

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama periode magang di Ape Plus Studio, penulis ditempatkan pada Divisi Studio dan mengemban peran sebagai *2D/3D Motion Artist Generalist Intern*. Profesi sebagai *2D/3D Motion Artist Generalist* menuntut seorang profesional yang memiliki spektrum keahlian yang luas dan fundamental dalam berbagai aspek produksi visual, mulai dari konsepsi hingga eksekusi akhir. Dalam peran ini, penulis bertanggung jawab untuk menangani beragam tahapan dalam alur kerja produksi, yang mencakup proses pemodelan (*modeling*) dan pemberian tekstur (*texturing*) untuk aset 2D maupun 3D, pengerjaan animasi, hingga proses penggabungan visual (*compositing*). Proses kerja penulis selama magang dibimbing secara langsung oleh *Supervisor* di Divisi Studio. Dengan posisi ini, penulis diharapkan tidak hanya mampu mengelola alur kerja 3D yang bersifat mendasar, tetapi juga dapat beradaptasi dengan berbagai kebutuhan proyek dan berkontribusi secara fleksibel dalam berbagai fase produksi yang dinamis di Ape Plus Studio.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama periode pelaksanaan magang di Ape Plus Studio, penulis memegang kedudukan sebagai *2D/3D Motion Artist Generalist*. Peran sebagai seorang *generalist* memungkinkan penulis untuk terlibat secara komprehensif dalam keseluruhan spektrum proses kreatif, mulai dari tahap inisiasi ide hingga finalisasi produk visual. Meskipun lingkup tanggung jawabnya luas, dalam praktiknya penulis banyak memfokuskan kontribusinya sebagai seorang 3D Generalist, di mana penulis mendalami berbagai aspek teknis dan estetika dalam produksi aset tiga dimensi. Dalam menjalankan setiap tugas dan proyek yang dikerjakan, penulis mendapatkan bimbingan serta arahan intensif dari *supervisor motion artist* yang berpengalaman di

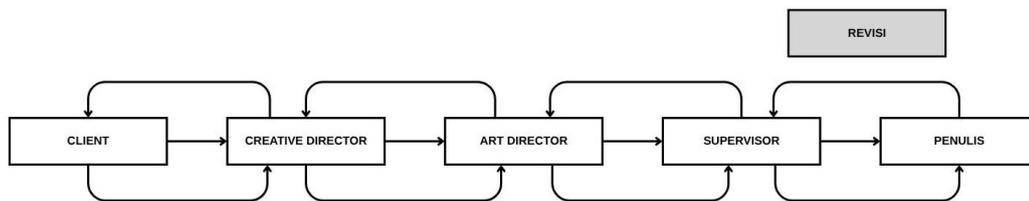
bidangnya. Keterlibatan penulis sebagai generalist tidak terbatas pada satu fase produksi saja, melainkan mencakup partisipasi aktif dalam sesi *brainstorming* dan pengembangan konsep awal, penulis terlibat langsung dalam seluruh tahapan produksi aset baik itu aset 2D maupun 3D hingga turut serta dalam proses pasca-produksi, seperti dalam *compositing* juga untuk memastikan kualitas akhir setiap karya selaras dengan standar industri dan visi kreatif yang diusung oleh Ape Plus Studio.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi dan komunikasi yang efektif merupakan fondasi utama dalam setiap proses kreatif di Ape Plus Studio, melibatkan seluruh anggota tim mulai dari pimpinan hingga staf pelaksana untuk memastikan setiap keputusan desain diambil secara kolaboratif. Alur koordinasi di Ape Plus Studio umumnya dimulai dari CEO, yang juga mengemban peran sebagai *Creative director*. Dalam kapasitasnya sebagai *Creative director*, beliau bertanggung jawab penuh atas komunikasi awal dengan klien, melakukan penggalian mendalam terhadap kebutuhan proyek, menyusun konsep kreatif secara keseluruhan, serta menetapkan standar dan arahan visual. Informasi dan *brief* proyek yang telah matang tersebut kemudian diteruskan kepada *Supervisor* Divisi Studio, yang akan memimpin dan mengelola aspek teknis pelaksanaan produksi.

Setiap tahapan produksi, mulai dari pengembangan ide, pembuatan aset, hingga penyelesaian akhir, selalu melalui proses pengecekan dan validasi bertahap oleh *Supervisor* dan juga *Creative director*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap progres pekerjaan selaras dengan *brief* awal, target waktu, dan standar kualitas tinggi yang diharapkan oleh perusahaan dan klien. Komunikasi untuk menunjang kelancaran koordinasi ini dilakukan secara fleksibel dan berkelanjutan, baik melalui diskusi tatap muka langsung di lingkungan studio maupun melalui berbagai platform daring. Untuk keperluan komunikasi daring, pembaruan progres harian, serta diskusi teknis terkait proses desain, *Supervisor* mengorganisirnya secara sistematis menggunakan aplikasi *WhatsApp* atau *Discord*. Setiap proyek yang

sedang berjalan lazimnya memiliki grup percakapan khusus yang terpisah, memungkinkan tim untuk tetap fokus dan memastikan informasi tersampaikan secara efisien kepada pihak-pihak yang relevan. Sementara itu, untuk tahap *brainstorming* ide dan pengumpulan referensi awal, Ape Plus Studio memanfaatkan platform kolaboratif *Milanote*. Aplikasi ini digunakan secara intensif untuk menuangkan gagasan dalam bentuk *mindmap*, mengumpulkan berbagai tautan inspirasi, serta menyimpan beragam aset referensi visual dan data pendukung lainnya yang esensial bagi pengembangan konsep. Secara keseluruhan, penekanan kuat pada koordinasi yang *solid* dan komunikasi yang terbuka antar setiap individu dalam tim menjadi kunci penting bagi Ape Plus Studio untuk menghasilkan karya-karya yang tidak hanya inovatif dan sesuai dengan keinginan klien, tetapi juga mencapai standar kualitas terbaik yang menjadi ciri khas studio. Berikut ini merupakan bagan alur koordinasi di Ape Plus Studio:



Gambar 4.1 Bagan Alur Koordinasi
(Contoh gambar pribadi, tidak perlu memakai sumber)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis menjalankan program magang di Ape Plus Studio sebagai *2D/3D Motion Artist Generalist*, penulis berkesempatan untuk terlibat secara aktif dalam berbagai proyek dengan lingkup tugas yang beragam. Setiap pekerjaan dan tanggung jawab yang diemban telah penulis dokumentasikan secara rinci dan dilaporkan sesuai dengan ketentuan melalui pengisian *daily task* pada laman Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Tabel yang akan disajikan berikut ini merupakan rekap dari seluruh tugas yang telah penulis laksanakan selama periode magang, mencakup kontribusi dalam berbagai tahapan produksi mulai dari pengembangan konsep, pemodelan aset 3D, *texturing*, animasi, hingga *compositing* untuk berbagai kebutuhan klien dan proyek internal studio.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 - 10 Februari 2025	Iklan Solar Panel TNB	Membuat CGI dan <i>tracking</i> untuk menggabungkan dengan hasil <i>shooting</i> .
2	11 - 12 Februari 2025	Reels Animasi Iklan Natur E	Membuat animasi buliran beragam zat dalam iklan untuk di <i>showcase</i> di reels Ape Plus.
3	13 - 19 Februari 2025	Iklan Lemonilo	Membuat <i>modeling</i> logo dan <i>packaging chips</i> , serta animasi.
4	20 - 28 Februari 2025	Opening Segment Game Supremacy 1914	Membuat <i>burning fire motion graphic</i> dari opening segment burning map.
5	3 - 7 Maret 2025	Iklan Orrientalist Spirit	Membuat animasi karakter untuk <i>motion graphic</i> dengan <i>puppet tools</i> .
6	10 - 14 maret 2025	End Card Game Supremacy 1914	Membuat animasi end card dengan animasi karakter dan <i>compositing</i> efek visual.
7	17 - 19 Maret 2025	Iklan Orrientalist Spirit	Melanjutkan membuat animasi karakter untuk <i>motion graphic</i> dengan <i>puppet tools</i>
8	20 Maret – 28 Maret 2025	Konten Reels 12 Prinsip Animasi	Mengerjakan dari konsep sampai visualisasi animasi, dan <i>shooting</i> untuk episode pertama <i>squash & stretch</i> .
9	31 Maret – 8 April 2025	Konten Reels 12 Prinsip Animasi	Mengerjakan dari konsep sampai visualisasi animasi, dan <i>shooting</i> untuk episode kedua <i>anticipation</i>

10	9 - 11 April 2025	Iklan realme 14 Mecha Series	<i>Brainstorming</i> , mencari referensi, <i>moodboard</i> dan membuat <i>storyboard</i>
11	14 – 18 April 2025	Iklan realme 14 Mecha Series	3D <i>modeling</i> aset untuk karakter robot
12	21 - 24 April 2025	Iklan realme 14 Mecha Series	Memberi tekstur pada asset 3d dan <i>render</i>
13	25 - 30 April 2025	Konten Reels 12 Prinsip Animasi	Mengerjakan dari konsep sampai visualisasi animasi, dan <i>shooting</i> untuk episode ketiga <i>slow in & slow out</i>
14	1 – 5 Mei 2025	<i>Trailer</i> Perilisan Pseudo Immortal	Mendesain, 3d <i>modeling</i> dan <i>texturing</i> untuk <i>ending segment</i>
15	6 - 13 Mei 2025	Iklan TaoBao	3D <i>modeling</i> dan <i>texturing</i> untuk props iklan
16	14 - 21 Mei 2025	Breakdown reels Realme	Membuat <i>motion graphic</i> isi konten video dan <i>thumbnail</i>
17	22 - 28 Mei 2025	Breakdown reels Realme	Membuat <i>motion graphic</i> isi konten video dan <i>thumbnail</i>
18	29 Mei - 4 Juni 2025	<i>Campaign</i> Squid Game	Ikut dalam proses <i>RND</i> dalam 3D Asset

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada bab ini, penulis akan memaparkan secara lebih mendalam mengenai proses pelaksanaan dari lima proyek yang dianggap paling terbaik selama periode magang di Ape Plus Studio. Tingkat kontribusi penulis dalam setiap proyek tentunya berbeda-beda, sangat bergantung pada kompleksitas, skala, serta keunikan dari masing-masing proses kreatif yang diterapkan.

Secara umum, pendekatan dan tahapan proses kreatif yang dijalani di Ape Plus Studio dapat bervariasi, terutama dipengaruhi oleh sumber atau asal dari proyek tersebut. Ketika proyek datang dari pihak agensi periklanan, seringkali tim Ape Plus Studio, termasuk penulis, akan menerima arahan atau *brief* yang sudah sangat terperinci dan matang. *Brief* dari agensi umumnya sudah dilengkapi dengan *moodboard* sebagai panduan estetika visual, daftar kebutuhan aset yang spesifik, penyediaan *footage* atau materi mentah yang perlu diolah, bahkan terkadang sudah disertai dengan *storyboard* yang telah final sebagai panduan utama alur narasi dan visual. Kondisi ini memungkinkan tim untuk lebih fokus pada tahap eksekusi dan produksi teknis.

