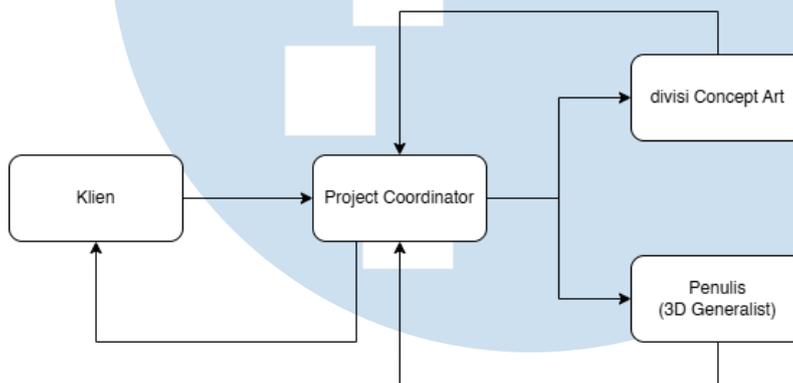


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis berada di psosis sebagai *3D generalist*, yang berperan untuk membuat *asset 3D* dan membuat animasi. Dalam membuat *asset 3D* penulis biasanya berkoordinasi dengan *Project Coordinator* yaitu Madeline Stacia untuk memastikan *asset* yang dibuat sesuai dengan *brief* dan syarat-syarat tertentu, selain itu penulis beberapa kali menerima *storyboard* dan *concept art* dari divisi *concept art* untuk acuan dan referensi untuk *asset* yang akan dibuat.



Gambar 3.1 bagan alur kerja di Sideroom Studio  
(Observasi Penulis)

Sebelum penulis menerima pekerjaan yang diberikan oleh *project coordinator*, ada serangkaian alur kerja, diawali dengan klien yang memberikan *brief*, ide dan konsep yang diinginkan serta tujuan klien yang ingin dicapai kepada *project coordinator*. *Brief* yang diterima bisa dalam berbagai macam aspek, seperti referensi visual yang diinginkan, desain atau foto produk yang ingin ditampilkan, dan lain-lain. Setelah *project coordinator* menerima *brief* dari klien, selanjutnya *project coordinator* akan memberikan *brief* yang diterima dari klien dan membagikan tugas di setiap divisi melalui WhatsApp dan Discord. Dalam pengerjaannya, penulis sebagai *3D generalist* biasanya berkoordinasi dengan *project coordinator* untuk memahami konsep yang diterima dan juga penulis akan menerima *feedback* dari *project coordinator* agar hasil yang penulis kerjakan sesuai dengan yang diinginkan oleh klien. Ketika *feedback* diterima dan sudah di revisi,

hasilnya akan dikirim kepada klien dan menunggu tanggapan klien mengenai hasil kerja yang sudah dilakukan, jika klien mengajukan revisi maka klien akan memberikan *feedback* nya kepada *project coordinator* dan *project coordinator* akan menjelaskan kepada penulis mengenai revisi yang diinginkan oleh klien dengan bahasa yang teknis dan mudah dimengerti . Selanjutnya jika sudah selesai dan klien sudah setuju dengan hasil kerja yang sudah dilakukan, penulis memberikan *file-file* yang diperlukan kepada *project coordinator*, dan *project coordinator* akan memberikan *file* hasil akhir kepada klien.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *3D generalist*, penulis bertanggung jawab membantu dalam pengerjaan yang berhubungan dengan 3D dan animasi yang terdiri dari *3D modelling*, *texturing*, dan *animating*.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Penjabaran tugas selama kerja magang di perusahaan Sideroom Studio

Periode	Projek	Pekerjaan
15 Januari – 25 Januari	1. Prost Rajawali	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 3D <i>model character</i></li> <li>2. Membuat 3D <i>model environment</i></li> <li>3. Membuat animasi 3D</li> <li>4. <i>Texturing 3D model chararter</i></li> </ol>
30 Januari – 8 Februari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang Tua Sangria fizz</li> <li>2. Magic Dust</li> <li>3. Sideroom Padel event</li> <li>4. PWE</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 3D <i>model character</i></li> <li>2. <i>Texturing 3D model chararter</i></li> <li>3. Membuat 3D <i>asset</i></li> </ol>
10 Februari – 15 Februari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Casetify</li> <li>2. Fruzz Gummy</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 3D <i>model environment</i></li> </ol>

