

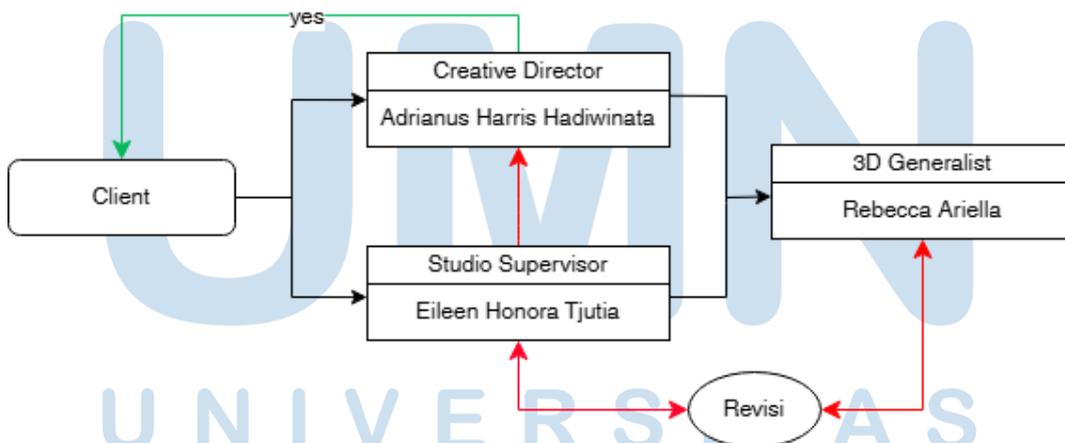
## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program kerja magang *Track 1* pada Apeplus Studio, penulis diberikan kesempatan untuk memegang peran sebagai *3D generalist artist*. *3D generalist artist* merupakan peran kerja yang terlibat dalam berbagai tahap produksi animasi 3D, seperti *modeler 3D*, *texture artist 3D*, *animator 3D*, dan lain-lain (Beane, 2012). Penulis yang masih memiliki posisi sebagai *intern*, harus bisa memahami alur kedudukan dan koordinasi di Apeplus Studio. Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis di Apeplus Studio saat melakukan proses magang *Track 1*.

Sebagai *intern 3D generalist artist*, penulis ditempatkan di divisi studio. Dalam melaksanakan tugas, penulis berada di bawah pengawasan *3D Artist* dan kompositor Apeplus Studio, yang juga berada di bawah pengawasan senior studio *supervisor*, yaitu, Eileen Honora.

Koordinasi dan alur kerja Apeplus Studio sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Working Pipeline* Apeplus Studio  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Sistem koordinasi di Apeplus Studio dimulai dari adanya permintaan klien yang akan diterima oleh *creative director* dan juga *studio supervisor*. Kemudian

*creative director* dan juga *studio supervisor* akan mengolah dan mem-*breakdown* ide dari klien. Lalu, *studio supervisor* akan membuat *timeline* pengerjaan dan pembagian tugas. *Brief* dan pembagian tugas akan dilakukan langsung kepada masing-masing pekerja di kantor.

Kemudian penulis dan juga pekerja lainnya akan melaksanakan tugas yang diberikan semaksimal mungkin. Setelah menyelesaikan tugasnya, penulis akan memberikan hasil kerja kepada *studio supervisor* untuk mendapat *feedback*. Penulis akan melakukan revisi jika mendapat *feedback*, namun bila sudah diterima, penulis akan langsung memberikan hasil kerja kepada *creative director*. Apabila sudah dirasa cukup memenuhi permintaan klien, *studio supervisor* akan langsung mengirimkan hasil kepada klien untuk mendapat *feedback*. Apabila klien sudah puas dengan hasilnya, *studio supervisor* akan langsung mengirimkan hasilnya kepada klien.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang *Track 1* sebagai 3D *generalist* dengan masa kontrak selama 4 bulan dari tanggal 25 Juli 2024 hingga tanggal 25 November 2024.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan rincian tugas yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan magang di Apeplus Studio:

