *project coordinator* untuk membuat pembagian kerja di divisi studio. Kemudian, *project coordinator* akan memberikan *brief* beserta dengan beberapa saran untuk teknis terkait pengerjaan agar lebih efisien. Informasi tersebut disampaikan secara langsung di kantor ataupun melalui aplikasi Whatsapp.

Setelah mendapatkan *brief*, penulis akan mulai mengerjakan tugas yang diberikan. Jika terdapat hal yang membingungkan ataupun kurang jelas, penulis akan menanyakannya kepada *studio supervisor*. Kemudian ketika sudah selesai melakukan pekerjaannya, penulis akan memperlihatkannya kepada *studio supervisor* ataupun *creative director*, tergantung kesediaan dari yang bersangkutan.

Setelah itu, jika terdapat revisi maka penulis akan mengerjakannya hingga dapat mencapai hasil yang sesuai dengan keinginan klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis berkedudukan sebagai 2D/3D Generalis di Apeplus Studio, yang mencakup berbagai *jobdesc* seperti *3D modeling*, *compositing*, dan *animating*. Sesuai kontrak, penulis melaksanakan magang selama 4 bulan dimulai dari 25 Oktober 2024 hingga 25 Februari 2025.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut rincian tugas yang dikerjakan penulis selama melaksanakan program magang di Apeplus Studio

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan penulis selama magang di Apeplus Studio

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Oktober 2024	Isyana Lost in Harmony Concert Opening Video	- Rnd <i>modelling & sculpting</i> rambut - Rnd <i>compositing</i> untuk Lost in Harmony Concert Opening Video
2	November 2024	Realme 13+ Advertisement	- <i>Modeling</i> handphone untuk Realme 13+ Advertisement - <i>Texturing</i> handphone untuk Realme 13+ Advertisement - Tracking background untuk Realme 13+ Advertisement - <i>Compositing</i> Realme 13+ Advertisement
		Reels Apeplus	- Membuat konten <i>reels</i> untuk keperluan Instagram Apeplus Studio
		Subway Surfers 2 Advertisement	- Membuat storyboard untuk effect dan transisi Subway Surfers 2 Advertisement - Membuat atau mencari asset 2D untuk efek dan transisi Subway Surfers 2 Advertisement

			- Menganimasikan aset tersebut dengan motion graphics Subway Surfers 2 Advertisement - Memberikan efek tambahan untuk iklan Subway Surfers 2
		Moshi Kids	- Membuat <i>tracing vector</i> untuk keperluan aset <i>social media</i> Moshi Kids
3	Desember 2024	Biore Men's Facewash Advertisement	- Membuat <i>texturing</i> untuk asset vitamin c - Membuat supers untuk Biore Men's Facewash Advertisement - Compositing untuk Biore Men's Facewash Advertisement
4	Januari 2025	Scovi Films title screen	- Membuat Rnd styleframe untuk Scovi Films title screen - Membuat Rnd typography & asset untuk Scovi Films title screen - Membuat Rnd motion untuk Scovi Films title screen - Membuat Rnd sketch & 3D environment untuk Scovi Films title screen - Memberikan sound effect untuk Rnd Scovi Films title screen
		Reels Apeplus	- Membuat konten reels untuk keperluan Instagram Apeplus Studio
5	Februari 2025	Somethinc Coverblur Advertisement	- Rnd 3D untuk Somethinc Coverblur Advertisement - Membuat asset 3D untuk Somethinc Coverblur Advertisement - Compositing untuk Somethinc Coverblur Advertisement
		Reels Apeplus	- Membuat konten reels untuk keperluan Instagram Apeplus Studio

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.2.3 Uraian Tugas yang Dilakukan

Selama penulis menjalankan program magang di Apeplus Studio dari tanggal 25 Oktober 2024 sampai dengan tanggal 25 Februari 2025, proyek yang didapatkan banyak berasal dari klien eksternal untuk kebutuhan iklan dan promosi. Sedangkan proyek berbasis internal dikerjakan untuk proyek Apeplus Studio sendiri, yaitu posting untuk sosial media di Instagram Apeplus Studio. Sebagai 2D/3D Generalis, penulis cukup sering menggunakan *software* seperti Blender untuk *modelling*, *texturing*, atau *animating*. Penulis juga banyak menggunakan *software* Adobe After Effects untuk tahap *compositing* dan *motion graphics*. Selain itu, terkadang penulis juga menggunakan *software* Adobe Photoshop, Procreate, atau Adobe Illustrator untuk pembuatan aset.

Salah satu tugas yang diberikan kepada penulis selama menjalankan magang di Apeplus Studio sebagai 3D Generalis adalah berpartisipasi dalam membantu pengerjaan iklan Handphone Realme 13+. Iklan ini ditujukan untuk mempromosikan produk terbaru Realme 13+ pada *story* Instagram.

