BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada saat pelaksanaan magang di perusahaan Adsvox, penulis melakukan seluruh pekerjaan menyesuaikan dengan prosedur perusahaan serta mengikuti arahan dari supervisi *creative*. Penulis diterima di tim kreatif dengan kedudukan 3D *Artist Intern*. Berikut merupakan alur pekerjaan penulis dengan tim kreatif

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis ada pada posisi divisi tim kreatif sebagai 3D *Artist Intern* yang disupervisikan langsung pada ketua tim kreatif. Penulis mengerjakan setiap proyek sesuai dengan brief yang telah diberikan yaitu membuat 3D objek membuat 3D animasi, dan membuat *cgi*. Penulis juga mendapatkan tugas seperti komposisi video sebagai kebutuhan sosial media.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis akan mendapatkan *brief* yang telah diberikan oleh supervisi tim kreatif dari tim marketing yang telah melakukan komunikasi dengan *client*, kemudian saat setelah diberikan *brief* penulis langsung mencari referensi dengan supervisi kemudian menentukan konsep objek yang dibuat, lalu penulis mengeksekusi dengan deadline yang telah ditentukan oleh supervisi. Penulis tidak mempunyai tim 3D *Artist* sehingga pekerjaan 3D *modelling* dilakukan dengan mandiri, setelah tugas yang diberikan selesai maka penulis melakukan pengumpulan pada supervisi. Kemudian akan di *review* dan berdiskusi dengan client saat setelah didiskusikan akan direvisi kembali oleh penulis atau langsung melanjutkan kembali tahap finalisasi dengan *detailing* lalu mengirimkannya pada supervisi.



Gambar 4.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Saat melaksanakan magang di Adsvox, penulis mengerjakan proyek yang berbeda-beda yang telah dicatat dalam *website* Merdeka UMN. Aktivitas ini merupakan dokumentasi pencapaian selama magang berlangsung. Berikut merupakan tugas yang telah dilaksanakan.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10-17 Febuari 2025	Project Telin 1	Membuat 3D model handphone, 3D model mobil Cybertruck, Billboard, 3D animasi karakter telin, <i>texturing</i> <i>truck</i>
2	18-27 Febuari 2025	Dermaster	Membuat 3D model produk Filter Baby, membuat <i>texture</i> pada 3D model Filter Baby, Membuat 3D bagian <i>truck</i> , membuat 3D <i>dispenser</i>
3	28 Febuari- 5 Maret 2025	<i>Project</i> Ramadhan	Membuat Bintang serta lentera 3D, membuat <i>texture</i> pada Bintang Ramadhan.
4	6-12 Maret 2025	Project Telin 2	Membuat 3D model, <i>layouting scene</i> , membuat 3D animasi karakter Telin
5	24- Maret- 9 April 2025	Project Telin 3	Membuat 3D animasi karakter Telin, layouting scene, 3D tracking
6	10 April-18 April 2025	Project Optimus Tesla	Membuat 3D model optimus tesla, dan <i>texturing</i>
7	27 April-8 Mei 2025	Project Telin 4	Membuat 3D animasi karakter Telin, texturing, 3D Modelling

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

8	5 Mei-19 Mei	Project Konten	Membuat 3D animasi karakter
	2023	Optimus	simulasi kabel pada scene
		Tesla	
9	19 Mei-22 Mei	Project Telin	Membuat 3D animasi karakter Telin,
	2025	5	penambahan simulasi kabel pada
			scene

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada proses pelaksanaan magang, penulis mempunyai beberapa tugas yang ditugaskan, tugas utama dari penulis yaitu merancang 3D model serta 3D animasi untuk keperluan konten *cgi*. Penulis juga melakukan *camera tracking* agar dapat menambahkan 3D model kedalam software, sehingga dapat mempermudah penulis dalam perancangan *cgi* dan *vfx*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas yang diberikan pada penulis yaitu membuat 3D model handphone beserta billboard, menyesuaikan dengan referensi yang diberikan oleh supervisi. Kemudian penulis melakukan berdiskusi dengan supervisi dan memutuskan membuat 3D model iphone 17 pro max beserta billboard dengan model yang realistis.