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan Penulis di Apeplus Studio  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1.	Juli 2024	Rexona study case for Pitching	- 3D <i>modeling</i> produk Rexona - <i>Texturing</i> produk Rexona
		Tiktok Shop Malaysia Exhibition	- RnD untuk pembuatan stan pameran - 3D <i>modeling</i> aset stan mobil - <i>Texturing</i> aset stan mobil

2.	Agustus 2024	Conflict of Nation <i>Game Advertisement</i>	- Memberikan <i>motion graphics</i> pada aset video
		UV Shield Acne Calming Sunscreen <i>Advertisement</i>	- RnD untuk <i>motion</i> produk Wardah - 3D <i>modeling</i> produk Wardah - <i>Texturing</i> produk Wardah - <i>Animating</i> produk Wardah - 3D <i>modeling</i> animasi kulit - <i>Texturing</i> animasi kulit - <i>Animating</i> animasi kulit - Vfx untuk video iklan Wardah - <i>Compositing</i> video iklan Wardah
3	September 2024	Circle <i>Advertisement</i>	- RnD untuk <i>environment</i> Circle - 3D <i>modeling environment</i> Circle - <i>Texturing environment</i> Circle - <i>Animating environment</i> Circle - <i>Compositing environment</i> Circle
		Afgan, thùy - Criminal (Over You) <i>(Official Music Video)</i>	- RnD untuk video musik Afgan - Vfx untuk video musik Afgan - <i>Clean-up</i> untuk video musik Afgan - <i>Compositing</i> untuk video musik Afgan - 3D <i>Sculpting</i> untuk video musik Afgan
4	Oktober 2024	Isyana Lost in Harmony Concert <i>Opening Video</i>	- Rnd video <i>opening</i> Lost in Harmony - 3D <i>modeling</i> objek untuk video <i>opening</i> Lost in Harmony - <i>Texturing</i> objek untuk video <i>opening</i> Lost in Harmony - Membuat <i>Fire Simulation</i> untuk video <i>opening</i> Lost in Harmony - <i>Dummy Compositing</i> untuk video <i>opening</i> Lost in Harmony - <i>Rigging</i> untuk video <i>opening</i> Lost in Harmony
5	November 2024	Realme 15 <i>Advertisement</i>	- <i>Compositing</i> video iklan Realme

		<i>Original Character</i> Apeplus Studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Retopology</i> karakter monyet Apeplus Studio</li> <li>- <i>Texturing</i> karakter monyet Apeplus Studio</li> <li>- <i>Rigging</i> karakter monyet Apeplus Studio</li> </ul>
--	--	---	--

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama penulis menjalankan program kerja magang dengan mengerjakan proyek dari klien eksternal, yaitu iklan, video musik dan lain-lainnya. Proyek yang diambil oleh perusahaan cukup banyak sehingga peran penulis sebagai *3D generalist* dapat banyak membantu studio ini. Dalam menjalankan tugasnya, penulis banyak menggunakan aplikasi berbasis 3D untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Aplikasi-aplikasi yang digunakan adalah Blender, Substance Painter, After Effects, Photoshop, Adobe Illustrator, dll. Dari sekian banyak proyek yang dikerjakan penulis di Apeplus Studio, penulis memilih untuk membahas proyek *UV Shield Acne Calming Sunscreen Advertisement*, karena penulis paling banyak berkontribusi di proyek ini.

#### **UV Shield Acne Calming Sunscreen Advertisement**

##### *a. Brief*

Tugas yang diberikan kepada penulis bulan kedua sebagai *intern* di Apeplus Studio adalah untuk membantu mengerjakan proyek iklan untuk brand *skincare* Wardah. Iklan ini dibuat guna untuk mempromosikan produk baru Wardah, yaitu *UV Shield Acne Calming Sunscreen Moisturizer SPF35 PA+++* dan *UV Shield Acne Calming Sunscreen Serum SPF50 PA++++*.