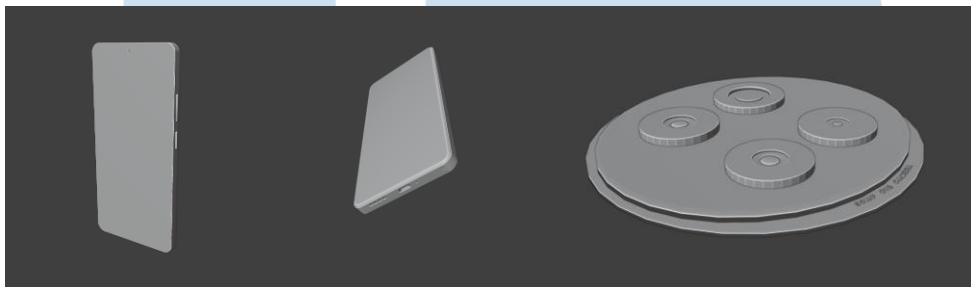
Realme 13+ *Reels Advertisement*

a. *Brief*

Penulis diberi instruksi untuk membuat 3D model yang sesuai dengan handphone Realme 13+. Setelah 3D model telah di terima oleh *creative director* dan klien, penulis diberi instruksi untuk melanjutkan ke tahap *texturing* hingga hasilnya menyerupai objek aslinya. Kemudian, *brief* selanjutnya adalah membuat *layout* sesuai dengan arahan dari klien. Setelah sudah sesuai, penulis diminta untuk memberikan animasi kepada objek yang sudah ada dan menambahkan *background* beserta dengan *lighting* agar dapat memberikan *preview* kepada klien. Penulis diminta untuk mengikuti revisi yang diberikan oleh klien hingga sudah sesuai.

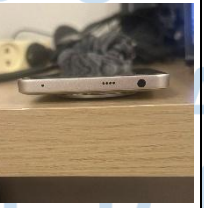
b. Pengerjaan dan Proses Asistensi

Pada awalnya, penulis masih belum terlalu familiar dengan *pipeline* ataupun teknis dalam pembuatan 3D pada tahap industri. Namun, penulis dibimbing oleh *creative director*, *senior supervisor*, serta senior dalam bidang 3D sehingga penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman baru selama pengerjaan proyek ini. Penulis menyadari bahwa detail pada setiap tahap pengerjaan dan kerapihan *file* merupakan hal yang penting.



Sebelum memulai, penulis menerima handphone Realme 13+ yang dikirim oleh pihak klien. Penulis diberi instruksi untuk memotret handphone tersebut dari segala sisi. Hasil foto tersebut akan digunakan sebagai referensi untuk mendukung agar 3D model yang dibuat akan lebih akurat. Penulis juga diberi saran untuk mengukur fisik produk tersebut dengan penggaris untuk disesuaikan pada 3D model. Penulis mengaplikasikan informasi tersebut pada pembuatan 3D model Realme 13+ pada *software* Blender.

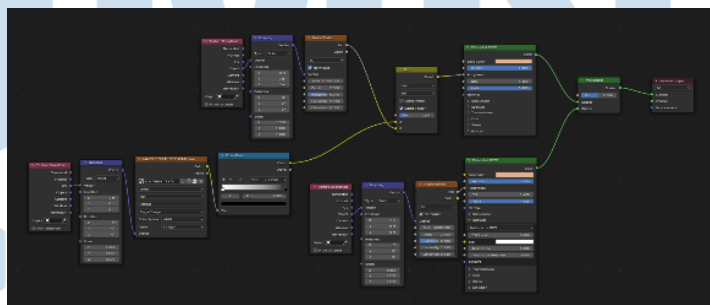
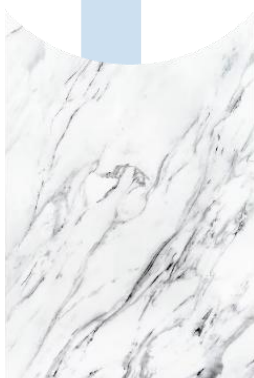
Tabel 3.2 Foto referensi dari produk Realme 13+

Sisi Depan	Sisi Belakang	Sisi Samping	Sisi Atas	Sisi Bawah
				

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Penulis memulai dari bagian tubuh handphone yang cukup simple dan kemudian lanjut membuat bagian kamera belakang. Namun, penulis mengalami kesulitan untuk meniru kamera belakang sehingga mendapat bantuan dari senior divisi 3D. Setelah melakukan beberapa revisi sesuai dengan arahan dari *creative director* dan *supervisor*, penulis diinstruksikan untuk lanjut ke tahap *texturing*.

Pada tahap *texturing*, penulis juga diberi arahan untuk mengikuti tekstur sesuai dengan objek aslinya. Penulis melakukannya dengan mengamati produk fisik Realme 13+ yang dominan bertekstur metalik dan kaca. Setelah itu penulis membuat tekstur tersebut langsung dari Blender. Penulis juga menggunakan Photoshop untuk membuat motif *marble* yang terdapat pada sisi belakang handphone karena mengalami kendala untuk motif tersebut di Blender. Motif tersebut dimasukkan dalam *nodes* pada *shader editor*.