Gambar 3.1 Referensi Iphone 17 Pro & konten

Setelah mendapatkan referensi serta masukan dari supervisi, penulis langsung merancang 3D model handphone serta *billboard*, pada *brief handphone* Iphone dibuat menjadi *flip phone* yang akan dianimasikan menjadi tutup buka yang akan berinteraksi dengan animasi karakter. Peda proses perancangan penulis tidak melakukan tahap sketsa dikarenakan langsung memakai gambar Iphone 17 Pro Max yang diunduh melalui *website* dikarenakan gambar tersebut meliputi sisi depan dan sisi samping sehingga dapat mempermudah Penulis dalam mendesain, saat proses perancangan penulis juga memperhatikan detail-detail kecil seperti, bagian *audio* pada Iphone, *charger*, tombol, serta detail kecil lainnya.



Gambar 3.2 3D modelling Iphone 17 Pro

Setelah proses 3D modelling selesai penulis melakukan tahap *texturing* pada 3D model dengan menambahkan *texture* yang terlihat seperti *metallic grey* menyesuaikan dengan referensi foto sehingga terlihat realistis.



Gambar 3.3 Penambahan detail Iphone 17 Pro

Pada bagian *camera* depan Iphone juga ditambahkan *texture* hitam kilap pada samping *camera* serta ungu gelap pada bagian tengah *camera* agar menyerupai *camera* Iphone sesuai referensi.

Setelah tahapan *texturing* serta telah disetujui oleh supervisi, penulis langsung melanjutkan pembuatan Iphone 17 Pro Max menjadi *flip phone* pada 12 Perancangan Konten *Computer...*, Vicko Putra Setiawirawan, Universitas Multimedia Nusantara proses perancangan penulis menyalin 3D model utama untuk disambungkan menjadi *flip phone*.



Gambar 3.4 Proses penambahan rig Iphone 17 Pro

Setelah digabungkan, penulis menerapkan *rigging* pada kedua 3D model serta memakai metode *weight painting* yang berguna agar posisi layar pada *handphone* dapat digerakkan dan dilipat menjadi *flip phone*.

Setelah menyelesaikan pembuatan *flip phone* penulis melanjutkan perancangan *billboard* sebagai penempatan *flip phone* Iphone, setelah melihat beberapa referensi penulis melakukan perancangan dengan membuat 3D model pillar terlebih dahulu disertakan dengan detail-detail kecil pada *billboard* seperti lampu, tangga, hingga detail pijakan besi pada *billboard*.



Gambar 3.5 Tahap pembuatan 3D model *billboard*

Setelah penambahan detail-detail kecil, penulis juga menambahkan *texture* warna abu-abu *metalic* agar terlihat natural atau realistis.

Kemudian penulis melakukan penempatan posisi *billboard* serta, melakukan tahap animasi pada karakter Telin pada proses pembuatan animasi penulis menerapkan *basic animation* yang guna menggerakkan seluruh tubuh tetapi tidak menggerakkan bagian tubuh lainnya seperti lengan atau kaki, hal ini diterapkan agar mengetahui letak posisi karakter terlebih dahulu.



Gambar 3.6 Proses pembuatan 3D animasi karakter

Setelah melakukan tahap *basic animation* Penulis melakukan *review* kepada supervisi hingga disetujui, kemudian penulis melanjutkannya dengan tahap penambahan detail pada animasi yang mencakup gerakan lengan, kaki, hingga ekspresi wajah. Pada saat perancangan penulis menggerakkan bagian lengan dan kaki menyesuaikan kecepatan *frame* atau *footage* sehingga hasil gerakkan yang dihasilkan dari animasi tersebut tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat sehingga terlihat natural, pada perancangan animasi bagian tubuh juga diposisikan satu per satu hingga akhir *footage*.

3.3.1.1 Proyek Telin 2

Pada *project* telin yang ke-2 Penulis diberikan *brief* dimana nantinya karakter Telin akan mendarat di sebuah panggung metal serta berinteraksi pada *billboard* yang terletak di samping jalan raya. Penulis diberikan beberapa referensi gambaran yang nantinya akan diterapkan pada proyek ini.



Gambar 3.7 Referensi Konten

Untuk jenis interaksi yang akan dilakukan oleh karakter Telin nantinya karakter akan terbang dari belakang *billboard* lalu berdiri di sebuah panggung setelah itu, karakter akan mengambil sebuah alat cat dinding untuk mengecat *billboard* seolah-olah karakter Telin bertugas mengganti *scene* pada *billboard*. Disini penulis ditugaskan untuk membuat 3D model *billboard*, panggung, cat dinding, serta animasi karakter Telin.

Pada saat perancangan penulis menggunakan gambar referensi yang telah disediakan supervisi sebagai acuan desain, pada saat proses pengerjaan penulis membuat bentuk dasar pada 3D model agar dapat menyerupai bentuk benda terlebih dahulu.



Gambar 3.8 Pembuatan 3D model Billboard & Kuas

Kemudain setelah bentuk dasar dari benda 3D model telah terbentuk, penulis melanjutkan perancangan dengan menambahkan detail kecil pada benda seperti lekukan, serta membuat lubang pada bagian beberapa benda sebagai detail tambahan. Setelah perancangan 3D model selesai, penulis melakukan tahap *texturing* di dalam *software* yang sama yaitu Blender dikarenakan tekstur tidak memerlukan detail yang mendalam seperti memerlukan *hand painting* dan efek-efek lainnya.



Gambar 3.9 Proses texturing billbiard & kuas

Pada tahap *texturing* penulis hanya memberikan tekstur *basic* yaitu seperti efek *metalic* pada objek seperti terdapat pada bagian *billboard*, kemudian pada *texture* cat dinding diberikan *texture metalic* pada bagian dekat *roll* cat.

Kemudian penulis melanjutkan proses perancangan panggung dengan membuat beberapa penyanggah pada bagian bawah panggung, pada proses awal penulis membuat 3D model persegi panjang yang dibentuksilang lalu penulis membuat persegi panjang dengan 4 sisi kemudian seluruh 3D objek disatukan serta ditambahkan *modifier mirror*.

M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.10 Pembuatan 3D model panggung

Setelah penambahan *mirror modifier* penulis melakukan *copy* pada ke 4 3D objek tersebut menjadi 3 bagian pada masing-masing sisi kiri dan kanan, lalu selanjutnya penulis menambahkan tekstur *metal* agar terlihat realistis.

Selanjutnya penulis penulis menerapkan animasi pada karakter Telin dengan bertahap dari animasi dasar hingga animasi komprehensif, pada animasi dasar penulis hanya menggerakkan posisi karakter tidak mencakup lengan dan kaki.



Gambar 3.11 Proses animasi dan layouting

Setelah animasi dasar selesai dibuat, penulis langsung melanjutkan proses animasi komprehensif yang melibatkan gerakan lengan kaki, hingga ekspresi, saat pembuatan animasi masing-masing dari gerakan lengan dan kaki disesuaikan dengan waktu kecepatan frame sehingga gerakan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat. Selain itu penulis juga menggerakkan satu per satu bagian dari *rig* atau tulang dari karakter hingga membentuk suatu pose atau gerakan dari awal hingga akhir, setelah animasi komprehensif selesai dan telah disetujui oleh supervisi penulis mengirimkan *file* pada Gdrive yang telah disediakan oleh supervisi sebagai finalisasi.

3.3.1.2 Proyek Telin 3

Dalam *Project* Telin 3 penulis diberikan tugas oleh supervisi untuk melakukan 3D *Tracking* melalui *software* After Effect, melakukan *layouting*, serta 3D animasi pada karakter Telin.

REFERENCE



Gambar 3.12 Referensi Konten Telin Laptop

Penulis juga diberikan gambaran referensi serta arahan dari supervisi, penulis ditugaskan untuk membuat 3D animasi karakter Telin seolah-olah keluar melalui laptop serta akan menekan tombol sebanyak 3 kali yang nantinya akan mengganti *slide* dalam layar, kemudian akan ditutup dengan animasi karakter terbang *close up* di layar penonton dan gerakan selebihnya diserahkan kepada penulis. Sebelum memulai tahapan *layouting* penulis melakukan 3D *tracking* terlebih dahulu melalui *software* After Effect dengan menambahkan *tools track points* pada *scene*.



Gambar 3.13 Proses camera tracking After Effect

Setelah selesai melakukan 3D *tracking* penulis melakukan *export* pada *scene* dengan bentuk Json, kemudian akan di *import* pada *software* Blender untuk melakukan tahapan *layouting*.

Tahapan awal *layouting* dimulai dari *import* file Json pada *software* Blender, kemudian menambahkan *scene* degan bentuk file Mp.4 agar dapat melihat *footage* dan menyesuaikan ukuran 3D model.



Gambar 3.14 Tahapan layouting

Tahapan *layouting* juga diliputi penambahan *shadow catcher* yang guna untuk menangkap bayangan dari pantulan 3D model serta arah cahaya agar terlihat realistis.

Perancangan Konten Computer..., Vicko Putra Setiawirawan, Universitas Multimedia Nusantara

Setelah tahapan *layouting* selesai dan disetujui oleh supervisi, penulis melanjutkan dengan penambahan animasi pada karakter 3D Telin sesuain dengan *brief* yang diberikan dan menambahkan beberapa gerakan pose tertentu yang cocok, tahapan animasi penulis mengerjakannya dengan 2 tahap yaitu *basic* animasi, serta detailing animasi. Tahapan *basic* animasi hanya menggerakkan posisi karakter tidak termasuk bagian lengan serta kaki dari karakter 3D. Hal ini digunakan agar mendapat gambaran terlebih dahulu untuk gerakan 3D karakter nantinya.



Gambar 3.15 Tahapan animasi Telin konten laptop

Setelah gerakan dasar dan posisi animasi telah sesuai, penulis melanjutkan *detailing* animasi dengan menggerakkan bagian lengan, kaki, kepala, serta ekspresi. Seluruh animasi yang dibuat setiap beberapa gerakkan pada animasi dibagi menjadi beberapa *frame* serta disesuaikan, hal ini dilakukan agar dapat menyesuaikan waktu durasi *scene* serta menyesuaikan kecepatan animasi. Setelah seluruh animasi selesai dibuat, file berbentuk Blender akan dikirim kepada supervisi melalui Gdrive yang telah disediakan.

3.3.1.3 Proyek Telin 4

Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk melakukan 3D animasi pada karakter 3D Telin serta 3D model bus dengan menyesuaikan *frame* pada *footage*, penulis juga diberikan arahan jika nantinya karakter 3D Telin akan muncul diawal *footage* setelah bus Transjakarta muncul dan berhenti di tengah scene lalu karakter 3D Telin akan muncul dari *scene* sebelah kanan kemudian naik ke atas bus dan bus akan melaju ke arah kanan hingga tidak terlihat didalam *scene*.



Gambar 3.16 Proses animasi konten Telin Monas

Penulis diberikan *file* berbentuk Blender, serta *footage scene* dalam bentu Mp.4 yang diesediakan didalam Gdrive. Setelah penulis mengunduh seluruh *file* penulis langsung melakukan *import* pada karakter Telin dan siap untuk melakukan perancangan animasi.

Sebelum penulis melakukan perancangan animasi pada karakter 3D, penulis mencari referensi terlebih dahulu karena karakter Telin berhubungan dengan hewan yang menyerupai burung yang nantinya akan turun dari atas dengan animasi kepakan sayap sehingga penulis memerlukan pengamatan dan analisa dari video referensi.



Gambar 3.17 Referensi Video Animasi Hewan Burung Sumber : Cat Games : A Video for Cats to Watch Birds

Dari sini penulis menemukan video referensi dimana hewan burung mendarat ke ranting pohon yang sesuai dengan gerakan animasi yang akan penulis implementasikan, disini penulis melakukan pengamatan dengan cara mengulang video tersebut untuk beberapa kali dengan memperlambat pemutaran video sehingga memungkinkan melihat gerakan kepakan sayap dari burung tersebut.

Saat penulis melakukan perancangan animasi pada karakter 3D Telin, penulis menganimasikan bus Transjakarta terlebih dahulu kemudian menambahkan animasi dasar pada karakter 3D Telin dengan menggerakkan posisi karakter yang tidak mencakup bagian kaki, lengan, badan, hingga kepala.



Gambar 3.18 Proses animasi konten Telin Monas

Hal ini agar penulis mendapatkan gambaran pose atau aksi apa yang cocok dengan karakter Telin saat perpindahan tempat atau bergerak ke tempat lainnya. Disini penulis menambahkan gerakkan tambahan yaitu kepakan sayap pada saat karakter Telin turun dari *footage scene* sebelah kanan, serta menambahkan gerakkan seolah-olah karakter sedang penasaran dengan bus Transjakarta. Selain itu penulis juga melakukan *join object* pada karakter Telin dengan bus Transjakarta agar karakter dapat berdiri di atas bus dan mengikuti *frame* animasi bus saat jalan melewati *scene*.

3.3.1.4 Proyek Telin 5

Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk menambahkan animasi pada karakter Telin sedang menyambungkan adaptor *charger* pada penghubung listrik yang akan memicu layar *handphone* pada *scene* menyala, kemudian karakter akan menghampiri layar *handphone* untuk melakukan *swipe* pada layar sebanyak 3 kali guna untuk menggeser tampilan *handphone* hingga tampilan selanjutnya. Karakter juga akan menekan tombol pada layar *handphone* untuk memasuki *page* terakhir dan dilanjutkan dengan animasi melambaikan tangan sebagai penutup *scene*.



Gambar 3.19 Proses animasi Telin Memasang Adaptor

Pada tahap penambahan animasi, penulis menggerakkan beberapa bagian tulang dari jari-jari, tangan, kaki, dan badan untuk melakukan pose yang disesuaikan dengan *brief* supervisi. Penulis juga menyesuaikan setiap gerakan dengan kecepatan *per frame* agar gerakan pose tidak terlalu cepat dan terlihat natural, selain itu penulis tidak hanya membuat animasi sesuai dengan pose yang telah di *brief* oleh supervisi tetapi juga melakukan improvisasi pada beberapa gerakan animasi pada karakter seperti saat karakter Telin selesai menghubungkan adaptor dan ingin melakukan pose *swipe*, penulis menambahkan animasi karakter seperti melambaikan tangan seolaholah mengajak penonton untuk melihat *slide* berikutnya dari *handphone*.

Setelah tahap animasi karakter Telin telah disetujui oleh supervisi, penulis langsung melakukan penambahan simulasi kabel pada *scene* dengan *modifier curve*, dengan *modifier* ini penulis dapat melakukan penyesuaian kabel yang hanya berbentuk garis saja yang dapat menambahkan dimensi ketebalan kabel adaptor. Setelah tahap penyesuaian kabel selesai penulis menambahkan *modifier subdivision surface* dilakukan agar permukaan kabel terlihat halus saat penambahan *cloth modifier*.



Gambar 3.20 Penambahan simulasi kabel Telin

Penulis juga menambahkan *hook modifier* yang berguna untuk menyangkutkan kabel adaptor ke-2 benda yaitu pada *handphone* dan kepala adaptor. Setelah seluruh *modifier* telah ditambahkan, penulis menambahkan *cloth modifier* yang berguna mempresentasikan kabel adaptor yang jatuh atau bergerak sesuai dengan gravitasi dunia nyata yang telah ditambahkan *collision* sehingga dapat menyentuh demgan tanah.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam tugas tambahan, penulis membagi tugas menjadi 4 tugas tambahan lainnya yaitu, membuat 3D model untuk *project* Dermaster, *project* konten Ramadhan, *project* Optimus Tesla, dan *project* telin. Selain itu penulis juga menambahkan *texturing* pada empat *project* tersebut dikarenakan setelah membuat 3D model supervisi menambahkan tugas agar menambahkan *texturing* agar siap dipakai untuk keperluan konten.

3.3.2.1 Proyek Dermaster

Dalam proyek Dermaster penulis akan diberikan gambaran konsep konten terlebih dahulu yang telah dibuat oleh supervisi serta penjelasan tugas pada penulis.



Gambar 3.21 Referensi project Dermaster

Disini konten yang direncanakan nantinya akan ada dispenser besar berisikan air galon kotor yang akan disaring oleh produk Filterbaby menjadi air bersih, setelah disaring maka akan ada 3D model truk pengangkut air yang akan masuk ke dalam *frame* untuk mengangkut air bersih tersebut lalu truck lanjut melaju seolah-olah mengirimkan air bersih. Disini penulis ditugaskan untuk membuat 3D model dispenser, galon, serta produk Filterbaby. Supervisi juga membagikan foto dari produk Filterbaby yang mencakup seluruh sisi bagian produk sehingga dapat mempermudah penulis untuk membuat 3D model produk Filterbaby.



Gambar 3.22 Referensi produk Dermaster

Foto produk tersebut dibagikan supervisi melalui Gdrive agar dapat diunduh langsung oleh penulis sebagai acuan desain.

Pada proses pembuatan 3D model produk Filterbaby, penulis menaruh gambar dengan masing-masing sudut yang berbeda yang diantaranya foto tampak samping kiri-kanan, dan foto tampak depanbelakang agar produk yang dibuat sesuai.



Gambar 3.23 Proses 3D model produk Dermaster

Saat melakukan eksekusi penulis memakai 2 sudut pandang yang berbeda yaitu sudut pandang transparan untuk menyesuaikan

bentuk ukuran besar produk Filterbaby, dan sudut pandang tidak transparan untuk membuat detail-detail lekukan pada produk.

Setelah 3D model produk selesai dibuat, 3D model langsung di*export* menjadi *file fbx* untuk penambahan *texture*.



Gambar 3.24 Proses texturing produk Dermaster

Proses penambahan *Texture* dilakukan di *software* Substance Painter dikarenakan *software* tersebut terdapat fitur *hand painting* untuk menambahkan detail-detail kecil sebagai tahap finalisasi 3D model produk.

Kemudian penulis melanjutkan membuat 3D model dispenser yang di*brief* oleh supervisi agar dibuat dengan gaya minimalis yang tidak menerapkan banyak detail. Tetapi ide tersebut diganti menjadi membuat katup air karena pihak Filterbaby menanggapi ide tersebut kurang cocok sehingga terdapat revisi pada 3D model dispenser.



Gambar 3.25 Proses 3D model Dispenser Dermaster

Pada tahap revisi, penulis membuatkan 2 Dispenser 3D model sebagai alternatif agar *client* dapat memilih model apa yang sesuai dengan produk Filterbaby.



Gambar 3.26 Proses 3D model alternatif Dermaster

Lalu penulis membuat katup air minimalis dengan bentuk yang cukup familiar oleh para audiens dengan *texture* yang disesuaikan, untuk 3D model katup air juga telah disetujui oleh supervisi agar dapat dilakukan finalisasi 3D katup air.



Gambar 3.27 Finalisasi Dispenser Dermaster

28 Perancangan Konten *Computer*..., Vicko Putra Setiawirawan, Universitas Multimedia Nusantara Saat 3D model katup air selesai, *file* langsung dikirimkan ke Gdrive yang telah disediakan oleh supervisi.

3.3.2.2 Proyek Konten Ramadhan

Pada pembuatan proyek ramadhan, penulis diberikan *brief* untuk membuat 3D model sebuah bintang dan lampion yang nantinya akan dijadikan seperti monumen dengan *scene* yang menyoroti pemandangan bundaran HI pada malam hari. Selain itu penulis juga ditugaskan untuk membuat ucapan hari raya serta membuat logo Adsvox menjadi 3D model yang akan diletakkan pada samping bundaharan HI.



Gambar 3.28 Footage & referensi konten Ramadhan

Kemudian sebelum pelaksanaan perancangan, penulis menyimpan beberapa gambar referensi bintang Ramadhan serta lampion sebagai acuan desain.

Pada perancangan 3D model penulis tidak menggunakan sketsa sebagai acuan desain melainkan langsung membuat 3D model menggunakan beberapa foto sebagai acuan dikarenakan proses perancangan tidak begitu rumit serta mempercepat proses pengerjaan.



Gambar 3.29 Proses 3D model bintang & lampion

Kemudian pada pembuatan 3D model Penulis menggunakan beberapa *tools modifier* diantaranya *mirror, knife tools* serta *curve modifier* sehingga pembuatan 3D model mudah untuk dilakukan.

Setelah perancangan 3D model selesai, penulis melanjutkannya dengan tahap *texturing* pada tahap ini 3D model akan di *export* terlebih dahulu dengan bentuk file *fbx* yang akan di *import* pada *software* Substance Painter.



Gambar 3.30 Proses *texturing* bintang

Pada tahap *texturing* penulis menggunakan *hand painting tools* dikarenakan bentuk bintang lebih presisi dan mudah diterapkan, lalu setelah seluruh *texture* diterapkan penulis melakukan *export texture* yang terdiri menjadi file *png*.



Gambar 3.31 Finalisasi texturing bintang Ramadhan

Berikut merupakan hasil desain *texturing* yang telah diterapkan pada 3D model bintang ramadhan yang akan dilanjutkan dengan melakukan tahap *layouting* pada *software* Blender.

Tahapan *layouting* dilakukan sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh supervisi dimana 3D model lampion serta bintang akan diletakkan seolah-olah menjadi monumen dibundaran HI.



Gambar 3.32 Layouting bintang Ramadhan & lampion

Setelah menyelesaikan tahapan *layouting file* berbentuk Blender, serta Fbx dikirim kembali kepada supervisi melalui Gdrive yang telah disediakan.

3.3.2.3 Proyek Optimus Tesla

Penulis diberikan *brief* oleh supervisi untuk membuat 3D model Optimus Tesla yang menyerupai bentuk aslinya untuk keperluan konten pada perusahaan Adsvox, tahap awal yang penulis lakukan sebelum melakukan perancangan Robot Optimus Tesla penulis mencari beberapa gambar referensi Optimus Tesla dengan sudut pandang yang berbeda, hal digunakan karena dapat membantu penulis untuk memperhatikan detaildetail permukaan robot Optimus Tesla hingga detail bagian kecil.



Gambar 3.33 Referensi robot Optimus Tesla

Setelah referensi beberapa referensi telah dikumpulkan, penulis akan melanjutkan eksekusi 3D *modelling* dengan memakai teknik *seperate modelling*, dikarenakan dengan modelling bagian terpisah dapat mempercepat kinerja, yang dimana pada saat melakukan *selection* pada beberapa bagian tidak menjangkau ke bagian lainnya karena terpisah.

Saat pelaksanaan perancangan penulis membuat bentuk dasar terlebih dahulu yaitu bagian kepala, bahu atas, hingga bagian lengan, penulis juga membuat satu per-satu bagian dari robot Optimus Tesla dikarenakan ada *modifier* atau *tools* yang digunakan berbeda.



Gambar 3.34 Proses 3D modelling Optimus Tesla

Perancangan dasar robot Optimus Tesla menggunakan beberapa *modifier* dan *tools* yang diantaranya Subdivison Surface agar permukaan 3D model mudah dibentuk dengan menggunakan beberapa *vertices* serta memperhalus bagian permukaan yang diperlukan pada robot, lalu penulis juga menggunakan Boolean Modifier agar dapat memotong objek, atau membuat detail kecil seperti lubang pada 3D model, lalu penulis memakai *modifier* tambahan yaitu *mirror* agar dapat membuat dua lengan yang simetris.

Penulis pada saat melakukan perancangan, tidak hanya membuat 3D model bagian luar robot Optimus Tesla tetapi juga memperhatikan detail-detail kecil pada bagian tubuh Optimus Tesla. Hal ini diterapkan agar menghasilkan *high quality* 3D model robot Optimus Tesla.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.35 Tahap detailing Optimus Tesla

Pada bagian-bagian detail tertentu penulis meminimalisir jumlah *vertices* pada 3D model agar 3D model tetap optimal dan tidak menghasilkan ukuran *file* yang besar, tanpa kehilangan detail kecil pada robot Optimus Tesla.

Setelah pembuatan 3D model Optimus Tesla, perancangan dilanjutkan dengan *texturing* pada 3D model dengan menggunakan *software* yang sama yaitu Blender.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.36 Finalisasi 3D model Optimus Tesla

Penggunaan *software* yang sama pada saat penambahan *texture* dikarenakan *texture* yang digunakan pada robot Tesla Optimus merupakan *texture* dasar yang hanya meliputi *texture metalic*.

3.3.2.4 Proyek Konten Optimus Tesla

Dalam proyek konten Optimus Tesla, penulis dikirmkan *file scene* pada Gdrive untuk di unduh. Lalu penulis diberikan *brief* untuk menambahkan animasi pada karakter dengan pose robot seolah-olah sedang memasukkan adaptor pengisian daya yang besar ke dalam penghubung listrik yang nantinya akan memicu *handphone* pada *scene* menyala. Kemudian setelah penulis mengunduh *file*, penulis langsung melakukan tahap animasi karakter menyesuaikan dengan pose yang telah di *brief* dengan melakukan penyesuaian kecepatan *frame video*.



Gambar 3.37 Penambahan animasi & tali adaptor

35

Perancangan Konten Computer..., Vicko Putra Setiawirawan, Universitas Multimedia Nusantara

Setelah penambahan animasi dan penyesuaian *frame* selesai, penulis melakukan penambahan simulasi tali adaptor dengan menggunakan simulasi *cloth* pada Blender. Selain penambahan simulasi penulis juga melakukan penyesuaian pada *cloth simulation* diantaranya menyesuaikan dimensi ketebalan tali adaptor, serta menyesuaikan kelenturan dari tali adaptor agar terlihat natural dan realistis.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di perushaan PT Adsvox Digital Asia, penulis menghadapi beberapa kesulitan pada saat melakukan pengerjaan desain. Dengan segala kendala yang ada, penulis menjadikan hal tersebut sebagai proses dari pembelajaran agar dapat memecahkan masalah dengan solusi yang sesuai dan efektif. Berikut merupakan kendala yang dialami oleh penulis serta solusi yang penulis berikan saat selama pelaksanaan magang ini.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama saat pelaksanaan magang yaitu, penulis diberikan *brief* tugas saat penulis menjalankan tugas sebelumnya. Hal ini membuat penulis terkadang sulit untuk mengerjakan kedua *brief* dikarenakan ada prioritas *brief* yang digantikan sehingga proses pengerjaan menjadi tertunda dan tidak efisien

Kendala kedua penulis terkadang menghadapi tantangan dalam menguasai *software* baru yang merupakan diluar spesialis penulis, sehingga penulis membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menguasai *software* tersebut dalam suatu *project*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Setiap kendala pada saat pelaksanaan magan, memerlukan solusi agar dapat bekerja dengan baik. Maka itu saya mengatasi permasalahan tersebut dengan mengerjakan *project* membuat desain yang penting terlebih dahulu pada *project* sebelumnya agar tidak kebinungan saat melanjutkannya nanti,

Perancangan Konten Computer..., Vicko Putra Setiawirawan, Universitas Multimedia Nusantara

sehingga penulis dapat mengerjakan project prioritas secara maksimal dan efektif.

Solusi kedua untuk hambatan ke-dua yaitu, penulis mempelajari secara perlahan melalui beberapa video yang berada di internet serta mencoba menerapkannya diluar jam kerja., ataupun pada saat bekerja.