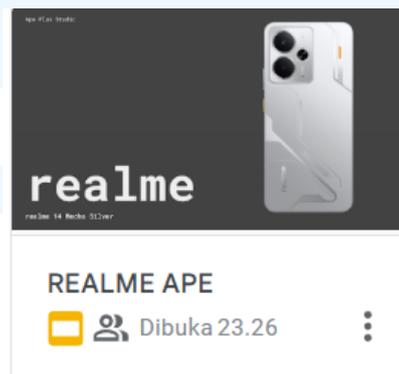
Berbeda halnya jika proyek diterima secara langsung dari klien (*direct client*) yang mempercayakan Ape Plus Studio untuk pengembangan kreatif dari awal. Dalam skenario seperti ini, proses kreatif akan dimulai dari tahap paling fundamental. Penulis beserta tim akan terlibat secara aktif dan intensif dalam seluruh fase pengembangan konsep, mulai dari sesi penggalan ide melalui *brainstorming*, penyusunan *mindmap* untuk memetakan gagasan, pembuatan sketsa-sketsa awal, hingga pengembangan *storyboard* yang detail sebelum melangkah lebih jauh ke tahap produksi aset dan pasca-produksi. Keterlibatan penuh sejak awal ini memberikan pemahaman yang lebih matang terhadap keseluruhan proyek.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek yang menjadi fokus utama dan melibatkan kontribusi penulis secara signifikan selama periode magang adalah perancangan produksi iklan untuk produk "Realme 14 Mecha Series". Proyek ini bertujuan untuk menyoroti desain "*Mecha*" yang futuristik dan performa gaming unggulan dari ponsel tersebut, sebagaimana tertuang dalam *brief* awal yang diterima oleh Ape Plus Studio. Penulis memilih proyek ini sebagai proyek utama karena penulis memiliki keterlibatan aktif dari proses paling awal sampai paling akhir dari perancangan.

1. *Creative Brief*

Setiap proyek di Ape Plus Studio, termasuk *opening sequence* Realme 14 Mecha Series ini, diawali dengan penerimaan *brief* resmi dari klien, dalam hal ini adalah Realme Indonesia. Dokumen *brief* ini berfungsi sebagai landasan fundamental yang memuat seluruh ekspektasi, tujuan, dan batasan proyek. Tim Ape Plus Studio, termasuk penulis, melakukan analisis mendalam terhadap *brief* tersebut. Fokus utama adalah untuk memahami secara komprehensif objektif konten, yaitu membuat satu video yang secara spesifik menyoroti dan mengangkat keunikan "Mecha Design" pada Realme 14 Series 5G, dengan penekanan khusus pada kata kunci "*Mecha Design* dan *Victory Halo Light*".



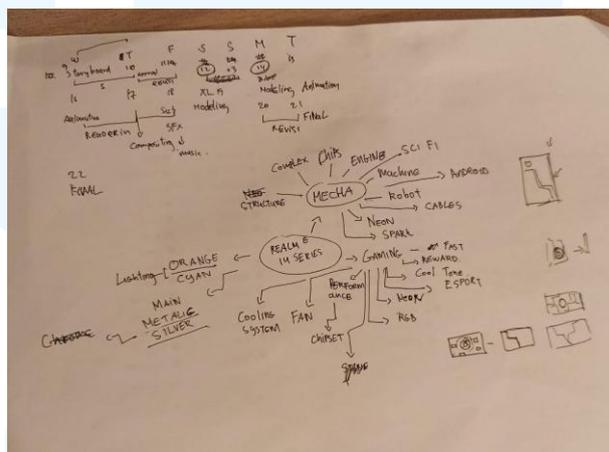
Gambar 3. 1 *Brief* Pengerjaan Brand Realme

Tujuannya adalah untuk tidak hanya menampilkan aspek desain, tetapi juga untuk membangkitkan rasa penasaran audiens terhadap inovasi yang ditawarkan. Lebih lanjut, analisis *brief* juga mencakup pemahaman terhadap poin-poin penjualan utama yang harus secara implisit maupun eksplisit terkomunikasikan, seperti performa *gaming* yang didukung oleh chipset Snapdragon 6 Gen 4, daya tahan baterai superior dengan 6000 mAh Titan Battery, dukungan *frame rate* tinggi, serta fitur ketahanan air dan fitur AI. Tagline produk, "Performance Beyond Limits", juga menjadi benang merah yang harus terjalin dalam keseluruhan narasi visual. Arah visual spesifik seperti

tema "Bold, Mechanic, Futuristic" dan sistem warna yang telah ditentukan dominan perak metalik dengan aksen oranye dan cyan menjadi parameter penting yang dicatat untuk tahap pengembangan konsep.

2. Brainstorming dan Mindmapping

Setelah seluruh detail *brief* dipahami, tim internal Ape Plus Studio, dengan partisipasi aktif penulis, menyelenggarakan sesi *brainstorming* yang dinamis dan kolaboratif. Sesi ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan interpretasi kreatif dari *brief* dan menerjemahkannya menjadi gagasan-gagasan visual yang inovatif.



Gambar 3. 2 Mindmap dari Brainstorming

Untuk mengorganisir dan memetakan ide-ide yang berkembang, tim menggunakan metode *mindmapping*. Dalam konteks proyek Realme 14 Mecha Series, *mindmap* difokuskan pada tiga cabang utama yang dianggap paling merepresentasikan esensi produk:

1. Gaming

Pada cabang ini, diskusi dan eksplorasi ide berpusat pada bagaimana cara terbaik memvisualisasikan aspek performa *gaming* superior. Ini mencakup pencarian inspirasi untuk merepresentasikan kecepatan, kelancaran, kekuatan pemrosesan, pengalaman bermain yang imersif, serta

elemen antarmuka futuristik yang sering diasosiasikan dengan dunia *gaming* kompetitif.

2. *Mecha*

Cabang "*Mecha*" menjadi inti dari eksplorasi desain. Diskusi mendalam dilakukan mengenai interpretasi visual dari "*Mecha Design*" itu sendiri apakah akan mengarah pada estetika robotik yang masif dan industrial, atau lebih ke arah desain yang ramping, canggih, dan artikulatif. Pertimbangan mencakup skala, kompleksitas detail mekanis, potensi transformasi visual, material yang digunakan, dan bagaimana desain mecha dapat secara simbolis merepresentasikan ketahanan ponsel.

3. Warna

Diskusi pada cabang ini berfokus pada implementasi strategis dari sistem warna yang telah ditentukan oleh klien. Bagaimana warna perak metalik dapat digunakan untuk membangun kesan premium, futuristik, dan kokoh. Bagaimana aksen oranye dan cyan dapat diaplikasikan untuk menonjolkan fitur-fitur kunci, elemen energi, atau detail teknologi tanpa menjadi terlalu dominan. Serta bagaimana warna hitam dan abu-abu dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kedalaman, kontras, dan keseimbangan visual dalam setiap adegan.

3. Pengumpulan Referensi dan Pembuatan *Moodboard*

Berlandaskan hasil *brainstorming* dan *mindmapping* yang telah terstruktur, penulis bersama tim melanjutkan ke tahap pengumpulan referensi visual. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membangun sebuah perpustakaan visual yang kaya dan beragam, yang akan menjadi sumber inspirasi dan panduan konkret selama proses desain.

Referensi dikumpulkan dari berbagai platform dan media, seperti pinterest, behance, dan artstation. Dengan pencarian materi spesifik contoh-contoh desain *mecha* dari film, gim, dan karya seni, lingkungan serta arsitektur futuristik, gaya pencahayaan *cinematic* yang dramatis dan kontras, beragam tekstur material, khususnya logam dengan *glossy finish* dan efek cahaya, contoh-contoh desain antarmuka pengguna yang modern dan teknologis serta *motion graphics* dan animasi yang dinamis, seperti yang terlihat pada referensi animasi gim.



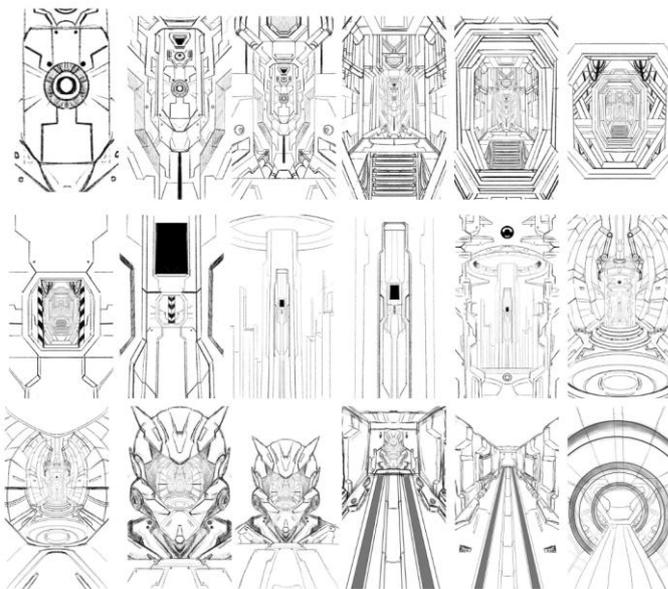
Gambar 3. 3 Kumpulan Referensi

Seluruh referensi yang terkumpul kemudian dikurasi dengan teliti, dipilih yang paling relevan dan paling kuat dalam mendukung ketiga cabang konsep (*Gaming, Mecha, Warna*) serta visi keseluruhan yang tertuang dalam *brief* klien. Kumpulan referensi terpilih ini kemudian disatukan dan diorganisir ke dalam sebuah *moodboard* komprehensif, yang berfungsi sebagai panduan visual kolektif dan acuan estetika bagi seluruh tim.

4. Pembuatan Sketsa dan Pengembangan *Storyboard*

Dengan *moodboard* yang *solid* sebagai panduan visual dan *brief* klien sebagai kerangka naratif, tim, termasuk penulis, memulai tahap pembuatan sketsa. Proses ini bersifat iteratif, di mana berbagai ide visual untuk adegan-adegan kunci dan transisi dieksplorasi melalui sketsa-sketsa tangan atau digital yang cepat. Tujuannya adalah untuk menerjemahkan konsep-konsep abstrak dan referensi visual menjadi urutan gambar yang mulai membentuk alur cerita. Sketsa-sketsa yang

dianggap paling potensial dan efektif dalam menyampaikan pesan kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *storyboard* yang detail dan komprehensif. Secara konseptual, *storyboard* ini dirancang untuk membawa audiens dalam sebuah perjalanan sinematik yang dimulai dari skala makro, seolah-olah masuk ke dalam komponen internal ponsel, lalu bergerak mundur (*zoom out*). Perjalanan ini melintasi berbagai lingkungan futuristik mulai dari pintu mecha, koridor dengan teknologi tinggi, pemandangan kota canggih, hingga stasiun baterai raksasa dan ketahanan teknologi di dalam Realme 14 Mecha Series. Alur ini pada akhirnya memuncak dengan *reveal* desain ponsel itu sendiri, menyatukan semua elemen canggih yang telah ditampilkan sebelumnya ke dalam satu produk yang utuh.



Gambar 3. 4 *Storyboard* Realme

Storyboard ini mencakup visualisasi setiap *shot* utama, lengkap dengan deskripsi adegan, pergerakan kamera yang direncanakan, indikasi durasi atau timing, *angle* kamera, serta catatan-catatan penting lainnya terkait atmosfer atau elemen yang harus ditonjolkan.