Tugas pertama, penulis mendapat *brief* untuk membuat *3D modeling* produk wardah untuk menjadi aset di dalam iklannya. Penulis ditugaskan untuk membuat 2 model produk *sunscreen* Wardah dengan dua ukuran yang berbeda,

yaitu UV Shield Acne Calming Sunscreen Moisturizer SPF35 PA+++ dan UV Shield Acne Calming Sunscreen Serum SPF50 PA++++.

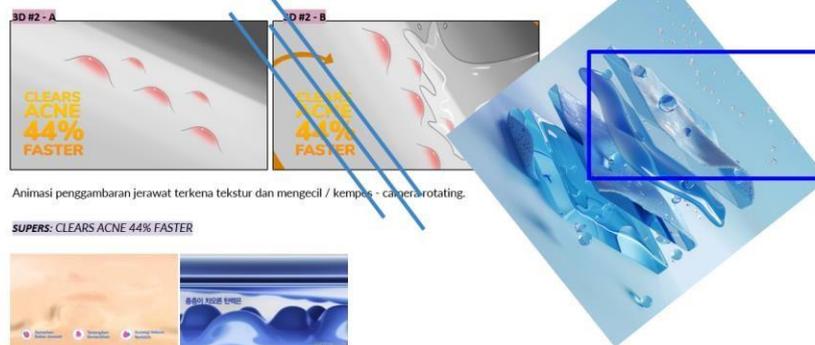
Setelah model 3D produk telah siap, penulis ditugaskan untuk membuat animasi perubahan bentuk dari tulisan menjadi produk UV Shield Acne Calming Sunscreen Moisturizer SPF35 PA+++. Yang kemudian menyesuaikan posisi terakhir produk dengan produk asli dari hasil *footage shooting*.



Gambar 3.2 Deck brief pengerjaan iklan Wardah  
Sumber: Deck iklan Wardah, 2024

Tugas kedua, *brief* yang diberikan adalah membuat kulit 3D berjerawat yang akan dilewati cairan produk *sunscreen* yang kemudian akan ada perubahan bentuk jerawatnya hilang.

## 3D #2



Gambar 3.3 Deck brief pengerjaan iklan Wardah  
Sumber: Deck iklan Wardah, 2024)

### b. Pengerjaan dan Proses Asistensi

*Senior supervisor* dan *creative director* penulis memberikan banyak *insight* selama proses pengerjaan tugas yang diberikan. Dalam membuat *modeling*

hasil 3D produk harus benar-benar serupa dengan produk aslinya, terutama dalam segi ukuran.

Untuk memulai pengerjaannya dalam membuat 3D model, penulis diberikan produk fisik UV Shield Acne Calming Sunscreen Moisturizer SPF35 PA+++ dan UV Shield Acne Calming Sunscreen Serum SPF50 PA++++. untuk dijadikan panduan dalam membuat 3D model. Kemudian *senior supervisor* memberikan *insight* untuk mengukur produk asli dengan penggaris dan mengaplikasikan ukurannya ke 3D model dalam aplikasi Blender. Penulis juga mengalami sedikit kesulitan dalam membuat bagian dalam tutup *tube*. Setelah selesai, *senior supervisor* melakukan pengecekan hasil kerja 3D model kedua produk yang sudah dikerjakan penulis. Jika dianggap sudah sesuai, penulis diberikan tugas untuk melanjutkan pengerjaan ke *texturing*.