17 Februari – 22 Februari	1. First Pride	1. Membuat 3D <i>model environment</i> 2. <i>Texturing 3D model environment</i>
24 Februari – 1 Maret	1. Bakerman 2. Kakaw 3. Social affair 4. Baautytox	1. Membuat 3D asset 2. Membuat 3D <i>model environment</i> 3. Membuat animasi <i>product 3D</i>
3 Maret – 8 Maret	1. Baautytox 2. Fruzz Gummy 3. Kakaw	1. Menata ulang <i>lighting 3D</i> 2. Membuat animasi karakter 3D 3. Membuat animasi <i>product 3D</i>
10 Maret – 15 Maret	1. Fruzz Gummy 2. Orang Tua Singaraja	1. Membuat animasi karakter 3D 2. Membuat 3D <i>model environment</i>
17 Maret – 22 maret	1. Orang Tua Singaraja 2. Fruzz Gummy	1. Membuat animasi karakter 3D 2. <i>Adjust animasi karakter 3D</i>
24 Maret – 28 Maret	1. Grainsly 2. Candy Goei 3. Take it	1. Membuat 3D <i>model environment</i> 2. Menata ulang <i>lighting 3D</i> 3. Membuat 3D asset
7 April – 12 April	1. Nic a Chella 2. Amskin 3. Orang Tua	1. Membuat 3D <i>model environment</i> 2. Menata ulang <i>lighting 3D</i>
14 April – 19 April	1. Orang Tua	1. Membuat animasi karakter 3D
21 April – 26 April	1. Fruzz Gummy 2. Natuiralmoms	1. Membuat animasi karakter 3D 2. <i>Adjust Texture 3D model</i>
28 April – 30 April	1. Fruzz Gummy 2. Morinaga	1. <i>Adjust Texture 3D model</i> 2. Membuat 3D <i>model environment</i>

2 Mei – 10 Mei	1. Morinaga 2. Fruzz Gummy 3. Bandeja Padel Arena	1. Membuat animasi karakter 3D 2. Membuat 3D <i>model environment</i> 3. <i>Texturing</i> 3D model
13 Mei – 17 Mei	1. Bandeja Padel Arena 2. YN Perfumery 3. First Pride	1. <i>Texturing</i> 3D model 2. Membuat 3D <i>model environment</i>
19 Mei – 24 Mei	1. First Pride	1. Membuat 3D <i>model environment</i> 2. Membuat animasi karakter 3D
26 Mei – 31 Mei	1. First Pride 2. Bandeja Padel Arena	3. Membuat animasi karakter 3D 4. Membuat animasi Product 3D

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalani magang di Sideroom Studio sebagai *3D generalist*, penulis telah mengerjakan beberapa projek-projek iklan animasi, berikut merupakan uraian mengenai beberapa projek yang sudah dikerjakan oleh penulis sebagai *3D generalist* selama periode magang.

#### 1. First Pride

First Pride merupakan produk makanan beku yang berupa *chicken nugget* dan berasal dari Malaysia. Dalam projek ini First Pride sebagai klien meminta untuk membuat 2 iklan animasi untuk mempromosikan produk nya. Iklan tersebut telah ditayangkan ketika memasuki bulan ramadhan yaitu tanggal 2 Maret 2025 sebagai ucapan selamat untuk memasuki bulan ramadhan, dan untuk iklan yang kedua, telah ditayangkan ketika mendekati hari raya idul fitri yaitu tanggal 24 Maret 2025.

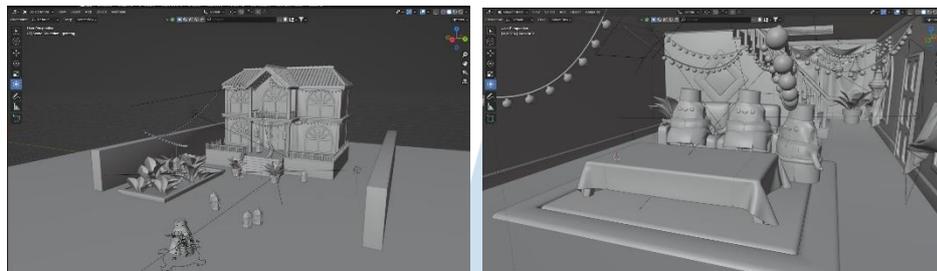
Pengerjaan iklan First Pride dimulai pada awal bulan Februari 2025, Pembagian tugas yang diberikan oleh supervisor dibagi menjadi 2 divisi, yaitu

pembuatan *asset 3D* dan *animator*, dan pada projek ini penulis berpartisipasi sebagai pembuatan aset 3D. Penulis membuat *aset environment* halaman depan rumah dan *interior* ruang tamu.



Gambar 3.2 Storyboard untuk environment halaman depan rumah dan ruang tamu  
(Dokumentasi penulis)

Dalam pengerjaannya, penulis akan membuat dan menyesuaikan aset yang dengan *storyboard* yang telah dibagikan oleh *supervisor* melalui grup WhatsApp, selain itu juga penulis diberi arahan oleh *supervisor* seperti menyesuaikan penggunaan *texture* dan warna pada aset. Selain itu juga penulis memastikan *lighting* pada *environment* halaman depan rumah dan *interior* ruang tamu tervisualisasikan sesuai dengan konsep yaitu malam hari.



Gambar 3.3 viewport untuk environment halaman depan rumah dan ruang tamu  
(Dokumentasi penulis)

Saat pengerjaan aset 3D, penulis memuat model 3D dan *texturing* menggunakan *software Blender*, Ada beberapa detail yang harus dicapai sehingga menghasilkan visual seperti *storyboard*, seperti lampu-lampu yang tersebar bergantung, variasi bentuk lampu, aset tanaman, variasi *texture* yang digunakan dan lain-lain. selain itu juga penulis mengambil beberapa aset *texture* dari internet

untuk mempercepat proses produksi. Penulis memutuskan untuk membuat 2 *file* yang berbeda untuk memisahkan environment halaman depan rumah dan ruang tamu agar *file* tidak terlalu berat dan optimal karena detail yang dibutuhkan bisa membebani performa komputer.

Saat proses perancangannya, penulis terlebih dahulu memposisikan kamera yang sesuai dengan storyboard agar proses pembuatan environment lebih cepat karena penulis hanya perlu membuat model yang terlihat di depan kamera dan tidak perlu membuang-buang waktu untuk membuat model yang tidak terlihat di depan kamera. Penulis sebisa mungkin untuk membuat model dengan jumlah *poly* yang rendah agar file environment tersebut lebih optimal dan tidak terlalu berat, selain itu penulis juga memanfaatkan *modifier* yang tersedia pada *software Blender* untuk mempercepat proses perancangan dan mengurangi pembuatan model secara manual.



Gambar 3.4 Final render untuk environment halaman depan rumah dan ruang tamu (Dokumentasi penulis)

Seiring waktu berjalan, ada beberapa penyesuaian yang penulis lakukan. Penulis membuat aset pintu utama pada environment halaman depan rumah menjadi pintu berwarna hijau, hal ini dilakukan agar aset yang diperlihatkan tetap konsisten karena pada *environment* ruang tamu juga memperlihatkan pintu rumah utama. Selain itu penulis juga mengubah warna taplak meja, yang awalnya pada storyboard berwarna coklat dan diganti dengan warna hijau, hal ini dilakukan karena permintaan klien untuk menggunakan warna yang menggambarkan nuansa ramadhan.

## 2. Fruzz Gummy

Fruzz adalah produk makanan berupa permen kenyal yang memiliki rasa buah-buahan. Dalam proyek ini Fruzz sebagai klien meminta untuk membuat iklan animasi untuk mempromosikan varian produk barunya yaitu Fruzz Gummy. Pengerjaan iklan Fruzz Gummy dimulai pada awal bulan Februari 2025, Pembagian tugas yang diberikan oleh supervisor dibagi menjadi 2 divisi, yaitu *concept art* dan *3D Generalist*, dan pada proyek ini penulis berpartisipasi sebagai *3D Generalist*. Penulis membuat aset *environment* hutan dan membuat animasi karakter.

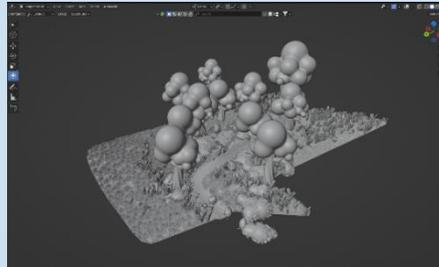
Dalam pengerjaannya, penulis akan membuat dan menyesuaikan aset yang dengan storyboard yang dibuat oleh tim *concept art* melalui grup WhatsApp. Konsep yang akan dibawa dalam proyek ini adalah *environment* yang seperti dalam dunia permen sehingga segala *object* akan terlihat seperti permen. Selain itu dengan penggunaan komposisi warna yang cerah yang berguna untuk merepresentasikan berbagai varian rasa permen.



Gambar 3.5 Storyboard untuk environment hutan  
(Dokumentasi penulis)

Saat pengerjaan aset 3D, penulis membuat model 3D dan *texturing* menggunakan *software Blender*, Ada beberapa detail yang harus dicapai sehingga menghasilkan visual seperti *storyboard*, seperti konsistensi bentuk pada environment agar menyerupai permen, variasi pemilihan warna, penggunaan lighting yang cerah dan *vibrant* dan lain-lain. Pada environemt tersebut terdapat banyak *object* dan *particle* sehingga penulis berusaha sebisa mungkin untuk hanya menggunakan fitur yang tersedia pada *software Blender* agar *file environment*

tersebut optimal sehingga pada saat proses animasi karakter bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami penurunan performa ketika melakukan *playback*.



Gambar 3.6 viewport untuk environment hutan  
(Dokumentasi penulis)

Saat proses perancangannya, sama seperti sebelumnya penulis hanya perlu membuat model yang terlihat di depan kamera dan tidak membuat model yang tidak terlihat di depan kamera agar proses perancangan lebih cepat. Penulis memanfaatkan fitur yang tersedia pada *software Blender* untuk membuat sejumlah rumput dengan *particle system* sehingga penulis dimudahkan dalam mengatur dan menyesuaikan rumput yang tersebar melalui konfigurasi dan parameter yang tersedia.



Gambar 3.7 Final render untuk environment hutan  
(Dokumentasi penulis)

Di tahap akhir, ada beberapa tambahan dalam konsep *environment*. Penulis menambahkan ornamen-ornamen seperti tumpukan permen dan lolipop pada environment agar lebih menyesuaikan dengan konsep dunia permen, selain itu juga penulis mengubah warna pada rumput yang sebelumnya hanya memiliki satu warna hijau dan diberikan variasi warna pada rumput untuk kebutuhan artistik agar terlihat *colorfull*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami penulis selama menjalankan kerja magang di Sideroom Studio, yaitu:

- 1) *Asset/file Blender* yang terlalu berat. Penulis beberapa kali menerima *file Blender* yang berat dikarenakan jumlah *poly* yang terlalu banyak sehingga tidak akan berjalan dengan lancar dengan spesifikasi laptop penulis.
- 2) Melakukan pekerjaan yang tidak sesuai dengan *jobdesc*. Penulis melakukan kegiatan magang sebagai *3D generalist*, jika melihat dari pekerjaan yang ditawarkan oleh Sideroom Studio hanya mencakup beberapa pekerjaan seperti *modelling, texturing, lighting*, dan *non organic animation*, namun beberapa kali penulis diberikan pekerjaan untuk membuat animasi karakter atau *organic animation* yang dimana hal ini merupakan pekerjaan yang diluar *jobdesc* yang ditawarkan mengingat *3D Generalist* hanya membuat animasi sebatas *non organic animation*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

- 1) Dikarenakan pipeline yang tidak terstruktur dan *brief* yang seadanya, terkadang masalah mengenai optimisasi diabaikan. Untuk mengatasi masalah file Blender yang terlalu berat, penulis akan memberitahu permasalahan tersebut dengan pembuat *asset/file Blender* yang penulis terima dan mendiskusikan agar file tidak berat.
- 2) Mengenai pekerjaan yang tidak sesuai dengan *jobdesc*, penulis menyadari bahwa pekerja yang ada pada studio Sideroom termasuk sedikit sehingga penulis di beberapa waktu juga diharuskan untuk membantu mengerjakan animasi meskipun *jobdesc* tersebut bukanlah *jobdesc* penulis, namun penulis tidak akan menyerah dan terus belajar secara mandiri agar pekerjaan bisa diselesaikan.