5. Presentasi Konsep ke Klien dan Proses Revisi

Setelah *storyboard* dan konsep visual awal diselesaikan secara internal, tahap selanjutnya adalah mempresentasikannya kepada pihak Realme. Sesi presentasi ini menjadi momen krusial untuk memastikan adanya keselarasan visi antara Ape Plus Studio dan klien, serta untuk mengelola ekspektasi sejak dini. Penulis dan tim memaparkan alur cerita yang telah dirancang, dan segala alasan di balik pilihan-pilihan visual, dan bagaimana konsep tersebut menjawab tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam *brief*. Klien kemudian memberikan umpan balik, masukan, atau permintaan perubahan, yang bisa berkisar dari penyesuaian minor pada detail visual hingga perubahan yang lebih signifikan terkait arah kreatif atau narasi.

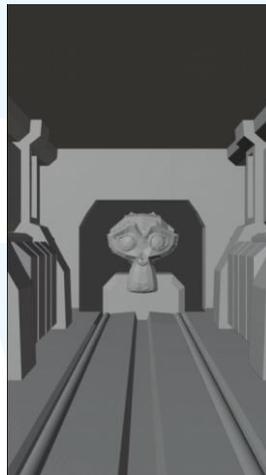


Gambar 3. 5 Slide Pesentasi Progress

Tim Ape Plus Studio kemudian mengakomodasi umpan balik tersebut dengan melakukan revisi pada konsep dan *storyboard*. Proses ini bersifat iteratif dan kolaboratif, di mana komunikasi yang terbuka dengan klien sangat dijaga, hingga akhirnya tercapai persetujuan final terhadap konsep yang akan dieksekusi ke tahap produksi 3D.

6. Tahap 3D *Blocking*

Menyusul persetujuan konsep dan *storyboard* dari klien, tim produksi 3D, di mana penulis juga berkontribusi, memulai fase pra-produksi teknis dengan tahap 3D *blocking*. Pada tahap ini, setiap adegan dan elemen kunci dalam *storyboard* mulai diwujudkan dalam ruang tiga dimensi menggunakan bentuk-bentuk geometri yang sederhana dan kasar. Tujuan utama dari 3D *blocking* bukanlah untuk menciptakan detail visual, melainkan untuk menetapkan secara akurat proporsi antar objek, skala lingkungan, tata letak keseluruhan adegan, serta yang paling penting, untuk merencanakan dan menguji penempatan dan pergerakan kamera. Dengan melakukan *blocking*, tim dapat memvisualisasikan bagaimana setiap *shot* akan terlihat dari sudut pandang kamera yang telah ditentukan dalam *storyboard*, serta bagaimana transisi antar *shot* akan terasa.

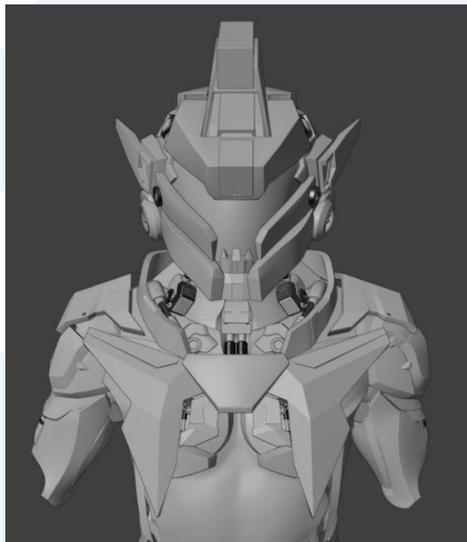


Gambar 3. 6 Visualisasi 3D *Blocking*

Tahap ini sangat vital untuk mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah komposisi, *pacing*, atau alur visual sejak dini, sebelum waktu dan sumber daya yang signifikan dialokasikan untuk pembuatan model detail.

7. Pemodelan Detail Objek 3D (*Detailed 3D Modeling*)

Setelah fondasi adegan terbentuk melalui 3D *blocking* dan telah disetujui, proses dilanjutkan dengan pemodelan objek 3D secara detail. Ini adalah tahap di mana setiap aset, mulai dari elemen lingkungan seperti koridor futuristik dan *cityscape*, hingga objek utama seperti pintu *mecha*, robot, stasiun baterai, dan akhirnya model ponsel Realme 14 itu sendiri, dibangun dengan tingkat kerumitan dan presisi yang tinggi. Penulis dan para 3D *artist* lainnya menggunakan perangkat lunak 3D Blender, menerapkan berbagai teknik pemodelan seperti *extrusion*, *beveling*, dan penggunaan *subdivision surfaces* untuk menciptakan bentuk-bentuk organik maupun *hard-surface* yang kompleks.



Gambar 3. 7 3D Modeling Robot Detail

Dalam proses pemodelan ini, jumlah poligon (*polygon count*) yang digunakan cenderung tinggi (*high poly*). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama dari proyek ini adalah untuk menghasilkan detail visual yang sangat tinggi dan realistis untuk sebuah iklan berdurasi singkat. Karena aset 3D ini tidak diperuntukkan bagi *game engine* atau animasi panjang yang membutuhkan optimasi *real-time*, maka efisiensi jumlah poligon tidak menjadi prioritas utama.

Fokusnya adalah pada pencapaian kualitas visual terbaik untuk kebutuhan *render* singkat.



Gambar 3. 8 Wireframe Modeling Hangar

Perhatian khusus diberikan pada penciptaan topologi mesh yang bersih, terstruktur, dan efisien, yang tidak hanya baik untuk *rendering* tetapi juga esensial jika aset tersebut memerlukan deformasi untuk animasi. Setiap detail, mulai dari panel *body*, sambungan mekanis, tekstur permukaan, hingga elemen-elemen kecil lainnya, dimodelkan dengan cermat untuk mencapai estetika "Mecha Design" yang "*Bold, Mechanic, Futuristic*" sesuai dengan arahan *brief* dan referensi visual. Proses ini menuntut ketelitian tinggi dan pemahaman yang baik terhadap bentuk, fungsi, dan estetika desain industrial maupun futuristik.

8. *Texturing*

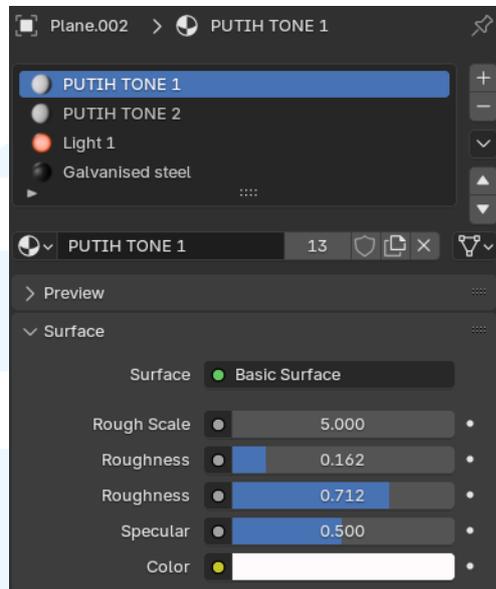
Tahap *texturing* dilakukan setelah model 3D final selesai dan telah melalui proses *UV Unwrapping*, yaitu proses pemetaan koordinat 2D pada permukaan model 3D untuk aplikasi tekstur. Pada tahap ini, penulis dan tim memberikan material dan tampilan permukaan pada setiap aset 3D. Mengacu pada sistem warna yang telah disepakati, material dominan yang diaplikasikan adalah perak metalik, dengan sentuhan warna aksen oranye dan cyan pada elemen-elemen

tertentu untuk memberikan kontras dan menyorot detail penting. Untuk mencapai tampilan "premium dan futuristik" serta efek "*glossy finish*" seperti yang diinginkan, berbagai jenis *texture maps* dibuat dan diterapkan.



Gambar 3. 9 Visual *Hangar* Yang Ditekstur

Ini meliputi *diffuse/albedo maps* untuk warna dasar, *roughness/glossiness maps* untuk mengatur bagaimana permukaan memantulkan cahaya, *metallic maps* untuk mendefinisikan area logam, *normal maps* atau *bump maps* untuk menambahkan detail permukaan halus tanpa menambah kompleksitas geometri model, serta *emissive maps* untuk bagian-bagian yang berpendar atau bercahaya, seperti pada "*Victory Halo Light*" atau lampu-lampu pada lingkungan dan robot. Selain penggunaan *texture maps* konvensional, pemberian material juga banyak memanfaatkan *shader procedural* dengan melakukan penyambungan node secara kompleks di dalam Blender. Pendekatan ini memungkinkan pembuatan material yang lebih dinamis dan fleksibel, di mana detail-detail seperti goresan halus, pola metalik, atau efek keausan dapat dihasilkan secara prosedural tanpa harus membuat tekstur secara manual. Disini penulis menggunakan plugin dari *realtime material* untuk membantu tahap pengerjaan ini.



Gambar 3. 10 Material Utama Robot

Proses *texturing* ini bersifat iteratif, di mana hasilnya terus-menerus ditinjau di bawah berbagai kondisi pencahayaan untuk memastikan tampilan yang optimal.

9. *Rendering*

Setelah model 3D diberi tekstur dan siap, tahap selanjutnya adalah *rendering*. Ini adalah proses komputasi di mana adegan 3D yang kompleks, lengkap dengan model, tekstur, pencahayaan, dan parameter kamera, diubah menjadi serangkaian gambar dua dimensi atau *frame* individual. Sebelum proses *render* utama dimulai, tim melakukan pengaturan pencahayaan secara detail untuk setiap *shot*, berusaha mencapai atmosfer "*Dramatic, Contrast, Glow*" yang diinginkan sesuai dengan referensi.

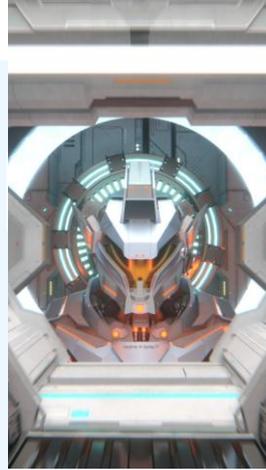
Untuk mencapai efek ini, berbagai teknik pencahayaan sinematik diterapkan, seperti penggunaan *key light* yang kuat untuk menciptakan bayangan tegas dan kontras, *rim light* untuk memperjelas siluet objek dari latar belakang, serta penambahan efek *volumetric*

lighting untuk memberikan kesan pendaran cahaya (*glow*) yang atmosferik pada lampu-lampu di lingkungan. Parameter kamera seperti *focal length*, *depth of field*, dan *motion blur* juga diatur untuk meningkatkan kualitas sinematik. Tim memilih *render engine cycles* pada Blender dan mengkonfigurasi berbagai pengaturannya, seperti kualitas *sampling*, kedalaman pantulan sinar, dan format *output*, untuk menyeimbangkan antara kualitas visual dan waktu *render*. Karena Cycles merupakan *path-tracing engine* yang mampu menghasilkan gambar yang sangat realistis dengan simulasi pencahayaan fisik yang akurat. Kemampuan ini sangat krusial untuk menonjolkan material metalik dan permukaan *glossy* pada produk agar terlihat premium. Untuk proyek sekompleks ini, *rendering* seringkali dilakukan dalam beberapa komputer terpisah. Mengingat kompleksitas adegan dan kualitas visual yang tinggi, proses *render* dapat memakan waktu yang sangat lama maka dipastikan untuk diteliti dahulu dan *render playblast* atau *low resolution render* sebelum *final render*. *render* uji coba dengan kualitas lebih rendah sering dilakukan selama proses untuk evaluasi dan iterasi cepat sebelum *render* final.