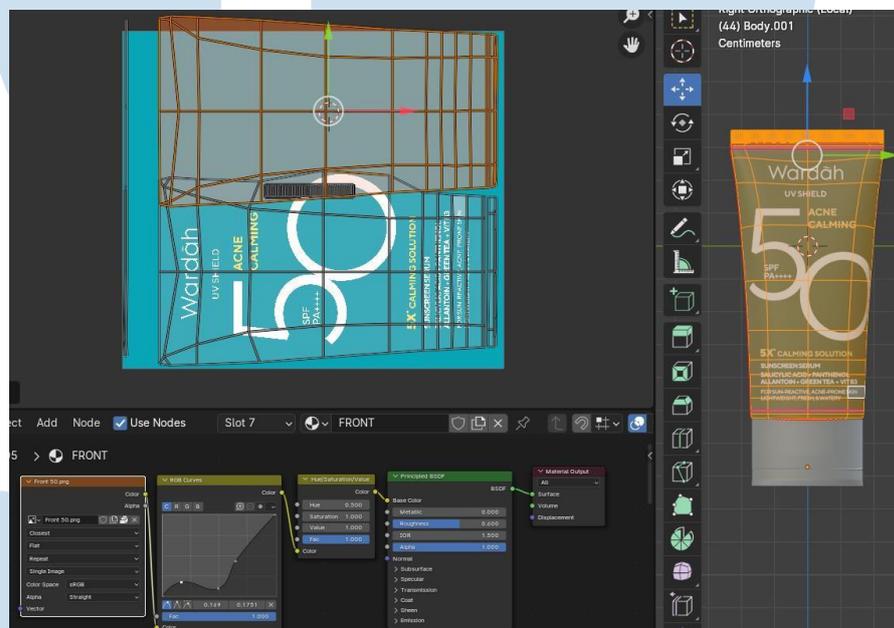
Gambar 3.4 Produk asli

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pada tahap ini, penulis disediakan 2 tekstur produk dalam bentuk format *Portable Network Graphic* (PNG) (Hutapea & Wulan, 2024). Kemudian, penulis mengaplikasikan tekstur yang berupa PNG tersebut ke dalam model 3D menggunakan teknik *UV unwrap* di Blender. Namun karena asset PNG yang diberikan tidak serupa dengan warna produk asli, penulis melakukan penyesuaian warna di Blender menggunakan *nodes*.

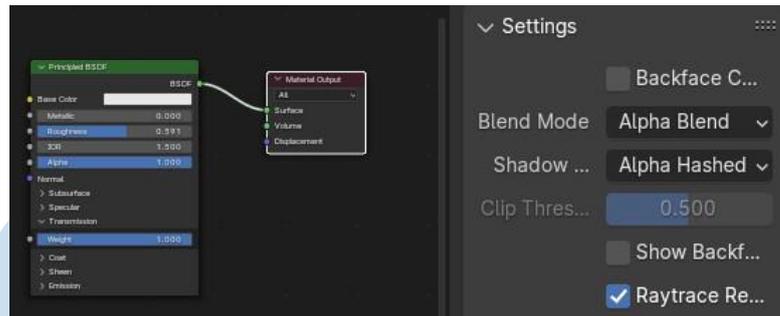


Gambar 3.5 PNG tekstur *tube* Wardah  
 Sumber: *Asset* dari klien, 2024



Gambar 3.6 Proses *texturing tube* Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Untuk bagian tutup *tube*, penulis membuat tekstur langsung dari Blender. Dalam pembuatan tutupnya, penulis mengalami sedikit kesulitan dalam membuat efek transparan, oleh karena itu penulis mendapat banyak bantuan dari *creative director* dalam memahami cara kerja *blending mode* di Blender yang mempengaruhi efek transparan pada tekstur *tube*. Pada akhirnya, penulis berhasil membuat objek 3D model yang serupa dengan produk asli.

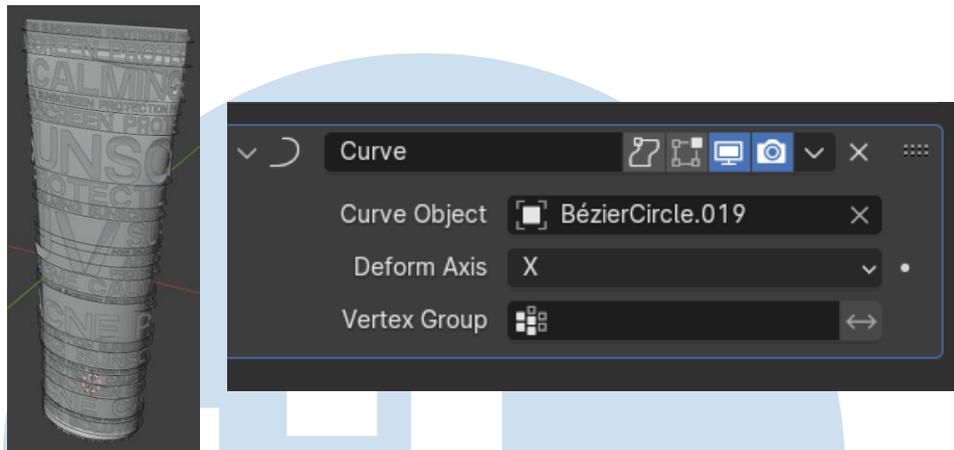


Gambar 3.7 Material tekstur tutup *tube* Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 3.8 Hasil jadi objek 3D *tube* Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Setelah hasil 3D produk telah diterima oleh *creative director* dan klien, penulis melanjutkan tugasnya untuk membuat animasi transformasi bentuk dari tulisan menjadi produk 3D model yang telah dibuat sebelumnya. Penulis mulai membuat tulisan-tulisan 3D yang mendeskripsikan produk dan kemudian memasangkannya ke sebuah garis yang menjadi panduan arah barisan tulisan 3D tersebut. Kemudian, garis-garis tersebut dibuat melingkari produk sehingga tercipta siluet produk dari tulisan-tulisan 3D tersebut.



Gambar 3.9 Pembuatan tulisan Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pada awalnya penulis membuat animasi transformasi dari tulisan ke produk sesuai dengan *brief* yang diberikan di *storyboard*. Namun ada perbedaan pendapat antara klien dengan *director* proyek ini. Sehingga perlu penyesuaian terhadap ide animasi transformasi produk yang sesuai dengan keinginan klien. Dalam pembuatannya, penulis banyak mendapat bantuan ide dari *senior supervisor*. Kemudian penulis menuangkan ide-ide tersebut ke dalam Blender. Hasilnya penulis membuat animasi perubahan dengan efek berputar dan muncul produk. Kemudian penulis melanjutkan tugasnya untuk menyesuaikan posisi terakhir produk dengan produk yang ada di *footage shooting*.

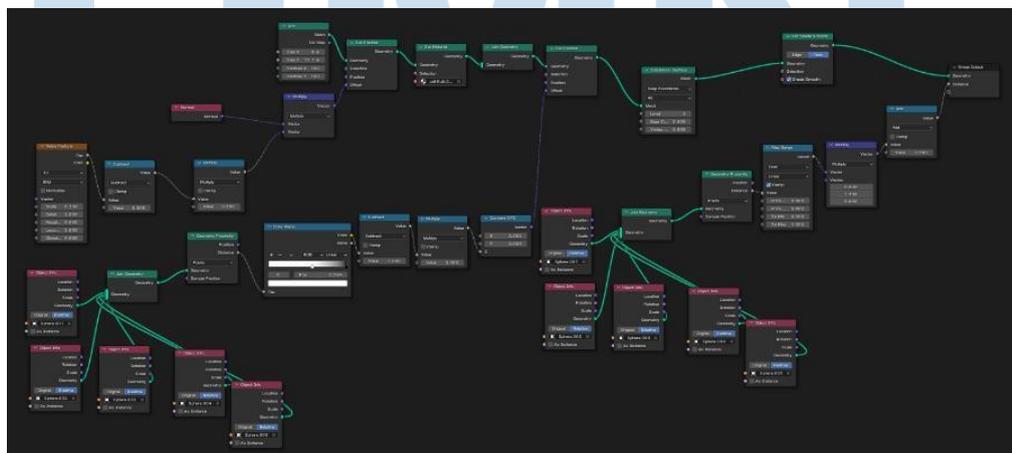


Gambar 3.10 Transformasi *tube* Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

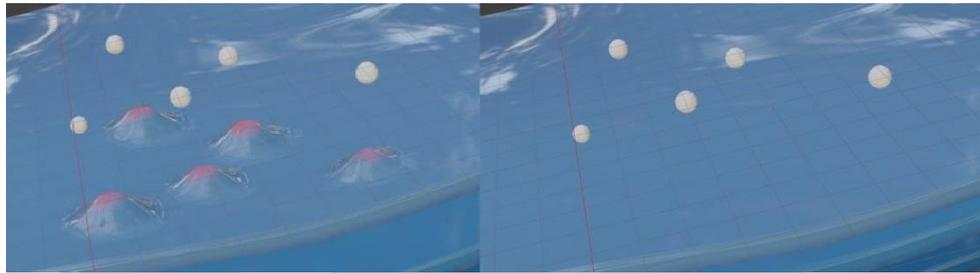


Gambar 3.11 Proses penyesuaian posisi *tube* Wardah  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Setelah itu, penulis melanjutkan tugas dengan membuat model 3D kulit berjerawat yang akan dilalui cairan sunscreen, menampilkan perubahan berupa jerawat yang hilang. Penulis membuat 3D modeling produk sesuai referensi, terdiri dari tiga lapisan kulit, dan menambahkan jerawat di lapisan teratas. Awalnya, animasi jerawat menghilang dibuat menggunakan teknik *blend shape*, namun karena kurang efektif, penulis beralih ke *geometry nodes* atas saran *creative director*. Setelah mencari berbagai tutorial di Youtube, akhirnya penulis berhasil membuat animasi jerawat yang menghilang.

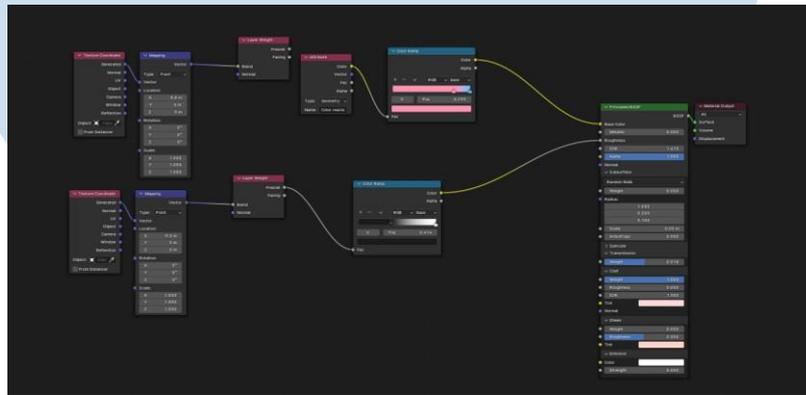


Gambar 3.12 Geometry node kulit  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

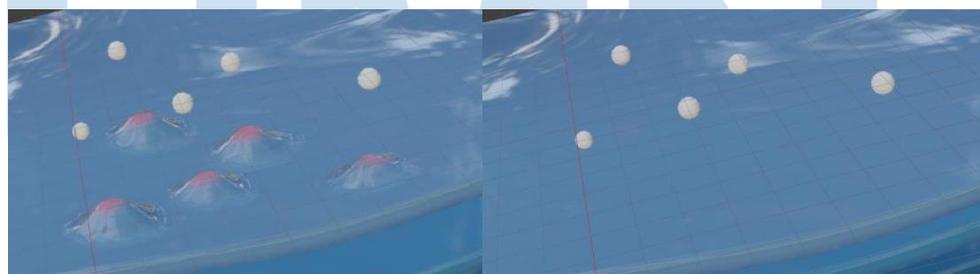


Gambar 3.13 Hasil geometry node kulit  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Kemudian penulis juga membuat *geometry nodes* untuk mengontrol warna di ujung jerawat yang tadinya berwarna merah menjadi hilang dan kembali seperti warna kulit.



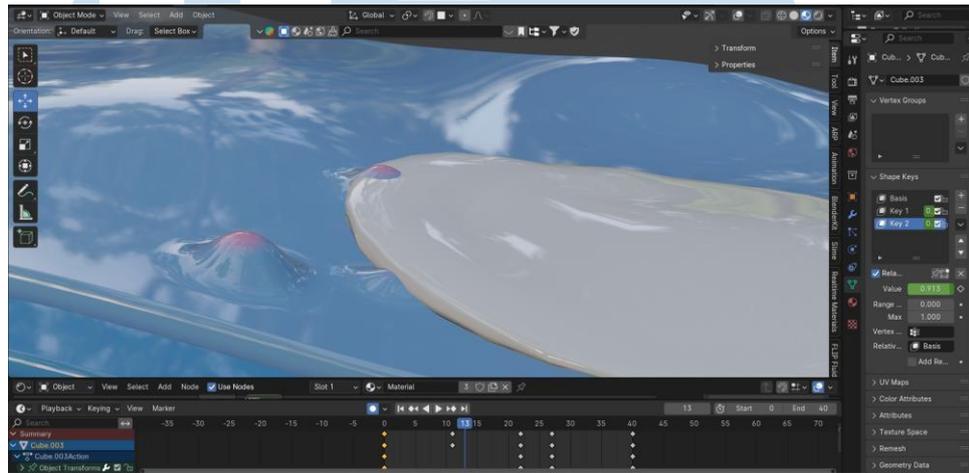
Gambar 3.14 Geometry color node kulit  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



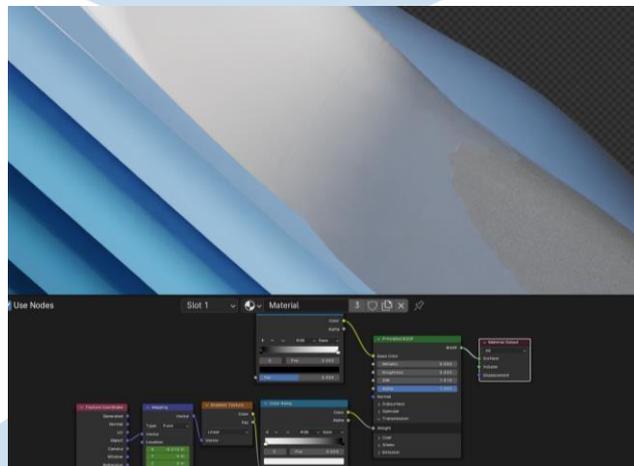
Gambar 3.15 Hasil geometry color node kulit  
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Kemudian setelah selesai, penulis melakukan *Research and Development (RnD)* (Luan, X., Xie, Y., Ying, L., & Wu, L., 2008). untuk pembuatan animasi cairan *sunscreen* yang melewati kulit menggunakan *blend shape* yang disesuaikan lagi dengan menggunakan *keyframe*. Lalu

penulis juga membuat tekstur cairan yang memungkinkan untuk mengontrol transparansinya. Setelah proses pembuatan animasi cairan *sunscreen*, penulis diberikan *feedback* dari *creative director* dan *senior supervisor*. Lalu, penulis melanjutkan tahap terakhir.



Gambar 3.16 Animasi cairan *sunscreen*  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 3.17 Tekstur cairan *sunscreen*  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama periode pengerjaan proyek iklan Wardah di Apeplus Studio, ada beberapa kendala yang dialami oleh penulis seperti:

- 1) Pengalaman penulis dalam penguasaan *software* Blender yang masih minim.
- 2) Adanya perbedaan pendapat antara klien dengan *director* proyek Wardah, menyebabkan revisi yang berulang.
- 3) Manajemen waktu penulis antara magang dan kuliah seringkali membuat penulis kurang fokus di kantor.
- 4) Perangkat penulis yang kurang memadai.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

- 1) Melakukan lebih banyak RnD dan bertanya kepada rekan kerja.
- 2) Melakukan diskusi bersama *director* dan rekan kerja lain untuk menyesuaikan keinginan klien.
- 3) Mengurangi waktu untuk bersenang-senang, sehingga bisa mendapat waktu tidur yang cukup. Dan berusaha untuk menyelesaikan tugas kuliah selama jam kelas.
- 4) Menggunakan perangkat yang disediakan kantor karena lebih memadai.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA