

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai *3D Generalist Intern* di bawah pimpinan Doni Ariadi selaku supervisor dan *Senior 3D Generalist*. Penulis juga sering kali bekerja di bawah bimbingan Allen Dale (*Project Lead*) dan Calita (*Producer/Project Manager*). Sebagai *3D Generalist Intern*, penulis memiliki tanggung jawab dalam membantu segala proses produksi proyek yang berkaitan dengan 3D. Tanggung jawab tersebut mencakup, mencari aset, *modeling*, *texturing*, *lighting*, *rigging*, *animating*, hingga *compositing*.

Koordinasi alur kerja dimulai dengan arahan proyek dari klien kepada tim produser, yang akan didiskusikan dengan *director*. Selanjutnya, produser ataupun *director* akan berkoordinasi dengan *Project Lead* dan *Senior 3D Generalist* untuk mengatur pembagian tugas kepada tim *3D Generalist*. Selama pengerjaan proyek, penulis harus memberikan asistensi hasil karya dan *update* progres kepada *Senior 3D Generalist* maupun *Project Lead*. Apabila hasil karya sudah diterima dan tidak ada revisi, hasil kerja akan dikirimkan kembali kepada klien untuk mendapatkan *feedback*. Proses ini akan terus berulang hingga mendapatkan persetujuan dari klien.

SuperPixel menerapkan sistem kerja *hybrid*, yaitu WFH dan WFO, sehingga koordinasi dilakukan secara langsung melalui tatap muka dan secara *online*. SuperPixel menggunakan *software* komunikasi Slack untuk berhubungan satu sama lain. Jika diperlukan, klien, Produser, *Director*, *Project Lead*, *Senior 3D Generalist*, hingga penulis akan mengikuti pertemuan *online* untuk membahas proyek secara langsung bersama. Bagan koordinasi alur kerja dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan *Workflow* SuperPixel  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Penulis telah melakukan beberapa tugas sebagai 3D *Generalist* selama proses magang di SuperPixel. Penulis terlibat dalam proyek besar yang memerlukan waktu lama, sehingga selama magang, mayoritas waktunya difokuskan pada satu proyek tersebut. Tugas yang dilakukan penulis beragam mulai dari mencari aset, 3D modeling, hingga animasi. Berikut merupakan uraian akan tugas yang telah dilakukan penulis selama proses magang.

#### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Proyek pertama sekaligus menjadi proyek utama penulis adalah pembuatan *digital art installation* untuk Mount Elizabeth Hospital. Penulis mulai mengerjakan proyek ini dari 9 Januari hingga 30 April 2025. Proyek kedua setelah itu adalah pembuatan video animasi pendek untuk National Kidney Foundation. Penulis mulai mengerjakan proyek ini dari 17 April hingga akhir proses magang.

#### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan lebih dalam lagi mengenai proyek yang dikerjakan oleh penulis selama proses magang di SuperPixel.

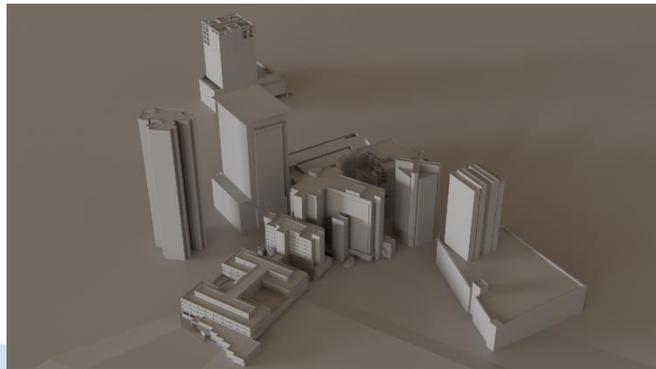
#### **Proyek Mount Elizabeth Hospital**

Mount Elizabeth Hospital adalah rumah sakit di Singapura yang merupakan bagian dari IHH Healthcare, salah satu grup layanan kesehatan terbesar di dunia. SuperPixel diberi kesempatan dalam mengerjakan proyek besar mereka, berupa *digital art installation* yang akan ditampilkan di lobi rumah sakit tersebut. Proyek ini berlangsung dari Desember 2024 hingga April 2025. Proyek yang tergolong besar ini terdiri dari tiga konsep yaitu, *Concept 1: Honoring Healthcare Workers*, *Concept 2: Project Reinassance*, dan *Concept 3: MEH Interactive Experience*. Penulis diberikan tanggung jawab sebagai 3D *Generalist* dalam pembuatan Concept 2 dan 3. Penulis akan menguraikan tugas yang dilakukan pada kedua konsep tersebut.

### ***Concept 2: Project Reinassance***

Pada konsep ini, SuperPixel diminta untuk membuat video *looping* singkat yang menampilkan perjalanan transformatif manajemen gedung Mount Elizabeth Hospital, disebut sebagai *Project Reinassance*. Pekerjaan yang dilakukan penulis dalam video *concept 2* ini adalah pembuatan aset 3D berupa *exterior* dan *interior shot*. Selain itu, penulis juga diberikan tugas untuk membuat animasi *camera movement* dan *motion graphic* sederhana pada aset yang sudah dibuat. Selama pengerjaan, penulis bekerja di bawah bimbingan supervisor dan *project lead*.

Sebelum memulai produksi, penulis diberikan dahulu *brief* singkat mengenai tugas yang akan dilakukan. Penulis mendapat arahan dari supervisor untuk membuat aset 3D dari *blueprint* dan referensi yang diberikan klien. Penulis diberikan penjelasan bahwa konsep kedua ini akan menampilkan keseluruhan gedung melalui *isometric shots*, lalu menyorot beberapa fasilitas Mount Elizabeth berupa *interior shots*. Penulis diberikan kebebasan dalam memilih *software* untuk membuat aset 3D, namun proses *texturing*, animasi, hingga *rendering* akan dilakukan di Cinema 4D.



Gambar 3. 2 *Blocking* Gedung Keseluruhan  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Tugas pertama yang diberikan kepada penulis adalah membuat *blocking* gedung keseluruhan secara akurat berdasarkan *blueprint* yang disediakan klien. Setelah proses *blocking*, penulis mulai menambahkan detail pada gedung tersebut. Selain membuat model gedung Mount Elizabeth Hospital, penulis juga membuat gedung sekitar, baik yang disorot (USP) maupun sebagai latar belakang (Gambar

3.2). Kemudian, penulis juga membuat kumpulan *slabs* sederhana untuk menyorot USP sesuai permintaan klien. Keseluruhan proses modeling ini dilakukan pada *software* Blender. Setelah proses modeling, penulis melanjutkan proses *texturing* dan *rendering* menggunakan Octane Renderer di Cinema4D. Salah satu contoh hasil *render isometric shots* dapat dilihat pada Gambar 3.3. Dalam setiap progres, penulis mengirim hasil karya ke supervisor dan *project lead* untuk mendapatkan masukan, yang kemudian akan direvisi sesuai *feedback*. Setelah proses *rendering* selesai, penulis akan mengirimkan *render passes* kepada *compositor* untuk membuat *styleframe*.



Gambar 3. 3 Hasil Render Isometric Shot (Styleframe)  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah hasil visual *styleframe* disetujui klien, penulis memulai proses animasi dengan membuat *motion graphic* sederhana yang menampilkan gedung muncul dari tanah, animasi *slabs* sebagai poin USP, serta menambahkan pergerakan kamera pada seluruh *isometric shot*. Hasil animasi tersebut kemudian di *render* menggunakan Viewport Renderer. *File* diserahkan kepada *compositor* untuk pembuatan *animatic*. Setelah tahap ini, penulis hanya akan melakukan revisi bila ada perubahan dari klien.

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. 4 Hasil *Render Interior Shot (Styleframe)*  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

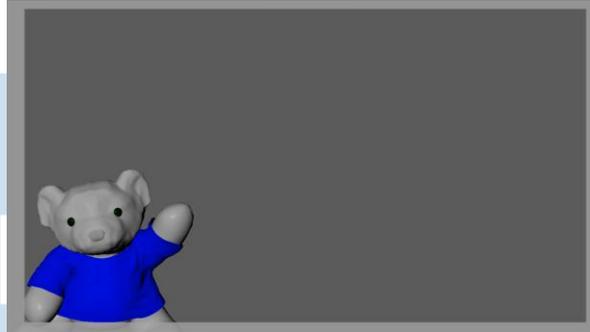
Selain membuat *isometric shots*, penulis juga membuat beberapa interior *shots*. Pembuatan aset 3D ini sedikit berbeda dengan *isometric*. Penulis awalnya diminta untuk mencari aset 3D dengan harga yang masih terjangkau. Hal ini dikarenakan kompleksitas mayoritas aset yang berupa fasilitas medis. Apabila terdapat aset 3D yang sesuai, penulis akan menggunakannya untuk menghemat waktu proses kerja. Aset yang didapatkan tersebut akan dimodifikasi lagi oleh penulis. Salah satu contoh tugas yang diberikan adalah membuat interior lobi, yaitu fasilitas Mount Elizabeth yang berada di gedung The Heeren (Gambar 3.4). Penulis membuat model pada *software* Blender, yang kemudian dipindahkan ke Cinema4D untuk *texturing* dan *rendering*. Pada *shot* tersebut, penulis hanya mengerjakan hingga tahap *rendering styleframe*, yang nantinya diserahkan ke *compositor*.

### **Concept 3: MEH Interactive Experience**

Konsep ketiga adalah platform interaktif yang menyoroti tiap departemen, menunjukkan peran para profesional kesehatan dalam memberikan perawatan yang berfokus pada pasien serta memastikan kelancaran operasional fasilitas yang inovatif. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat animasi tokoh boneka beruang yang menjadi maskot Mount Elizabeth Hospital.

Penulis diberikan arahan oleh supervisor untuk membuat animasi boneka beruang yang muncul dari luar layar dan menyapa audiens. Tokoh beruang ini akan menjadi pemandu platform interaktif tersebut. Penulis diberikan *script* singkat yang akan menjadi dialog tokoh tersebut. Pembuatan animasi tersebut dilakukan pada

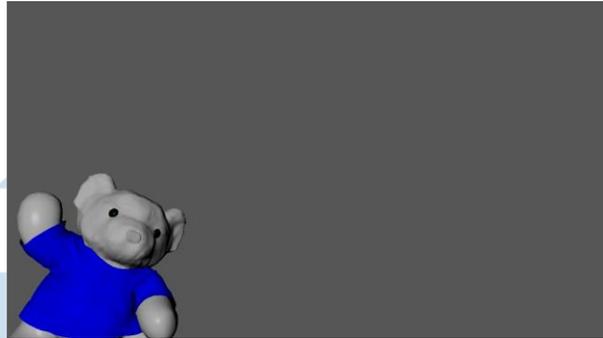
*software* Autodesk Maya, yang kemudian akan dipindahkan ke dalam Unity untuk membuat platform interaktif tersebut. Durasi animasi yang dibuat sekitar 30 detik, dengan menggunakan 30 FPS.



Gambar 3. 5 *Playblast* animasi boneka beruang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah tahap *blocking*, yaitu membuat *key pose* untuk menentukan *timing* animasi. Setelah disetujui, penulis melanjutkan proses *splining*. Menurut Bloop Animation Studios (2023), *splining* adalah sebuah proses yang menggabungkan teknis matematis (*graph editor*) dengan artistik (prinsip animasi dan intuisi). Penulis mulai menghaluskan gerakan antar pose dengan mengatur *timing*, *arc*, *spacing*, *easing*, dan sebagainya. Penulis juga tak lupa untuk menerapkan prinsip-prinsip animasi agar hasil yang diperoleh lebih dinamis. Penulis mengirimkan hasil animasi melalui *playblast* untuk di *review* oleh supervisor dan *project lead* (Gambar 3.5). Apabila terdapat revisi, penulis akan mengulangi proses yang sama. Pada pengerjaan animasi beruang ini, penulis mendapatkan beberapa revisi seperti membuat animasi lebih ceria dan menyisipkan gerakan *idle* di antara dialog agar animasi dapat di *loop*. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.6. Setelah semuanya aman, penulis memberikan *file* kepada *creative technologist* agar dimasukkan ke dalam *software* Unity.

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. 6 Hasil Revisi Animasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

### **Proyek National Kidney Foundation**

National Kidney Foundation (NKF) adalah sebuah organisasi kesehatan dari Amerika Serikat yang berpusat di kota New York. NKF memiliki misi yaitu, mencegah penyakit ginjal, meningkatkan kesejahteraan individu maupun keluarga dengan riwayat penyakit tersebut, dan meningkatkan ketersediaan organ untuk transplantasi (*National Kidney Foundation, n.d.*). Proyek ini berupa video animasi singkat yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan ginjal dan mendorong penonton untuk memiliki gaya hidup sehat. Proyek ini berlangsung dari April hingga September 2025.

Pada proyek animasi ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat salah satu tokoh utama. Penulis membuat 3D model berdasarkan *character sheet* yang telah dibuat oleh 2D *Artist*. Setelah disetujui klien, penulis melanjutkan ke tahap *rigging* dan *skinning*. *Rigging* adalah proses menambahkan struktur tulang (*rig*) ke dalam model, sedangkan *skinning* adalah proses menghubungkan model dengan *rig* agar gerakan mengikuti bentuk tubuh secara natural (Lobo, 2025). Pada proses magang berlangsung, proyek ini masih pada tahap pra-produksi, sehingga penulis diberikan waktu untuk mengeksplorasi teknik *rigging*, *skining* dan melakukan tes animasi.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses magang di SuperPixel, ada kalanya penulis menghadapi kendala. Pertama, penulis belum terbiasa dengan *software* Cinema4D sehingga penulis juga sering mengalami masalah teknis. Kedua, penulis belum memiliki pengalaman dalam *rigging* dan *skinning*, sehingga kemampuan penulis masih tergolong rendah. Ketiga, penulis menghadapi sedikit masalah mengenai koneksi jaringan selagi penulis bekerja dari rumah (WFH). Penulis mengalami kesulitan ketika *meeting* ataupun mencoba *remote pc* kantor.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Terbatas dari kendala yang dihadapi, penulis menemukan solusi untuk mengatasinya. Pertama, penulis tidak segan untuk meminta bantuan kepada senior di kantor apabila menghadapi masalah teknis. Penulis juga berusaha mengeksplorasi sehingga dapat beradaptasi dengan cepat dalam menggunakan Cinema4D. Kedua, penulis mengakui keterbatasan penulis dalam *rigging* dan *skinning*, sehingga supervisor memberikan waktu untuk melatih kemampuan dasar. Penulis berusaha untuk belajar terlebih dahulu dari tutorial yang ada di internet, dan bertanya kepada rekan kerja apabila ada yang tidak dipahami. Terakhir, ketika kondisi tidak memungkinkan untuk bekerja dari rumah dengan koneksi internet buruk, penulis akan pergi ke kantor, di mana fasilitas jauh lebih memadai.