10. Compositing Menggunakan Adobe After Effects (AE)

Tahap akhir dalam produksi visual adalah *compositing*, di mana semua elemen yang telah di-*render* dan elemen-elemen tambahan lainnya digabungkan untuk menciptakan gambar final yang kohesif dan sinematik. Untuk proyek ini, proses *compositing* utamanya dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects (AE). *Image sequence* dari hasil *render* 3D diimpor ke dalam AE. Pada tahap ini, penulis dan tim *compositor* juga menambahkan berbagai elemen grafis 2D, seperti desain HUD yang telah dirancang, efek visual tambahan seperti pendaran cahaya, efek partikel, distorsi lensa, atau *motion graphics* lainnya yang mendukung narasi dan estetika. Koreksi warna dilakukan untuk menyamakan tampilan antar *shot* yang berbeda, dan

color grading diterapkan untuk memberikan *mood* dan nuansa sinematik akhir pada keseluruhan *sequence*.



Gambar 3. 11 Final Render Compositing

Penyesuaian *timing* dan *spacing* juga mungkin dilakukan pada tahap ini, terutama jika ada sinkronisasi dengan musik atau efek suara. Tujuan akhir dari tahap *compositing* adalah untuk menyatukan semua elemen visual menjadi sebuah karya yang utuh, "*premium* dan *high quality*", serta efektif dalam menyampaikan pesan dan identitas produk Realme 14 Mecha Series kepada audiens.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek utama, penulis juga mendapatkan kesempatan berharga untuk berkontribusi dalam berbagai proyek lainnya yang turut memperkaya pengalaman dan mengasah keterampilan teknis. Keterlibatan dalam tugas-tugas tambahan ini memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika kerja di industri dan beragamnya tantangan kreatif yang dihadapi. Berikut adalah uraian pelaksanaan salah satu tugas tambahan yang penulis kerjakan:

3.3.2.1 Pembuatan Aset 3DCG untuk TVC Lemonilo Chimi

Salah satu proyek tugas tambahan yang melibatkan kontribusi signifikan penulis adalah dalam tahap pascaproduksi Iklan

Televisi (TVC) untuk produk Lemonilo Chimi Keripik Ubi. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab atas pembuatan beberapa aset kunci berbasis *Computer Generated Graphics (3DCG)*, khususnya pada bagian opening logo dan visualisasi kemasan produk (3D *packshot*) yang dinamis. *Brief* yang diberikan oleh agensi menjadi acuan utama dalam pengerjaan, terutama pada bagian yang merinci kebutuhan teknis dan estetika.



Gambar 3. 12 Deck Brief Lemonilo

1. Pengerjaan 3DCG Opening Logo Lemonilo

Tugas pertama penulis dalam proyek ini adalah menciptakan elemen 3D untuk *opening sequence* yang menampilkan logo Lemonilo. Proses dimulai dengan memodelkan logo Lemonilo dalam perangkat lunak 3D. Untuk memastikan akurasi bentuk dan proporsi, penulis menjadikan logo asli Lemonilo dari bagian huruf O sebagai acuan referensi utama sesuai pada brief yang diberikan.



Gambar 3. 13 Logo Lemonilo

Mengingat bentuk logo Lemonilo yang memiliki elemen geometris dan organik, penulis membangun model secara presisi, memperhatikan setiap kurva dan proporsi agar sesuai dengan identitas visual merek.



Gambar 3. 14 Hasil *Modeling* Logo Lemonilo

Detail seperti ketebalan dan tepian logo juga diperhitungkan untuk memberikan kesan *solid* dan berkualitas. Setelah model 3D logo selesai, tahap selanjutnya adalah menganimasikannya. Mengacu pada catatan *online* yang meminta perlakuan logo dengan kamera masuk dari sisi kanan atas menyerupai referensi. Penulis merancang pergerakan logo yang dinamis dan menarik perhatian untuk membuka keseluruhan iklan. Animasi ini juga mencakup penyesuaian *timing* dan *easing* untuk memastikan pergerakan yang halus dan elegan. Untuk meninjau pergerakan dan *timing* animasi secara cepat tanpa harus menunggu proses *render* final yang memakan waktu lama, dibuatlah sebuah *render playblast*. Pratinjau *viewport* dari animasi ini sangat penting untuk proses evaluasi dan iterasi pergerakan kamera dan objek.



Gambar 3. 15 Tes *Playblast* Logo

Model logo 3D kemudian diberi material dan tekstur. Pemilihan material disesuaikan dengan brand identity Lemonilo, umumnya mengarah pada tampilan yang bersih, modern, dan mungkin dengan sentuhan warna hijau khas merek. Penulis memastikan tekstur yang diaplikasikan terlihat baik dari berbagai sudut pandang kamera dan kondisi pencahayaan yang akan digunakan. Sebelum di-render final, pengaturan pencahayaan (*lighting*) dilakukan dengan cermat untuk menonjolkan bentuk dan material logo. Pada kasus ini penulis menggunakan HDRI untuk menciptakan dimensi, menonjolkan kontur, dan memberikan tampilan visual yang menarik.

Tahap akhir untuk *opening* logo adalah proses *compositing*. Hasil *render* dari animasi logo 3D kemudian digabungkan dengan elemen grafis lain atau *footage* awal iklan menggunakan perangkat lunak *compositing* seperti Adobe After Effects. Pada tahap ini, dilakukan penyesuaian warna, pencahayaan, dan integrasi visual agar logo 3D menyatu secara harmonis dengan keseluruhan adegan pembuka TVC.



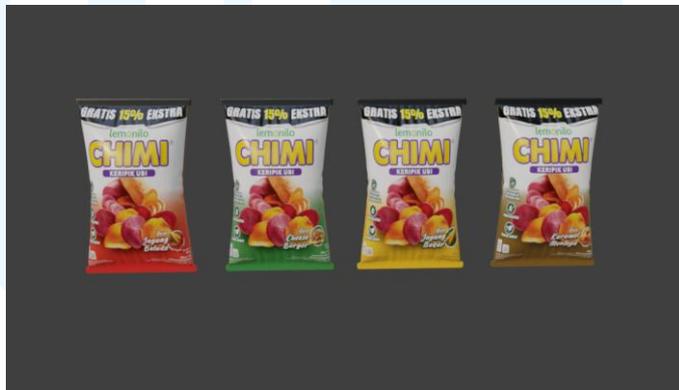
Gambar 3. 16 *Compositing* Dengan Footage

2. Pembuatan 3D Packshot Produk Lemonilo Chimi

Kontribusi utama penulis lainnya adalah dalam pembuatan 3D *packshot* kemasan Lemonilo Chimi Keripik Ubi. Proses ini krusial karena visualisasi kemasan produk harus tampil semenarik mungkin dan sesuai dengan standar kualitas tinggi. Catatan dalam *brief* pascaproduksi secara spesifik menyebutkan "*Pack replace*

dengan 3D pack", yang mengindikasikan pentingnya peran aset 3D ini.

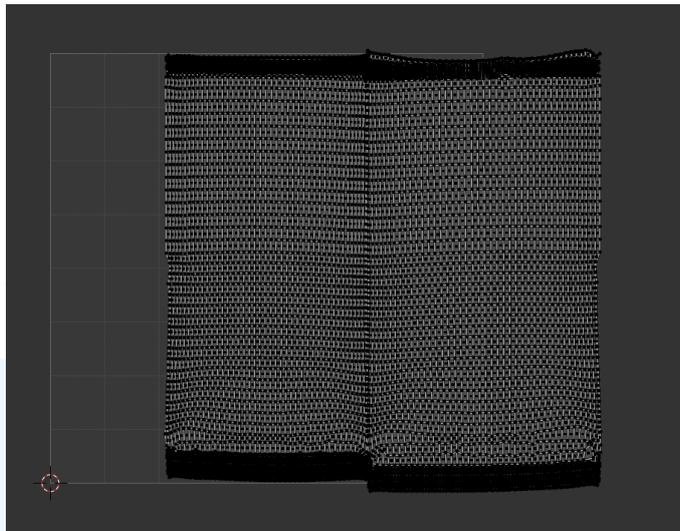
Penulis memodelkan bentuk kemasan keripik ubi Chimi secara akurat dalam perangkat lunak 3D, memperhatikan dimensi, bentuk dan detail lipatan kemasan. Untuk memberikan tampilan yang lebih realistis dan dinamis, terutama pada bagian kemasan yang seharusnya terlihat terisi dan sedikit fleksibel, penulis mengaplikasikan teknik *cloth simulation*. Simulasi kain ini membantu menciptakan kerutan dan deformasi alami pada permukaan kemasan.



Gambar 3. 17 Modeling Kemasan Chimi

Untuk mengontrol area mana saja pada model yang akan terpengaruh oleh simulasi kain dan menjaga bentuk dasar kemasan tetap *solid* pada bagian tertentu misalnya, area segel atas dan bawah, penulis memanfaatkan teknik *vertex group*. *Vertex group* memungkinkan penetapan bobot atau pengaruh simulasi pada bagian-bagian spesifik dari mesh model.

Setelah model 3D kemasan final, langkah esensial berikutnya adalah *UV Unwrapping*. Proses ini melibatkan "membuka" atau "meratakan" permukaan model 3D menjadi peta UV 2D. Peta UV yang baik dan rapi sangat penting agar tekstur desain kemasan yang biasanya berupa gambar 2D dapat diaplikasikan pada model 3D secara presisi, tanpa distorsi atau kesalahan penempatan.



Gambar 3. 18 UV Unwrap Kemasan

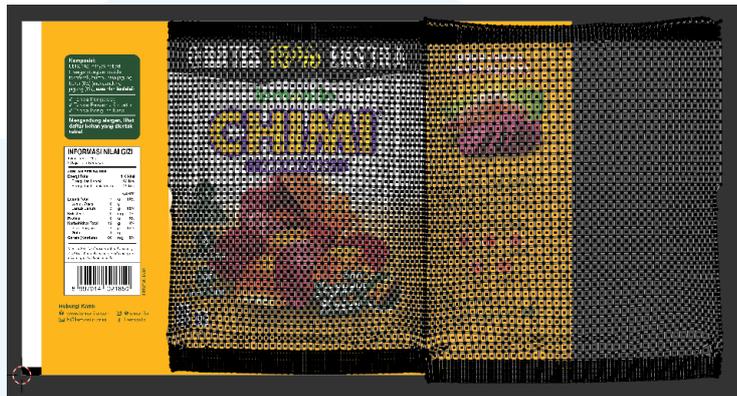
Dengan peta UV yang sudah siap, penulis mengaplikasikan desain grafis kemasan Lemonilo Chimi lengkap dengan gambar produk, informasi varian rasa (Jagung Bakar, Jagung Balado, Cheese Burger, Karamel Mentega), logo, klaim "GRATIS 15% EKSTRA", dan elemen grafis lainnya sebagai tekstur pada model 3D. Resolusi tekstur yang tinggi digunakan untuk memastikan semua detail pada kemasan terlihat jelas dan tajam.



Gambar 3. 19 Desain Untuk Tekstur Kemasan

Kemasan 3D yang telah bertekstur kemudian dianimasikan sesuai dengan arahan *storyboard* dan catatan *online*. Ini bisa meliputi pergerakan kemasan yang muncul ke dalam adegan, berputar untuk menunjukkan berbagai sisi, atau berinteraksi dengan

elemen lain seperti kepingan Chimi yang masuk ke dalam bungkus atau efek *pop-up* pada klaim "GRATIS 15% EKSTRA". Animasi pergerakan kemasan dirancang untuk tampil menarik dan mendukung narasi visual yang ingin disampaikan.



Gambar 3. 20 UV *mapping* pada kemasan

Serupa dengan proses logo, model kemasan 3D yang telah dianimasikan kemudian melalui tahap *rendering* dengan pencahayaan yang optimal untuk menonjolkan produk. Hasil *render* ini selanjutnya di-*compositing* ke dalam adegan iklan, disesuaikan dengan elemen grafis lainnya, untuk memastikan tampilan akhir yang terintegrasi dan berkualitas tinggi.



Gambar 3. 21 Finalisasi *Render* Kemasan

Keterlibatan penulis dalam pembuatan aset 3DCG untuk TVC Lemonilo Chimi ini memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan berbagai teknik 3D, mulai dari pemodelan presisi, penggunaan simulasi fisika, hingga proses *texturing* dan animasi yang

detail, serta pemahaman akan alur kerja pascaproduksi dalam standar industri periklanan.

3.3.2.2 Pembuatan Aset 3DCG untuk Somethinc Coverblur

Selain proyek utama, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai proyek menarik lainnya yang memberikan spektrum pengalaman berbeda. Salah satunya adalah proyek untuk brand kecantikan ternama, Somethinc, yang dikenal dengan inovasi produk dan kampanye kreatifnya yang selalu mengikuti tren terkini.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi dalam pembuatan iklan video digital untuk salah satu produk unggulan Somethinc, yaitu "Coverblur Pro Filter Breathable Cushion". Keterlibatan penulis difokuskan pada penciptaan elemen-elemen visual 3DCG kunci yang mendukung narasi dan estetika keseluruhan.

Proses kerja dimulai dengan penerimaan dan analisis mendalam terhadap *creative board* yang disiapkan oleh agensi untuk Somethinc, yang berfokus pada produk Coverblur Pro Filter Breathable Cushion, klien (Somethinc) memiliki beberapa arahan dan ekspektasi spesifik:



Gambar 3. 22 *Brief Deck Somethinc Coverblur*

Tujuan utama konten video ini diluncurkan pada bulan April dan bertujuan untuk menyoroti kemudahan penggunaan dan hasil akhir superior dari *Coverblur Cushion*. Pesan utama yang ingin

disampaikan adalah kemampuan produk untuk memberikan hasil coverage yang sempurna dan efek *blur* secara instan "*ONE TAP, COVER & BLUR!*".

Konten ditujukan untuk dewasa muda, pekerja baru, pelajar, dan penggemar makeup yang mencari solusi *makeup* praktis namun berkualitas tinggi. Arah visual dari klien mengedepankan tema "*DRONE & BLUR*", "*HD & Elevate Attitude*", dengan pergerakan kamera yang dinamis. Konsep set *artistik* melibatkan penggunaan *blurry glass* untuk memperkuat tema "*COVER BLUR*", serta pencahayaan yang menciptakan *mood* tertentu. Estetika yang diincar adalah futuristik dan modern.

1. Pengerjaan Aset 3DCG Drone Pembawa Produk Kosmetik Coverblur

Salah satu elemen kunci dalam video ini adalah kehadiran *drone* yang secara visual menarik dan berfungsi untuk membawa atau mempresentasikan produk *Coverblur Cushion*. Penulis bertanggung jawab atas penciptaan aset 3D *drone* ini.

Proses dimulai dengan perancangan dan pemodelan *drone* futuristik. Mengacu pada tema pada *briefing*, penulis menciptakan model *drone* dengan desain yang ramping, aerodinamis, dan memiliki detail-detail teknologi canggih. Teknik *hard-surface modeling* digunakan untuk membentuk panel-panel *body drone*, baling-baling, serta mekanisme yang memungkinkan *drone* membawa produk *cushion*. Penulis memastikan setiap detail selaras dengan estetika Somethinc yang modern dan *edgy*.



Gambar 3. 23 *Modeling Drone*

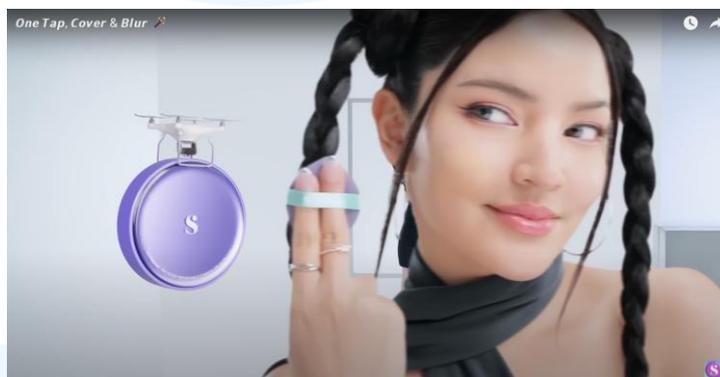
Tahap selanjutnya adalah pemberian material dan tekstur pada model *drone* 3D. Penulis mengaplikasikan material yang memberikan kesan futuristik, yang agak *matte* dan sedikit *glossy*, serta elemen-elemen cahaya untuk menonjolkan aspek teknologi. Palet warna disesuaikan dengan *mood* keseluruhan video, menggunakan warna-warna monokromatik atau dengan aksen warna khas *Somethinc* untuk menjaga konsistensi brand.

Setelah model 3D *drone* selesai, penulis menganimasikan pergerakannya sesuai dengan kebutuhan *storyboard*. Beberapa adegan dalam *storyboard* menunjukkan interaksi *drone*, *drone* yang mengangkat produk lalu menggelinding ke kanan. Yang kemudian dibantu dilanjutkan oleh senior 3D *artist*. Gerakan animasi dirancang pergerakannya dari *drone* agar terlihat halus, presisi, dan mendukung kesan "*Floating cam movement*" yang diinginkan, memberikan nuansa teknologi tinggi dan dinamis pada



Gambar 3. 24 *Styleframe* Untuk Animasi *Drone*

Setelah di-render, aset 3D *drone* yang telah dianimasikan kemudian diintegrasikan ke dalam *shot-shot* yang relevan melalui proses *compositing*. Penulis memastikan *drone* menyatu secara mulus dengan *live-action footage* atau lingkungan CG lainnya. Ini melibatkan penyesuaian pencahayaan, bayangan, pantulan, serta penambahan efek seperti *motion blur* untuk meningkatkan realisme dan dinamika pergerakan *drone*.



Gambar 3. 25 Finaliasi Footage *Drone*

2. Visualisasi "*Skincare Infused*"

Bagian lainnya dari kontribusi penulis adalah menciptakan visualisasi konsep "*SKINCARE INFUSED*", yang merupakan salah satu kekuatan utama dari produk *Coverblur Cushion*. Tujuannya adalah untuk menggambarkan secara visual bagaimana zat-zat *skincare* menyatu dan meresap ke dalam permukaan kulit, menghasilkan "*undetectable*

seamless complexion" yang didukung oleh "*coverblur technology*".

Mengacu pada gambar referensi dan *brief* produk, penulis mengembangkan visualisasi berupa kumpulan bola-bola kecil yang merepresentasikan molekul atau zat aktif *skincare*. Bola-bola ini kemudian bergerak, menyatu, dan meresap ke dalam sebuah permukaan yang menyerupai kulit, menciptakan efek transisi dari tekstur yang mungkin tidak rata menjadi halus dan *seamless*. Visual ini secara metaforis menjelaskan bagaimana teknologi *skincare* dalam produk bekerja.

Teknis pelaksanaan dalam berkarya penulis mewujudkan konsep visual ini dengan memanfaatkan beberapa fitur canggih dalam perangkat lunak Blender. Fitur *metaballs* digunakan untuk menciptakan efek bola-bola yang dapat saling menyatu dan membentuk permukaan organik yang cair atau seperti gel. Ini sangat ideal untuk memvisualisasikan proses peleburan zat-zat *skincare* menjadi satu kesatuan yang halus.



Gambar 3. 26 Iterasi Awal *Styleframe*

Penulis memanfaatkan *Geometry Nodes* untuk kontrol prosedural yang lebih kompleks. Ini bisa digunakan untuk mengatur distribusi dan pergerakan awal bola-bola *skincare*, mengontrol interaksi mereka saat mendekati "permukaan kulit", atau bahkan untuk menciptakan tekstur dan animasi pada permukaan kulit itu sendiri secara dinamis sebagai respons terhadap "infusi" bola-bola tersebut. *Geometry Nodes* memberikan fleksibilitas tinggi dalam menciptakan efek visual yang rumit dan dapat dianimasikan dengan presisi.

Sistem partikel di Blender juga turut berperan, kemungkinan digunakan untuk menghasilkan emisi awal dari bola-bola *skincare* dalam jumlah banyak, mengatur perilaku kolektif mereka, atau menambahkan detail partikel halus lainnya yang menyertai proses infusi untuk memperkaya tampilan visual.

Penulis menganimasikan keseluruhan proses ini, mulai dari munculnya bola-bola zat *skincare*, pergerakan mereka menuju permukaan, hingga proses penyatuan dan efek "*seamless complexion*" yang dihasilkan. Hasil akhir dari animasi 3D ini kemudian di-*render* dan di-*compositing* dengan hati-hati, disesuaikan dengan palet warna dan gaya visual *Something*, untuk menciptakan sebuah segmen yang informatif sekaligus menarik secara visual, yang secara efektif mengkomunikasikan manfaat "*skincare infused*" dari produk *Coverblur Cushion*.



Gambar 3. 27 Finalisasi *Render Metaball*

Melalui kedua tugas utama ini, penulis tidak hanya menerapkan keterampilan teknis dalam pemodelan, animasi, *texturing*, dan *compositing* 3D, tetapi juga belajar bagaimana menerjemahkan *brief* kreatif produk menjadi elemen visual yang komunikatif dan menarik dalam sebuah produksi video digital profesional.

3.3.2.3 Pemodelan 3D "*Products To Feature*" untuk Kampanye Taobao *Mid-Year Sale 2025*

Selain proyek-proyek yang telah disebutkan, penulis juga berkesempatan menangani tugas-tugas lain yang beragam, salah satunya adalah proyek untuk brand *e-commerce* berskala internasional, Taobao.

Penulis terlibat dalam salah satu proyek dari kampanye "Taobao Mid-Year Sale 2025", yang dikelola oleh agensi. Taobao, sebagai salah satu platform *e-commerce* terbesar, dikenal dengan jangkauan produknya yang sangat luas dan beragam, menawarkan berbagai kebutuhan mulai dari pakaian, elektronik, hingga perlengkapan rumah tangga.



Gambar 3. 28 Deck Taobao

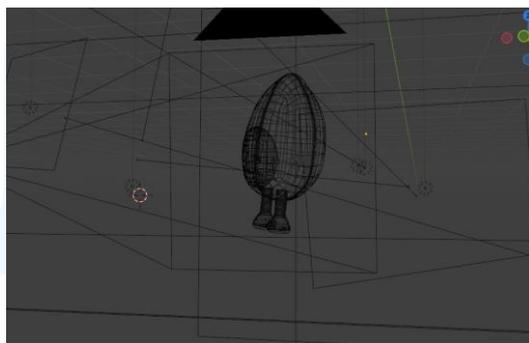
Proses kerja diawali dengan penerimaan *deck* produksi dari agensi. Meskipun *deck* tersebut banyak berfokus pada konsep *elevator ads* terdapat bagian yang menjadi dasar pekerjaan penulis, yaitu "*Products To Feature*" Kebutuhan untuk menampilkan ragam produk ini juga tersirat dalam konsep iklan, di mana setelah promosi utama ditampilkan, berbagai "*Taobao unique items*" akan muncul di latar belakang.

Permintaan utama dari klien adalah untuk memvisualisasikan daya tarik dan keragaman produk yang tersedia di platform Taobao selama periode *Mid-Year Sale*. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kampanye yang menekankan kelengkapan produk di Taobao. Oleh karena itu, diperlukan representasi visual produk yang akurat, menarik, dan berkualitas tinggi untuk digunakan dalam berbagai materi promosi kampanye.

Tanggung jawab utama penulis dalam proyek ini adalah melakukan pemodelan 3D dan *texturing* untuk beberapa produk pilihan yang akan ditonjolkan. Fokus utama adalah menciptakan model digital yang sangat detail dan semirip mungkin dengan objek aslinya untuk memastikan representasi produk yang akurat dan menarik secara visual. Proses ini menuntut ketelitian tinggi dan pemahaman mendalam terhadap bentuk, material, dan proporsi setiap produk.

Penulis menerapkan teknik pemodelan dengan memanfaatkan berbagai *modifier* yang tersedia dalam perangkat lunak 3D untuk mencapai tingkat kerumitan dan realisme yang diinginkan. Untuk menunjukkan kualitas dan struktur teknis dari model yang dibuat, tampilan *wireframe* seringkali digunakan sebagai salah satu metode presentasi progres. Tampilan ini memperlihatkan topologi atau kerangka jaring-jaring poligon dari sebuah model 3D, yang menjadi dasar penting untuk proses *texturing* dan deformasi animasi yang baik. Dalam upaya mencapai hasil yang optimal, penulis tidak hanya menggunakan *modifier* yang sudah familiar tetapi juga aktif mencoba dan mempelajari beberapa *modifier* baru untuk mengatasi tantangan spesifik pada setiap model.

Pertama penulis mengerjakan model 3D untuk *plushie* bentuk telur. Produk ini adalah sebuah boneka kain dengan bentuk menyerupai telur, kemungkinan dengan ekspresi atau detail karakter lucu, untuk menciptakan bentuk organik dan permukaan yang lembut khas *plushie*, penulis memulai dengan bentuk dasar yang kemudian disempurnakan menggunakan teknik *subdivision surface modeling*.



Gambar 3. 29 Preview Wireframe Boiled Egg

Tantangan utama adalah mencapai kontur yang halus dan tampilan "empuk". Untuk detail seperti jahitan atau kerutan halus pada kain. Selain itu, untuk memberikan kesan volume dan deformasi alami pada *Plushie*, penulis juga mengeksplorasi penggunaan *modifier Cloth simulation* secara terbatas, terutama untuk melihat bagaimana

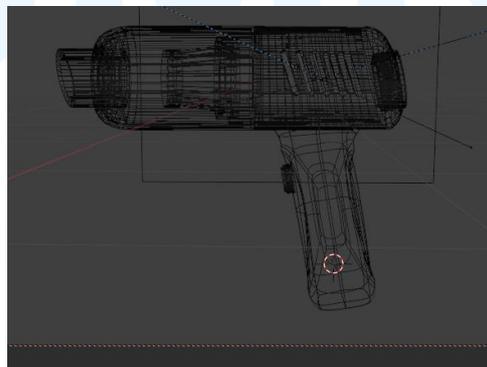
permukaan kain bereaksi terhadap bentuk internal atau tekanan virtual.



Gambar 3. 30 *Preview Modeling Boiled Egg Plushie*

Setelah model selesai, dilakukan proses *UV Unwrapping* untuk kemudian mengaplikasikan tekstur kain yang sesuai, lengkap dengan pola dan detail warna yang akurat berdasarkan referensi produk.

Produk selanjutnya yang di visualisasikan adalah *vacuum cleaner* genggam, Produk ini dibuat dengan desain modern dan futuristik. Pemodelan *vacuum cleaner* ini menuntut pendekatan *hard-surface modeling* yang presisi.



Gambar 3. 31 *Preview Wireframe Vacuum*

Penulis membangun setiap komponen secara detail, mulai dari bodi utama, *nozel*, pegangan, hingga tombol dan ventilasi udara. Penggunaan *modifier* seperti *Bevel* sangat penting untuk menciptakan tepian yang tegas namun sedikit membulat, memberikan tampilan yang lebih realistis dan profesional. *Modifier Solidify* digunakan untuk memberikan ketebalan pada panel-panel bodi, dan *Boolean* dimanfaatkan untuk membuat lubang atau potongan presisi untuk ventilasi atau penempatan tombol. Untuk beberapa bagian yang memiliki kurva halus, *modifier Subdivision Surface* tetap diaplikasikan dengan hati-hati. Penulis bereksperimen dengan *modifier Shrinkwrap*, yang memungkinkan penempelan detail geometri gagang bisa menempel sempurna ke permukaan model utama.

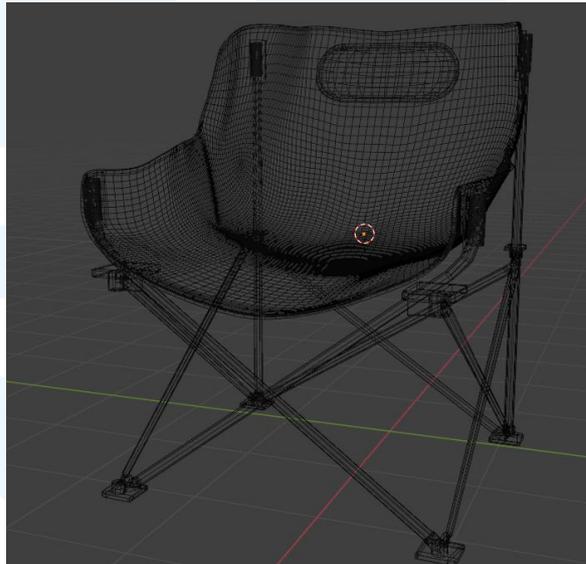


Gambar 3. 32 *Preview Vacuum*

Material yang diaplikasikan pada model ini didominasi oleh plastik berkualitas tinggi dengan berbagai tingkat *glossiness* atau *matte finish*, serta beberapa elemen metalik sesuai dengan desain produk aslinya. Detail seperti logo, teks spesifikasi, dan warna tombol juga diaplikasikan melalui tekstur.

Produk selanjutnya yang penuliskerjakan adalah kursi lipat *outdoor*, produk ini adalah kursi lipat portabel yang ringan,

sering disebut. Pemodelan kursi ini melibatkan dua jenis komponen utama yaitu struktur rangka dan bagian dudukan serta sandaran yang terbuat dari kain. Penulis memodelkan rangka dengan detail pada sambungan dan mekanisme lipatnya, menggunakan *modifier* seperti *Mirror* untuk bagian-bagian simetris dan *Array* untuk elemen yang berulang. Bagian kain menjadi tantangan tersendiri.



Gambar 3. 33 *Wireframe* Kursi Lipat

Untuk mencapai tampilan kain yang natural, dengan lekukan dan tarikan yang realistis akibat terpasang pada rangka, penulis menggunakan *modifier Cloth simulation*. Penulis mengatur parameter simulasi untuk mendapatkan efek kain yang menggantung atau menegang dengan pas

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 34 *Preview* Produk Kursi Lipat

Tekstur kain diaplikasikan pada bagian dudukan dan sandaran, lengkap dengan pola atau warna sesuai referensi. Untuk bagian rangka, material logam atau plastik dengan *coating* yang sesuai diaplikasikan.



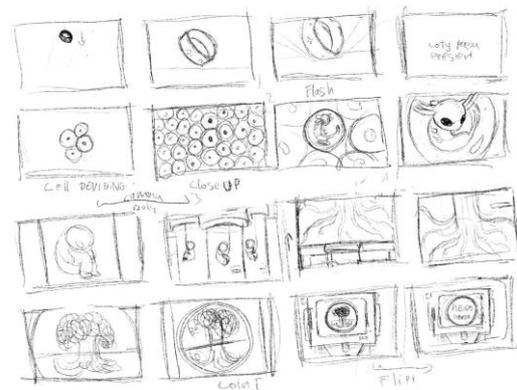
Gambar 3. 35 Penerapan *Modeling Props* Dalam Video

Proses pengerjaan ketiga model produk ini, terutama eksplorasi terhadap *modifier* baru seperti *Shrinkwrap* dan implementasi *Cloth simulation* yang lebih mendalam, memberikan penulis pemahaman teknis yang lebih baik serta kemampuan untuk menghasilkan model 3D yang tidak hanya akurat secara bentuk tetapi juga kaya akan detail dan realisme, sesuai dengan standar yang dibutuhkan untuk materi promosi kampanye Taobao.

3.3.2.4 Pembuatan Elemen 3DCG untuk *Trailer* Buku "Pseudo-Immortals"

Penulis juga berkesempatan untuk berkontribusi dalam proyek yang unik dan menantang, yaitu pembuatan *trailer* 3DCG untuk peluncuran novel fiksi ilmiah berjudul "Pseudo-Immortals" karya Charissa Ong TY. Novel ini mengeksplorasi tema transhumanisme dan imortalitas di masa depan, di mana proses penuaan telah berhasil dihentikan, dan mengisahkan petualangan karakter utama, dalam menghadapi tantangan eksistensialisme dan sebuah investigasi penuh aksi.

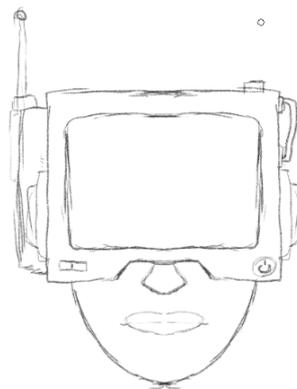
Berbeda dengan beberapa proyek sebelumnya yang mungkin datang dengan *brief* detail dari klien eksternal atau agensi, pada proyek "Pseudo-Immortals" ini, proses kreatif sepenuhnya dikelola dan dikembangkan secara internal oleh Ape Plus Studio. *Creative director* studio mengambil peran sentral dalam menginterpretasikan esensi novel dan menerjemahkannya ke dalam konsep visual untuk *trailer*. Beliau menyusun *brief* internal dan menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk *storyboard* yang komprehensif. *Storyboard* inilah yang kemudian menjadi panduan utama bagi tim, termasuk penulis, dalam mengeksekusi setiap adegan dan elemen visual *trailer*.



Gambar 3. 36 *Storyboard Trailer* Pseudo Immortal

Dalam proyek *trailer* "Pseudo-Immortals", penulis mendapatkan tanggung jawab spesifik untuk merancang dan menciptakan elemen visual untuk segmen akhir *trailer*, yaitu sebuah televisi yang menjadi fokus perhatian. Arahan dari *Creative director* adalah untuk menciptakan nuansa "*cyberpunk*" yang mencerminkan kondisi dunia dalam cerita yang sudah cukup apokaliptik, di mana teknologi canggih berpadu dengan degradasi sosial atau lingkungan.

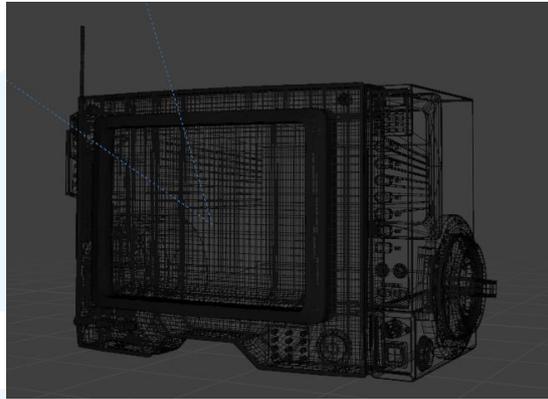
Mengacu pada arahan *cyberpunk* dan nuansa apokaliptik dari novel, penulis memulai dengan membuat sketsa desain TV tersebut. Desain ini tidak hanya berfokus pada bentuk fisik TV, tetapi juga pada bagaimana TV tersebut terintegrasi dengan lingkungannya dan karakter yang ada seperti pada gambar sketsa, di mana layar TV terpasang pada kepala seseorang dengan kabel-kabel yang kompleks. Detail-detail seperti kondisi TV yang mungkin usang namun tetap fungsional, kabel-kabel yang menjuntai atau terhubung secara rumit, serta layar yang mungkin menampilkan visual spesifik, menjadi pertimbangan utama dalam tahap desain ini.



Gambar 3. 37 Sketsa Kasar Desain TV

Setelah konsep desain TV disetujui, penulis melanjutkan ke tahap 3D *blocking*. Pada fase ini, bentuk dasar TV dan elemen-elemen pendukungnya dibangun secara kasar dalam perangkat lunak 3D. Tujuannya adalah untuk mendapatkan proporsi yang tepat,

menentukan skala dalam adegan, dan memvisualisasikan bagaimana elemen tersebut akan terlihat dari sudut pandang kamera yang telah ditentukan dalam *storyboard*.



Gambar 3. 38 *Wireframe Modeling TV*

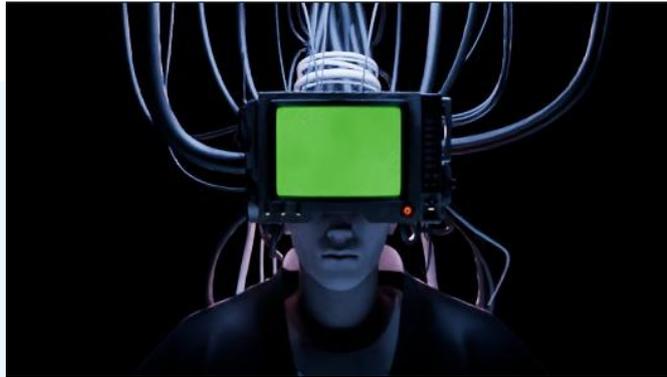
Dari *blocking* awal, penulis menyempurnakan model 3D TV dengan menambahkan detail-detail yang lebih rumit. Ini mencakup pembuatan panel layar, bingkai TV, tombol-tombol, serta detail permukaan yang mungkin menunjukkan usia atau kerusakan ringan sesuai dengan tema apokaliptik. Penulis memastikan setiap aspek model selaras dengan estetika *cyberpunk* yang telah ditetapkan.



Gambar 3. 39 *Preview Awal Model 3D*

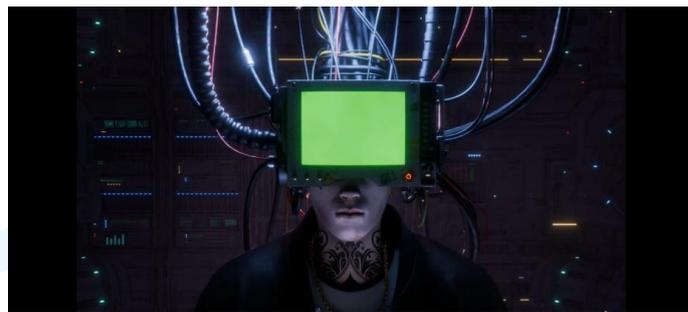
Setelah model 3D final, penulis memberikan material dan tekstur pada objek TV. Material yang dipilih cenderung merefleksikan nuansa *cyberpunk*, seperti logam yang mungkin sedikit berkarat atau kusam, plastik industri, dan layar kaca. Tekstur ditambahkan untuk

memberikan detail permukaan seperti goresan, debu, atau stiker usang yang memperkuat kesan dunia yang telah lama ditinggalkan namun teknologinya masih tersisa. Warna-warna yang digunakan cenderung gelap dengan beberapa aksen cahaya dari layar atau lampu indikator, sesuai dengan atmosfer yang diinginkan.



Gambar 3. 40 Playblast TV Scene

Untuk bagian karakter manusia yang berinteraksi dengan TV tersebut, proses pemodelan dan *texturing* karakter dibantu oleh seorang 3D *Artist* Senior di Ape Plus Studio. Kolaborasi ini memastikan bahwa kualitas model karakter manusia dan detail TV mencapai standar profesional yang tinggi.



Gambar 3. 41 Final Render TV Scene

Setelah semua elemen 3D, baik TV yang dikerjakan penulis maupun karakter, selesai dimodelkan dan diberi tekstur, tahap finalisasi visual dan *compositing* untuk segmen akhir ini kemudian ditangani oleh seorang Senior *Motion Artist*. Senior *Motion Artist* bertanggung jawab untuk menggabungkan semua elemen, mengatur pencahayaan akhir, menambahkan efek visual jika diperlukan, dan

memastikan bahwa keseluruhan adegan *ending segment* memiliki *mood* dan kualitas sinematik yang sesuai dengan visi *Creative director* dan narasi *trailer* "Pseudo-Immortals".

Keterlibatan dalam proyek ini memberikan penulis pengalaman dalam menerjemahkan konsep naratif sebuah novel ke dalam bahasa visual, khususnya dalam merancang elemen spesifik yang mendukung tema *cyberpunk* dan apokaliptik, serta memahami alur kerja kolaboratif dalam sebuah tim produksi 3DCG.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Meninjau kembali keseluruhan periode magang yang telah dijalani di Ape Plus Studio, penulis secara pribadi penulis merasa bahwa pengalaman ini tidak hanya sangat menyenangkan tetapi juga sungguh memuaskan dan memberikan kontribusi yang luar biasa bagi pengembangan diri, selama kurang lebih 4 bulan lebih, penulis berkesempatan untuk terjun langsung dan merasakan atmosfer kerja yang dinamis serta penuh tantangan, di mana setiap harinya dipenuhi dengan kurva pembelajaran yang curam dan kesempatan untuk berkembang. Lebih dari keterampilan teknis fundamental dalam bidang 2D/3D *motion art* dan alur produksi visual secara umum, program magang ini telah secara signifikan membentuk dan mempertajam *mindset* profesional penulis. Penulis mendapatkan pemahaman yang lebih holistik mengenai seluk-beluk industri kreatif yang sebenarnya, mulai dari cara kerja alur produksi proyek dari tahap konseptualisasi *brief* klien hingga eksekusi final dan presentasi, dinamika kolaborasi lintas peran dalam sebuah tim kreatif, pentingnya komunikasi yang efektif dan transparan dengan berbagai pihak internal maupun eksternal, hingga strategi pengelolaan sumber daya studio dan menjaga hubungan baik dengan klien. Berbagai insight berharga terkait tantangan-tantangan nyata yang kerap dihadapi di lapangan sehari-hari serta pendekatan solutif dan kreatif dalam menanganinya menjadi bekal yang tak ternilai harganya. Kesempatan yang sering diberikan oleh Ape Plus Studio kepada penulis untuk terlibat secara aktif dalam beragam proyek komersial maupun internal, dengan lingkup tanggung jawab dan ekspektasi yang kerap kali setara dengan anggota tim tetap, merupakan sebuah pengalaman transformatif. Keterlibatan langsung ini

secara intensif menempa ketahanan, kegigihan, disiplin, dan terutama kemampuan adaptasi penulis dalam menghadapi beragam tekanan, tuntutan standar kualitas industri yang tinggi, serta tenggat waktu yang seringkali sangat menantang. Semua ini mempersiapkan penulis untuk menjadi individu yang lebih siap, kompeten, dan matang dalam meniti karir di industri kreatif yang kompetitif di masa mendatang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Namun demikian, layaknya sebuah proses pembelajaran dan adaptasi di lingkungan profesional yang sesungguhnya, perjalanan magang penulis di Ape Plus Studio juga tidak luput dari berbagai tantangan dan kendala. Beberapa kendala utama yang penulis hadapi dan rasakan secara signifikan selama periode magang, yang juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, adalah sebagai berikut.

1. Tekanan Waktu dan Tenggat yang Sangat Ketat

Salah satu tantangan paling dominan dan konsisten yang penulis hadapi selama periode magang adalah manajemen waktu di tengah tekanan tenggat waktu yang sangat ketat. Industri kreatif, khususnya dalam produksi visual untuk klien komersial dan korporat, dikenal bergerak dengan ritme yang sangat cepat dan dinamis. Hampir setiap proyek yang ditangani oleh Ape Plus Studio memiliki linimasa yang padat dan seringkali tidak fleksibel, yang menuntut pengerjaan yang tidak hanya berkualitas tetapi juga efisien dan cepat. Kondisi ini terkadang diperumit dengan munculnya permasalahan teknis yang tidak terduga di tengah proses produksi, seperti kendala perangkat lunak, ataupun isu koordinasi dan komunikasi internal antar tim yang memerlukan waktu ekstra untuk diselesaikan. Akibatnya, setiap tantangan atau hambatan yang muncul harus segera dicarikan solusi kreatifnya dan dieksekusi secepat mungkin tanpa mengorbankan kualitas akhir pekerjaan. Konsekuensinya, hal ini mengharuskan penulis dan anggota tim lainnya untuk bekerja lembur dan pulang

hingga larut malam demi memastikan semua target pekerjaan dapat terpenuhi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan bersama klien.

2. Standar Kualitas Industri yang Sangat Tinggi

Bekerja di Ape Plus Studio, sebuah studio yang telah membangun reputasi dan portofolio dengan menangani berbagai klien dari brand-brand besar dan ternama, secara otomatis menempatkan standar kualitas hasil pekerjaan pada level yang sangat tinggi dan profesional. Bagi penulis yang berstatus sebagai peserta magang, situasi ini menghadirkan dua sisi mata uang yang saling berkaitan. Di satu sisi, ini merupakan sebuah tekanan dan beban psikologis tersendiri untuk dapat secara konsisten menghasilkan karya yang tidak hanya memenuhi *brief* tetapi juga mencapai ekspektasi kualitas tinggi yang ditetapkan oleh studio dan klien. Namun, di sisi lain yang jauh lebih signifikan, penulis memandang kondisi ini sebagai sebuah peluang yang sangat berharga dan tidak boleh dilewatkan. Ini adalah kesempatan untuk belajar secara intensif langsung dari para profesional berpengalaman, mengasah etos kerja dan profesionalisme, dan yang terpenting, membangun portofolio dengan karya-karya berkualitas yang dapat menjadi aset penting dalam perjalanan karir penulis di masa depan. Konsekuensi dari tuntutan standar tinggi ini adalah penulis dituntut untuk secara cepat dan berkelanjutan membiasakan diri dalam meningkatkan standar keterampilan teknis maupun konseptual yang dimiliki saat ini, agar dapat mengejar dan setidaknya mendekati standar kualitas industri yang berlaku. Tekanan ini, meskipun pada awalnya terasa berat, secara positif telah mendorong penulis untuk terus memperluas wawasan, mempertajam kemampuan analisis, berani bereksplorasi dengan teknik-teknik baru, dan mengembangkan pola pikir *problem-solving* yang lebih efektif dan kreatif dalam menghadapi setiap tantangan pengerjaan tugas.

3. Kesulitan dalam Mencapai Keseimbangan Kehidupan Kerja dan Pribadi

Intensitas kerja yang tinggi di industri kreatif, frekuensi lembur yang cukup sering akibat tenggat waktu yang ketat dan tuntutan kualitas yang tanpa kompromi, ditambah dengan adanya beberapa komitmen pekerjaan sampingan yang terkadang penulis ambil untuk menambah pengalaman dan portofolio, menjadi faktor-faktor utama yang secara kumulatif menyulitkan penulis dalam mencapai keseimbangan yang sehat antara kehidupan kerja dan ranah pribadi. Jam kerja yang seringkali melampaui batas waktu standar berdampak pada berkurangnya waktu untuk istirahat yang cukup, menjaga pola makan dan kesehatan fisik, serta melakukan aktivitas personal atau interaksi sosial di luar lingkungan kerja. Penulis menyadari bahwa kondisi ini, jika berlangsung terus-menerus, tidak ideal untuk kesehatan fisik maupun mental dalam jangka panjang. Sejujurnya, mengatur jadwal keseharian selama periode magang agar semua aspek kehidupan dapat berjalan seimbang terasa sangat menantang. Bahkan, untuk sekadar menemukan waktu dan energi yang cukup guna fokus menyelesaikan penyusunan laporan magang ini pun menjadi sebuah perjuangan tersendiri di tengah padatnya kesibukan dan tanggung jawab pekerjaan di studio.

4. Keharusan Mempelajari dan Menguasai Perangkat Lunak Baru Secara Cepat

Sebagai seorang individu yang masih berada dalam tahap pengembangan awal karir di industri kreatif dan desain visual, penulis menyadari bahwa penguasaan berbagai perangkat lunak desain dan produksi visual adalah sebuah keharusan dan aset yang sangat fundamental. Selama menjalani program magang di Ape Plus Studio, penulis seringkali dihadapkan pada penggunaan beberapa software atau plugin yang sebelumnya belum terlalu familiar, atau bahkan baru

pertama kali penulis gunakan dalam sebuah alur kerja profesional yang terstruktur. Beberapa proyek menuntut penggunaan alat bantu atau fitur spesifik yang memerlukan kurva belajar tersendiri dan adaptasi yang cepat agar tidak menghambat progres tim. Oleh karena itu, penulis dituntut untuk memiliki inisiatif yang tinggi untuk belajar secara mandiri, proaktif dalam mencari sumber pembelajaran, dan mampu menyerap pengetahuan baru dengan cepat. Tidak jarang, penulis harus meluangkan waktu tambahan di luar jam kerja resmi, baik di malam hari maupun di akhir pekan, untuk sekadar menonton video tutorial, membaca dokumentasi teknis, atau berlatih secara intensif dengan studi kasus pribadi. Tujuannya adalah agar dapat segera menguasai software tersebut hingga tingkat kemahiran yang memadai, sehingga penulis dapat menggunakannya dengan baik, terbiasa dengan alur kerja dan fitur-fiturnya, dan pada akhirnya mampu berkontribusi secara lebih efektif dan efisien dalam setiap proyek yang melibatkan penggunaan *software* spesifik tersebut.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari berbagai tantangan dan kendala yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menyadari bahwa setiap kesulitan tersebut sejatinya merupakan bagian tak terpisahkan dari sebuah proses pembelajaran yang berharga dan pendewasaan diri dalam konteks profesional. Kemampuan untuk menghadapi, menganalisis, dan menemukan jalan keluar dari setiap hambatan menjadi salah satu esensi penting dari pengalaman magang ini. Untuk dapat melewati dan mengatasi setiap kendala tersebut, penulis secara sadar berupaya untuk menerapkan berbagai strategi dan pendekatan solusi secara proaktif, adaptif, dan berkelanjutan. Berikut adalah beberapa langkah, upaya, dan pendekatan yang penulis lakukan dalam menghadapi serta menyelesaikan berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan program magang di Ape Plus Studio.

1. Mengatasi Tekanan Waktu dan Tenggat yang Sangat Ketat

Dalam menghadapi tekanan tenggat waktu yang seringkali sangat mepet dan dinamis, penulis memfokuskan diri untuk secara signifikan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja, terutama dari aspek penguasaan teknis dan manajemen alur kerja pribadi. Upaya ini diwujudkan dengan secara aktif mencoba mengoptimalkan setiap tahapan dalam alur kerja, mempelajari *shortcut* atau trik pengerjaan yang lebih cepat dan cerdas dalam perangkat lunak yang digunakan sehari-hari, serta berusaha untuk lebih cermat dan terstruktur dalam merencanakan setiap tahapan pekerjaan dari awal hingga akhir. Penulis juga secara sadar melatih diri untuk dapat bekerja dengan tingkat fokus dan konsentrasi yang lebih tinggi dan berkelanjutan, terutama ketika berada di bawah tekanan atau dihadapkan pada beberapa tugas sekaligus. Meskipun pihak atasan dan *supervisor* di Ape Plus Studio menunjukkan pemahaman dan toleransi yang besar terhadap status penulis sebagai peserta magang yang tentunya masih berada dalam tahap belajar dan eksplorasi yang secara alami mungkin memerlukan waktu pengerjaan yang relatif lebih lama dibandingkan staf. Tetapi penulis tetap memiliki kesadaran dan tanggung jawab profesional untuk tidak menjadi faktor penghambat atau beban bagi tim. Oleh karena itu, penulis senantiasa memotivasi diri untuk terus belajar bagaimana bekerja secara lebih efektif, efisien, dan cepat, tanpa mengorbankan kualitas, agar dapat berkontribusi secara optimal dan proaktif dalam menjaga kelancaran progres tim secara keseluruhan.

2. Upaya Mencapai Standar Kualitas Industri yang Tinggi

Untuk dapat secara konsisten memenuhi standar kualitas hasil kerja yang sangat tinggi sebagaimana diterapkan di Ape Plus Studio, yang notabene melayani klien-klien dengan *brand* besar dan memiliki ekspektasi tinggi, penulis menyadari bahwa proses pembelajaran dan pengembangan diri tidak boleh berhenti hanya pada

jam kerja resmi di studio. Penulis secara proaktif dan mandiri mendedikasikan waktu tambahan di luar jam kerja, seringkali bahkan setelah pulang ke tempat tinggal, untuk terus mempelajari berbagai hal baru yang relevan dengan bidang pekerjaan. Ini mencakup riset mendalam mengenai tren desain terkini, mengasah kembali keterampilan fundamental yang sudah ada, mengeksplorasi teknik-teknik desain dan produksi visual yang lebih *advanced*, serta mempelajari studi kasus dari proyek-proyek sukses di industri serupa agar dapat terus keep up dengan standar industri yang terus berkembang dan dinamis. Selain upaya belajar mandiri, penulis juga tidak pernah ragu atau segan untuk secara aktif dan rutin meminta saran, masukan kritis, serta *feedback* konstruktif dari para atasan, *supervisor*, maupun rekan kerja senior di studio yang tentunya memiliki pengalaman dan keahlian lebih. Setiap kritik dan arahan diterima sebagai pelajaran yang sangat berharga dan langsung dianalisis untuk kemudian diimplementasikan dalam pekerjaan sehari-hari demi perbaikan yang berkelanjutan. Pendekatan kombinasi antara belajar mandiri yang gigih dan keterbukaan terhadap *feedback* ini sangat membantu penulis untuk secara bertahap memahami nuansa ekspektasi kualitas, mengasah "mata desain", dan pada akhirnya meningkatkan hasil kerja hingga dapat memenuhi standar tinggi yang ditetapkan.

3. Strategi Mengelola Keseimbangan Kehidupan Kerja dan Pribadi

Dalam menghadapi tantangan signifikan untuk mencapai keseimbangan yang sehat antara tuntutan pekerjaan yang sangat intensif dan kebutuhan pribadi untuk istirahat serta pengembangan diri di luar kerja, penulis menyadari bahwa diperlukan adanya sebuah pengorbanan yang terukur dan penyesuaian skala prioritas yang lebih ketat dan disiplin. Selama periode magang yang padat ini, penulis secara sadar dan dengan pertimbangan matang memilih untuk sementara waktu menunda beberapa proyek pribadi atau mengurangi frekuensi kegiatan lain yang bersifat rekreatif dan semata-mata untuk kesenangan diri sendiri. Fokus

utama dialihkan sepenuhnya pada pemenuhan tanggung jawab profesional di studio dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan esensial yang mendukung performa kerja serta menjaga kondisi fisik dan mental, seperti memastikan waktu tidur yang cukup sebisa mungkin meskipun sulit, dan menyempatkan diri untuk melakukan aktivitas fisik atau olahraga ringan untuk menjaga kebugaran. Penulis belajar untuk menjadi lebih disiplin dan tegas dalam membagi waktu dan energi, menyusun daftar prioritas tugas-tugas harian dan mingguan, serta menerima kenyataan bahwa periode magang ini adalah sebuah fase intensif dalam perjalanan karir yang menuntut dedikasi dan komitmen yang lebih tinggi dari biasanya. Kemampuan untuk mengelola ekspektasi diri dan sumber daya personal menjadi pelajaran penting dari kendala ini.

4. Pendekatan Proaktif dalam Adaptasi dan Pembelajaran Perangkat Lunak Baru

Menghadapi tuntutan untuk dapat segera menguasai berbagai perangkat lunak desain dan produksi visual baru yang sebelumnya mungkin kurang familiar atau bahkan belum pernah digunakan, penulis mengambil pendekatan yang proaktif dan multi-metode. Penulis secara konsisten meluangkan waktu khusus di luar jam kerja resmi untuk belajar dan memperdalam pemahaman terhadap fitur-fitur dan alur kerja dari *software-software* tersebut. Metode pembelajaran yang diterapkan cukup beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan. Selain sering bertanya dan berdiskusi mengenai aspek-aspek teknis penggunaan *software* dengan rekan kerja atau senior di studio yang lebih berpengalaman dan bersedia berbagi ilmu, penulis juga mengambil inisiatif untuk mencari dan mengikuti berbagai kelas kursus *online*, baik yang berbayar maupun gratis, yang relevan dengan *software* atau teknik yang sedang dipelajari. Lebih lanjut, penulis juga rajin mencari, menyimpan, dan menonton berbagai video tutorial berkualitas yang banyak tersedia di platform

seperti YouTube, dan yang terpenting, tidak hanya menonton tetapi juga langsung mencoba mempraktikkan dan menerapkan teknik-teknik yang diajarkan dalam latihan-latihan kecil atau studi kasus pribadi. Upaya proaktif ini sangat membantu dalam mempercepat kurva belajar dan proses pembiasaan diri dengan *software* baru, sehingga penulis dapat lebih cepat berkontribusi secara teknis dalam proyek-proyek yang sedang berjalan.