Setelah hasil *texturing* diterima oleh *creative director* dan klien, penulis di brief langsung secara lisan oleh klien yang pada saat itu sedang mengunjungi kantor Apeplus Studio. Klien ingin shot close up yang memposisikan 3D objek dari Realme 13+ diatas meja kayu. Handphone Realme 13+ kemudian melayang sedikit terangkat sambil mengayun perlahan. Setelah mengikuti *brief* dari klien, penulis melakukan asistensi secara langsung kepada klien hingga hasilnya sudah sesuai. Ketika hasilnya sudah diterima, penulis diminta untuk menambahkan tekstur yang diberikan klien pada layar handphone dan melakukan *rendering*



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

3.3 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang dialami penulis pada saat melaksanakan program magang di Apeplus Studio khususnya pada proyek iklan Realme 13+, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penulis terkadang membutuhkan waktu untuk beradaptasi karena masih awam secara *skill* dan teknis penggunaan *software* seperti Zbrush ataupun Unreal Engine. Karena secara pengalaman penulis juga masih kurang memiliki banyak pengalaman pada bidang 3D.
- 2) Penulis memulai program magang pada akhir Oktober 2024 sambil mengerjakan karya dan skripsi tugas akhir. Karena itu, ada kalanya penulis perlu mengajukan izin dari Apeplus Studio untuk keperluan akademik. Selain itu, terkadang kondisi fisik penulis memiliki keterbatasan dalam upaya menyeimbangkan kedua tanggung jawab tersebut.
- 3) Kualitas *device* yang penulis miliki juga terbatas untuk mengerjakan beberapa proyek, khususnya proyek 3D dan tahap rendering yang cukup membutuhkan waktu lama.

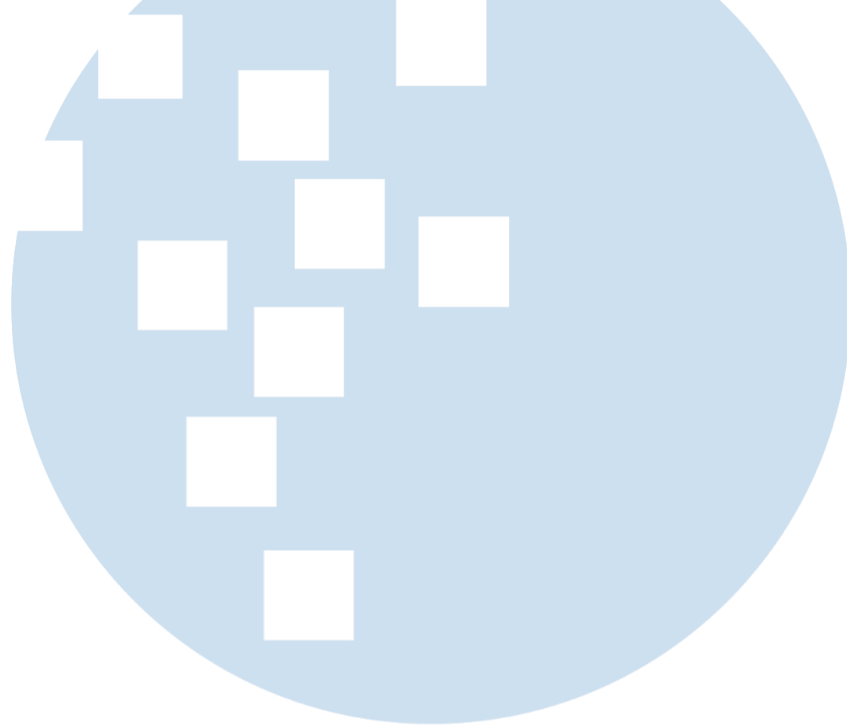
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun terdapat beberapa kendala, penulis sebisa mungkin mencari solusi yang terbaik untuk meminimalisir ataupun mengatasi masalah-masalah tersebut seperti:

- 1) Penulis bertanya kepada *supervisor* serta mencari informasi atau tutorial di internet. Beruntungnya, penulis dikelilingi oleh lingkungan yang mendukung, mulai dari *creative director*, *senior supervisor*, hingga senior divisi studio yang selalu sabar membimbing dan membantu penulis berkembang.
- 2) Penulis berusaha mengatur waktu sebaik mungkin agar tugas akhir dapat diselesaikan tanpa kendala sambil tetap menjalankan tanggung jawab selama magang di Apeplus Studio. Untuk itu, penulis bangun pukul 7.00 WIB hampir setiap harinya untuk menyicil kepentingan tugas akhir dan melanjutkannya sepulang jam magang. Penulis juga berkomitmen untuk

hadir secara konsisten dan, jika perlu mengajukan izin, akan melakukannya sejak jauh hari agar tidak mengganggu produktivitas tim.

- 3) Penulis diizinkan untuk menggunakan *device* yang disediakan di kantor untuk membantu pengerjaan agar lebih efisien.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA