

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

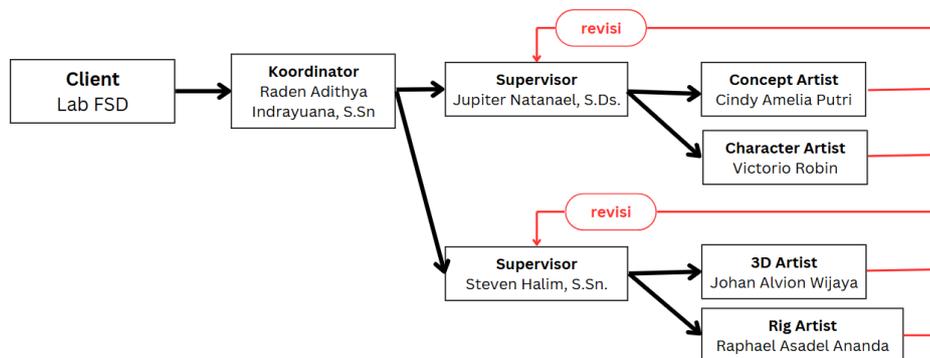
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis melaksanakan kegiatan magang *track 1* di Lab FSD UMN, penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan *job desk* yang sudah disepakati di awal persetujuan saat diterima magang di Lab FSD UMN sebagai *3D Environment artist*. Dalam pengerjaannya, penulis memenuhi kesepakatan dalam melaksanakan pekerjaan yang diberikan oleh *supervisor* yaitu Steven Halim. S.Sn, yang dilaksanakan selama 4 bulan sesuai dengan kriteria minimal jam kerja magang menurut MBKM.

Selama menjalani kegiatan magang *track 1* di Lab FSD UMN, penulis sebagai *3D environment artist* diminta oleh *supervisor* untuk melakukan *layouting* untuk *environment* pada animasi, dan juga membuat beberapa aset yang akan dipakai pada *background* di *setting* animasi. Tidak hanya pekerjaan proyek animasi, penulis juga diberikan tugas untuk membuat video untuk konten sosial media dari instagram Lab FSD UMN. Dalam pengerjaan kegiatan magang, penulis ditempatkan di ruangan Lab FSD dan seluruhnya dilakukan secara tatap muka.

Dalam proses pengerjaan, Penulis sebagai *3D environment artist* melakukan riset mengenai topik dan latar yang akan digunakan. Dalam proses ini, penulis melakukan asistensi langsung dengan *supervisor* agar dapat mencapai visi dari proyek animasi ini. Setelah referensi dari riset sudah cukup lengkap, kemudian penulis melakukan pembuatan aset 3D dan melakukan *layouting* untuk *setting* animasi. Aset 3D dan *set* yang sudah dirancang akan diberikan ke *animator* untuk dibuat interaksinya dengan karakter, dan kemudian akan masuk ke tahap *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



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Lab FSD UMN

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama penulis melaksanakan tugasnya dalam kegiatan magang *track 1*, penulis melewati beberapa faktor yang menjadi kendala dalam proses pengerjaan proyek animasi. Kendala-kendala yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan magang banyak berawal dari miskomunikasi antara pelaksana magang dengan *supervisor*. Untuk menyelesaikan kendala-kendala yang muncul, dilakukannya beberapa cara yang akan diperjelas dalam sub bab ini serta jenis-jenis kendala yang muncul dan yang berhasil dicegah.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pada sub bab ini, penulis menjelaskan secara rinci mengenai tugas-tugas yang diberikan kepada penulis sesuai dengan bagan susunan alur kerja di Lab FSD UMN. Sebagai *3D environment artist*, penulis mendapatkan briefing di minggu pertama mengenai tugas yang akan dikerjakan dan *pipeline* proyek. Penulis melaksanakan tugas yang ditentukan *supervisor* dan melakukan asistensi untuk dijadikan aset yang akan dipakai dalam proyek. Tugas yang diberikan mencakup produksi *concept art*, *blocking 3D*, pembuatan aset 3D, *texturing*, dan *rendering* (Blender Foundation, 2023). Hasil dari pengerjaan tersebut akan melewati revisi jikalau ada yang harus direvisi sesuai dengan standar yang diinginkan *supervisor*.

Tabel 2.2 Tabel Keterangan Kegiatan Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Ke-1 (3 Februari – 7 Februari 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan referensi setting cerita • Membuat concept art untuk props
2.	Ke-2 (10 Februari – 14 Februari 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi untuk props • Membuat <i>concept art environment</i> • Merancang bloking 3D
3.	Ke-3 (17 Februari – 21 Februari 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi bloking 3D • Merancang bloking 3D kereta
4.	Ke-4 (24 Februari – 28 Februari 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan <i>modelling</i> props • Proses <i>unwrapping</i> dan <i>texturing</i>
5.	Ke-5 (3 Maret – 7 Maret 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan referensi untuk prop MC

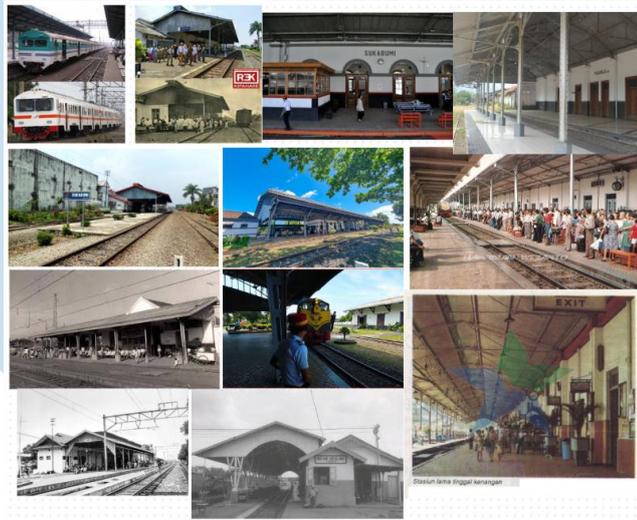
			<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan <i>modelling</i> props MC dan <i>unwrapping</i>
6.	Ke-6 (10 Maret – 14 Maret 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan <i>modelling</i>, <i>unwrapping</i> dan <i>texturing</i> props MC
7.	Ke-7 (17 Maret – 21 Maret 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Unwrapping</i> dan <i>Texturing</i> props stasiun
8.	Ke-8 (24 Maret – 28 Maret 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Unwrapping</i> dan <i>Texturing</i> props stasiun
9.	Ke-9 (7 April – 11 April 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Unwrapping</i> dan <i>Texturing</i> props stasiun
10.	Ke-10 (14 April – 17 April 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Unwrapping</i> dan <i>Texturing</i> props stasiun
11.	Ke-11 (21 April – 25 April 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan referensi untuk <i>environment</i> perumahan MC • Membuat bloking awal <i>environment</i> • Membuat <i>concept art</i>

			untuk rumah MC
12.	Ke-12 (28 April – 2 Mei 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan revisi dari supervisor mengenai bloking 3D • Mulai proses <i>modelling</i>
13.	Ke-13 (5 Mei – 9 Mei 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 3D <i>model</i> dari rumah MC • Revisi bentuk rumah
14.	Ke-14 (12 Mei – 16 Mei 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Texturing</i> 3D <i>model</i> dan merancang <i>lighting</i>
15.	Ke-15 (19 Mei – 23 Mei 2025)	Animasi 3D “Penantian”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rendering test</i> untuk dipakai sebagai aset poster

3.2.2 Uraian Kerja Magang

“Penantian” adalah animasi 3D yang diproduksi oleh Lab FSD UMN, yang membahas kisah seorang anak yang mencari nafkah di sebuah stasiun kereta. Stasiun kereta yang dijadikan latar cerita berperan besar dalam narasi, dan merupakan tugas dari penulis untuk merancang *environment* 3D nya. Penulis mengerjakan tugasnya, dengan harapan animasi yang diproduksi dibawah Lab FSD UMN ini dapat diajukan ke festival animasi.

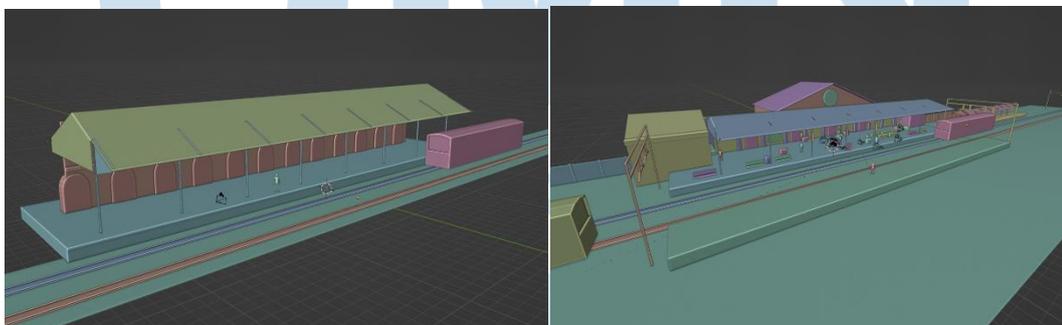
Penulis mendapatkan posisi sebagai *3D environment artist*, dan penulis memiliki tanggung jawab untuk memproduksi *3D environment* untuk kebutuhan animasi 3D. Penulis terlibat aktif dalam proses produksi mulai dari membuat *concept art* dari konsep awal cerita, hingga mengumpulkan referensi untuk dimulai proses *3D modelling*, dan membuat *texture* untuk *3D model*. Selama pelaksanaan magang, penulis melakukan asistensi kepada Steven Halim selaku *Supervisor* untuk mencapai visual yang diinginkan.



Gambar 3.2 Referensi *environment* stasiun

Sumber: Projek “Penantian” (2025)

Sebagai *environment artist*, penulis mengumpulkan referensi yang cocok dengan konsep yang diberikan dari *supervisor*. Referensi yang dikumpulkan akan digunakan untuk fondasi dalam proses *blocking 3D* dengan *software* Blender.



Gambar 3.3 *Blocking 3D* stasiun (kiri), hasil revisi *blocking 3D* (kanan)

Sesuai gambar 3.3 yang memperlihatkan proses *blocking* 3D, penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* agar bisa sesuai dengan target visual yang ingin dicapai. Revisi yang dilakukan bertujuan untuk memberikan detail dan akurasi terhadap ukuran lingkungan yang sedang dibuat. Seperti ukuran peron stasiun yang awalnya menggunakan peron rendah, dijadikan peron tinggi sesuai dengan keinginan *supervisor*.

Penulis melakukan diskusi dengan *supervisor* untuk merancang *environment* yang memanfaatkan bentuk dasar untuk merepresentasikan bentuk akhir dari *environment* yang akan digunakan dalam animasi 3D. Setelah itu penulis melakukan tahap selanjutnya, yaitu memberikan detail pada 3D *model* seperti detail pada bangunan, dan properti yang ada sambil merujuk ke referensi dari dunia nyata.



Gambar 3.4 *Blocking* 3D *environment* stasiun (kiri), Referensi (kanan)

Sumber: Stasiun Sukabumi

Penulis membuat detail dari *blocking* 3D hingga *environment* yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan visual dari *supervisor*, kemudian penulis melanjutkan tugasnya sebagai 3D *modeler* untuk merancang berbagai 3D *model* yang akan digunakan didalam *environment* dan yang akan berinteraksi dengan tokoh yang ada dalam animasi 3D “Penantian” (2025).

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 3.5 *concept art* dan referensi (kiri), 3D model yang dibuat (kanan)

Sumber: Victorio Robin (2025)

Gambar 3.5 menunjukkan proses perancangan 3d model untuk aset-aset yang digunakan didalam *environment*. Dimulai dengan mencari referensi yang sesuai dengan tema cerita, kemudian mengumpulkannya untuk di asistensikan kepada *supervisor*. Referensi yang sudah ada dijadikan panduan saat perancangan *concept art* yang kemudian, penulis sebagai 3D *modeler* membuat 3D model dan memberikan warna dan tulisan sesuai dengan *concept art* dan referensi yang sudah dibuat.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan kegiatan magang di Lab FSD UMN, penulis bertugas sebagai 3D *environment artist*. Penulis melaksanakan tugasnya dalam produksi animasi 3D sembari bekerjasama dengan dengan rekan-rekan magang lainnya untuk memastikan kelancaran komunikasi dan kolaborasi dalam setiap tahapan produksi.

Namun, kendala utama yang dihadapi penulis selama proses magang adalah miskomunikasi dengan dua orang supervisor yang memegang peran sebagai sutradara proyek. Keduanya memiliki perspektif masing-masing dalam mengarahkan proyek, namun tidak terdapat komunikasi yang konsisten kepada anggota tim produksi, termasuk penulis. Hal ini menyebabkan terjadinya kebingungan dalam memahami standar pengerjaan aset 3D yang diharapkan, baik dari segi teknis maupun estetika.

Ketiadaan timeline yang rinci juga berdampak pada kurangnya *sense of urgency* di antara anggota tim, termasuk penulis, dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks produksi animasi, keberadaan timeline yang terukur sangat penting untuk menjaga alur kerja yang efisien. Hal tersebut membuat penulis lalai dalam proses produksi animasi, yang membuat penulis dan rekan kerja magang mengalami penumpukan beban kerja di akhir masa produksi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala kurangnya komunikasi yang efektif antara penulis dan kedua *supervisor* yang bertindak sebagai *director* dalam proyek animasi 3D “Penantian”, penulis mulai menerapkan beberapa solusi untuk meningkatkan efisiensi dari koordinasi status proyek. Berawal dari penulis yang mulai menginisiasi komunikasi secara proaktif, kemudian penulis juga mulai rutin meminta klarifikasi mengenai standar penyelesaian perancangan aset-aset dari kedua *supervisor* untuk memastikan bahwa tahap-tahap yang sudah dikerjakan sudah sesuai dengan hasil diskusi yang kemudian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Dengan diterapkannya langkah-langkah tersebut, penulis mampu memperbaiki kendala komunikasi yang sebelumnya terjadi dalam proses produksi. Koordinasi yang lebih baik dengan supervisor memungkinkan penulis untuk memahami secara lebih jelas standar kualitas yang diharapkan serta mempercepat proses revisi dan penyelesaian aset 3D sesuai arahan yang diberikan.