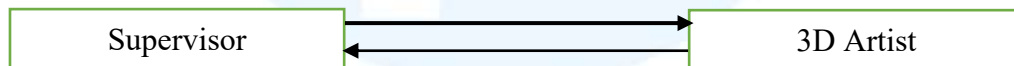


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai *3D artist* di bagian divisi *3D Creation* selama magang di Gamelab Indonesia. Gamelab Indonesia menerapkan sistem magang online sehingga koordinasi berjalan via whatsapp group. Untuk bisa mengerjakan proyek dari gamelab, pemagang wajib masuk ke website Gamelab.id terlebih dahulu dengan akun yang sudah terdaftar. Selama pelaksanaan magang penulis dibimbing oleh supervisor Izza Azzurri, S.T. Penulis dapat meminta masukan tentang kendala yang ditemukan saat pengerjaan proyek magang dengan menginformasikan ke dalam group whatsapp perusahaan Gamelab Indonesia dan website Gamelab.id di bagian laporan harian.



Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebelum mengerjakan project magang, penulis akan mendapatkan pelatihan teknis tentang pembuatan 3D assets terlebih dahulu. Selanjutnya baru supervisor akan memberikan brief project dan penulis wajib mengerjakan sambil melaporkan progress per harinya kepada supervisor. Supervisor kemudian akan melakukan evaluasi dan memberikan beberapa catatan revisi kepada pemagang hingga project yang dikerjakan benar-benar selesai.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama mengikuti program magang 4 bulan di Gamelab Indonesia, berikut merupakan beberapa proyek yang sudah dikerjakan.

3.1 Tabel Proyek

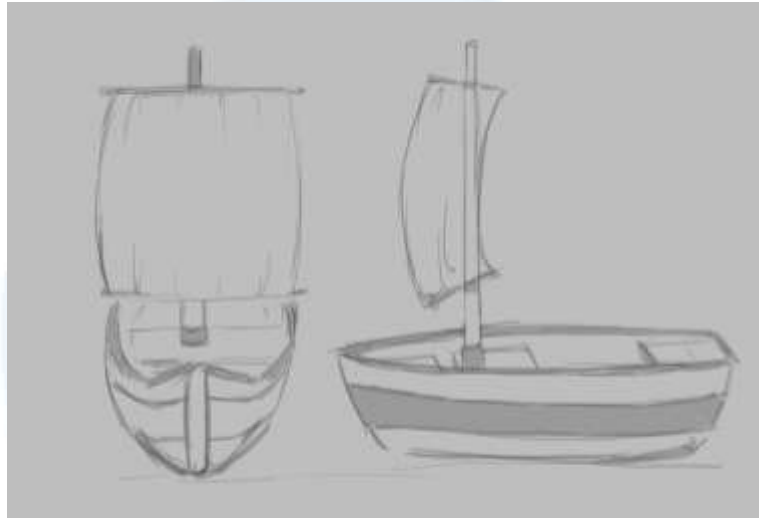
No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	13 Agustus – 21 Agustus 2025	Kendaraan Pesawat	Membuat 3D objek pesawat dengan <i>texture painting</i> , <i>rigging</i> , dan animasi gerakan sederhana
2.	21 Agustus – 15 September 2025	Transportasi Perahu Layar	Membuat 3D objek Perahu layar dengan <i>texture painting</i> , <i>rigging</i> , dan animasi gerakan sederhana.
3.	16 September – 16 Oktober 2025	Buah Mengkudu	Membuat buah mengkudu dengan referensi aplikasi marbel tk paud dengan desain <i>stylized</i> .
4.	16 Oktober – 28 November	Pohon Pisang	Membuat pohon pisang dengan referensi aplikasi marbel tk paud dengan desain yang <i>stylized</i> .

3.2.2 Uraian Kerja Magang

a. Proyek Perahu Layar

Proyek perahu layar merupakan proyek magang 3D *Assets Creation* yang secara keseluruhan akan dikerjakan menggunakan aplikasi *Blender*. Pengerjaan sketsa perahu layar dilakukan terlebih dahulu dengan menyesuaikan konsep desain dan

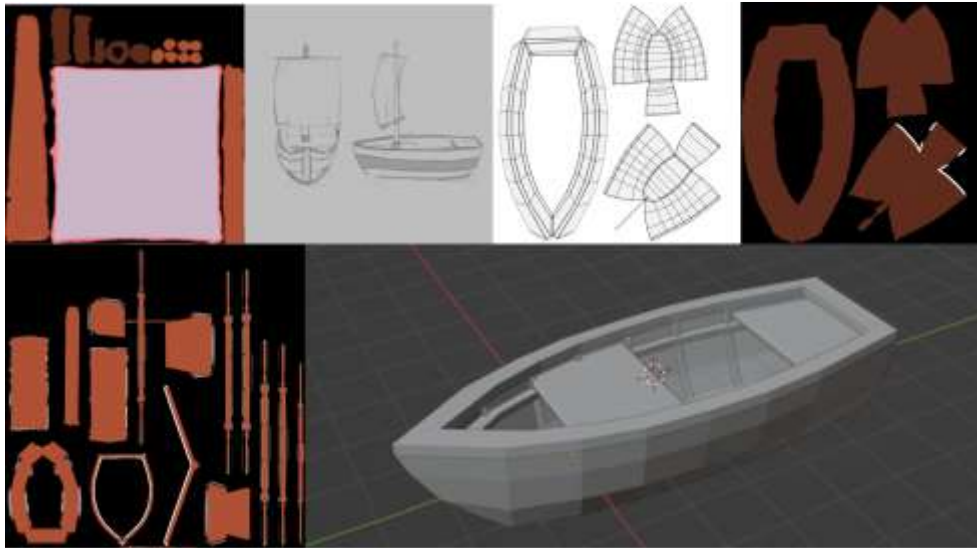
tahap *modeling* 3D akan mengikuti hasil sketsa penulis sebagai referensi selama proses *modeling* objek perahu layar.



Gambar 3.2. Sketsa modeling perahu layar. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

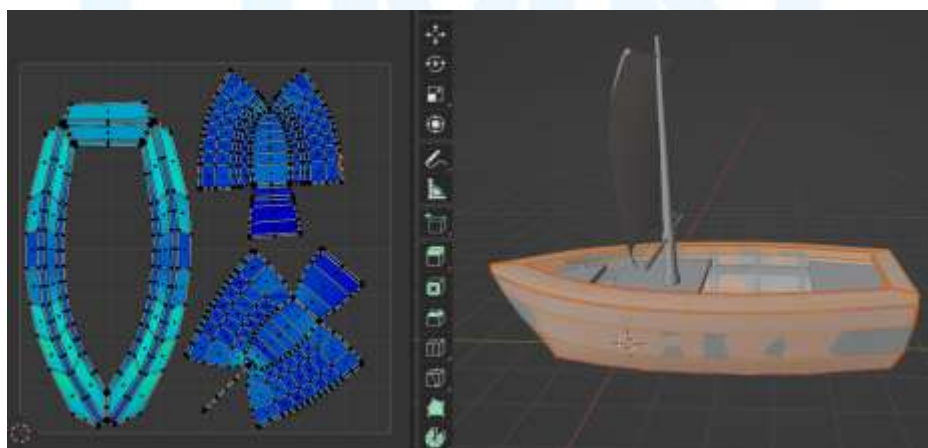
Membuat perahu layar menggunakan objek kubus dasar yang akan dibentuk di *edit mode* dalam aplikasi blender. Di setiap tahap proses pengerjaan penulis memastikan untuk berdiskusi dengan supervisor dan merevisi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh supervisor sebelum masuk ke tahapan selanjutnya. Setelah *modeling* perahu layar selesai, penulis melanjutkan ke tahap *uv editing* pada perahu layar.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



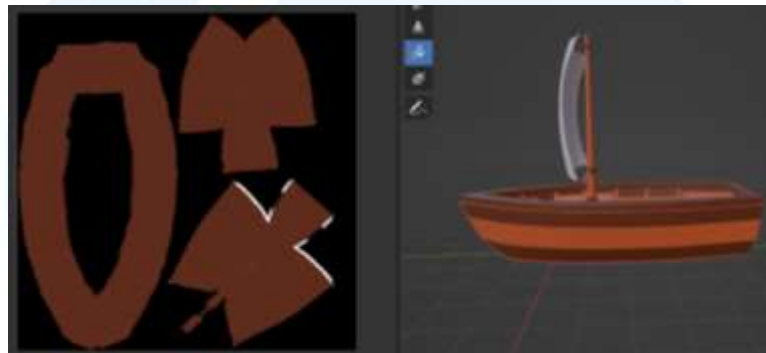
Gambar 3.3. Proses pengerjaan perahu layar.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Uv editing diawali dengan memberikan *mark seam* pada objek perahu mulai dari badan perahu dan tiang layar perahu. *Mark seam* diperlukan untuk membuat potongan pada objek sehingga bisa dibuka menjadi bidang datar 2D. Kemudian penulis memastikan *Uv layout* tidak ada bagian yang tertarik dengan mengaktifkan *display stretch* di bagian *Uv editing* dan terakhir *Uv layout* disusun lebih rapi menggunakan *pack island* dengan *margin 0.1*.



Gambar 3.4. Uv editing perahu layar. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Tahap selanjutnya memberikan *texture painting* ke perahu layar dengan warna desain warna yang sudah ditentukan. Sebelum melakukan *texture painting* penulis memastikan untuk menyimpan hasil *uv layout* dan menyimpan *image texture* secara berkala selama pengerjaan *texture painting* untuk mengantisipasi jika *software blender* mengalami gangguan.



Gambar 3.5. Texture painting perahu layar. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.6. Hasil akhir proyek perahu layar.

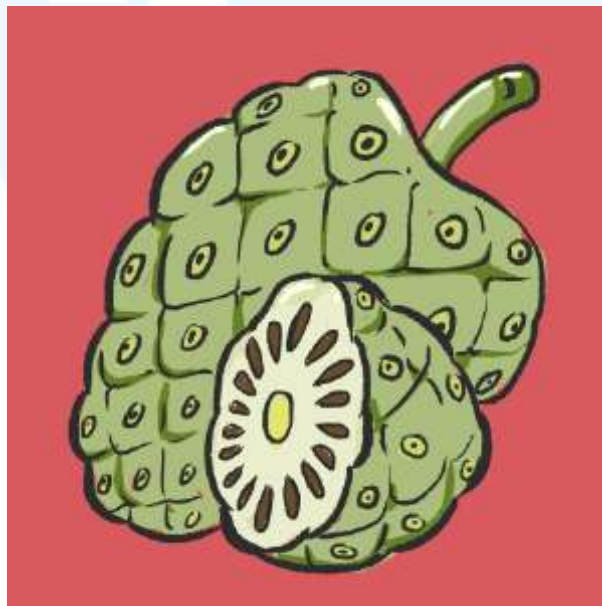
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Ketika selesai mengerjakan *texture painting*, penulis mengirimkan hasilnya ke supervisor dan jika sudah mendapatkan *approval* dari supervisor penulis akan

melanjutkan ke tahap *rigging* dan menambahkan air laut sebagai bagian latar belakang. Kemudian tahap terakhir penulis menambahkan cahaya dan posisi kamera serta mengatur *settingan* di *render properties*.

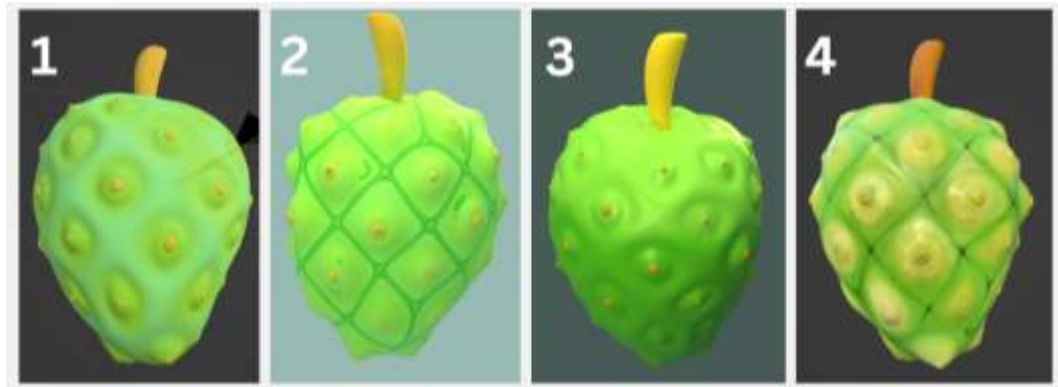
b. Proyek Buah Mengkudu

Proyek buah mengkudu mengikuti referensi visual aplikasi Marbel TK PAUD. Dalam proyek pengerjaan buah mengkudu penulis diminta untuk mengerjakan dalam aset 3D *low poly*. Proyek pengerjaan 3D aset buah mengkudu akan digunakan sebagai produk animasi, game, dan aplikasi.



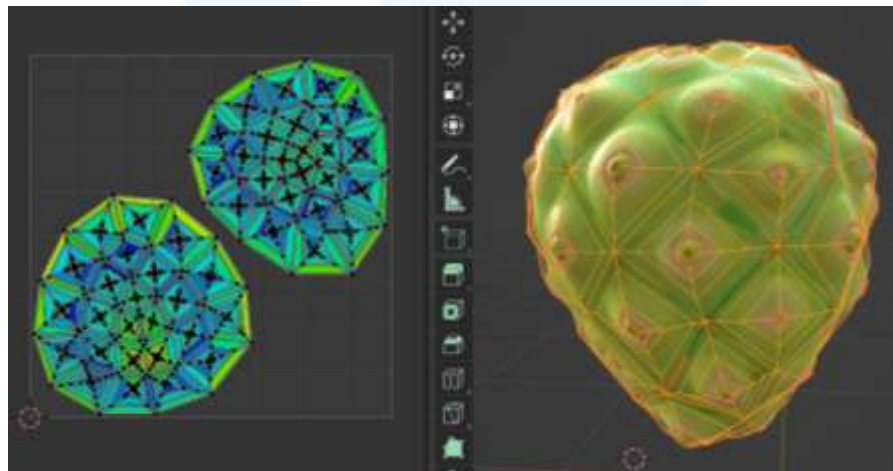
Gambar 3.7. Sketsa buah mengkudu. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Penulis mengumpulkan beberapa foto referensi buah mengkudu dan visual referensi dari aplikasi Marbel TK PAUD. Tahap selanjutnya berdasarkan referensi yang dikumpulkan penulis melakukan sketsa dan desain tampilan aset 3D mengkudu. Pengerjaan *modeling* objek buah mengkudu dilakukan setelah sketsa desain 3D sudah mendapatkan *approval* dari supervisor.



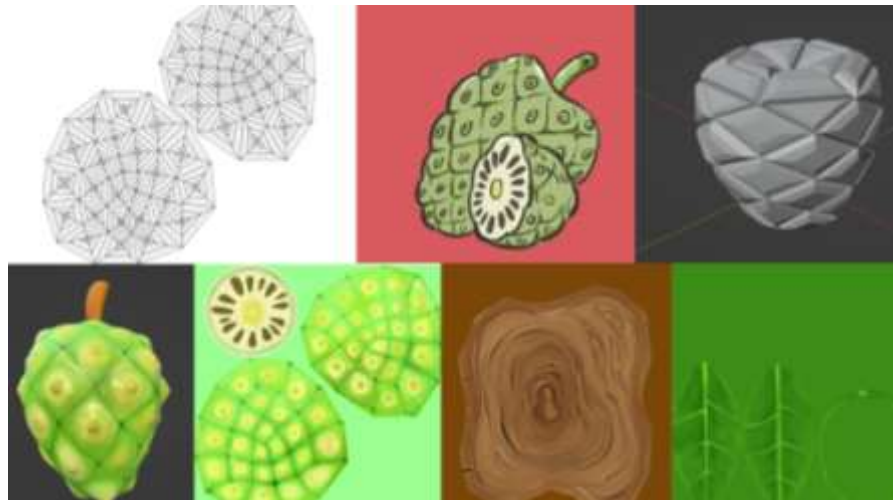
Gambar 3.8. Perubahan desain objek mengkudu. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Selama pengerjaan *modeling* objek 3D mengkudu mendapatkan beberapa revisi dari supervisor untuk mengubah bentuk desain yang lebih *stylized* 3D. Tahap selanjutnya penulis melakukan *uv editing* dan *texture painting* ke buah mengkudu. Untuk proses *mark seam* buah mengkudu penulis usahakan tidak banyak potongan agar pada saat proses *texture painting* tidak terlihat ada bagian yang terpisah.



Gambar 3.9. *Uv editing* buah mengkudu. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10. Proses pengerjaan aset mengkudu.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Setelah pengerjaan *uv editing* dan *texture painting* selesai penulis menambahkan beberapa objek pendukung yaitu daun dan papan kayu. Pada proses setelah itu penulis menganimasikan buah mengkudu dengan gerakan sederhana. Proses animasi buah mengkudu penulis berdiskusi dan menerima evaluasi supervisor. Dalam proses terakhir penulis mengatur pencahayaan untuk hasil *render* yang sesuai dengan ketentuan proyek yang diberikan.



Gambar 3.11. Hasil akhir proyek buah mengkudu.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini merupakan permasalahan atau kendala yang ditemukan selama proses pengerjaan proyek magang yaitu berupa:

1. Tahap modeling 3D objek dengan bentuk yang lebih rumit seperti buah mengkudu mengakibatkan terjadinya *n-gons* pada beberapa bagian permukaan objek.
2. Proses *uv editing* dan *mark seam* membutuhkan ketelitian untuk mendapatkan *uv layout* yang rapi.
3. Pengerjaan *texture painting* membutuhkan waktu yang cukup lama karena objek harus terlihat menarik dan mendapatkan desain visual yang diinginkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang ditemukan saat pengerjaan proyek penulis akan berdiskusi melalui laporan harian dengan supervisor. Untuk kendala yang tidak terlalu besar maka penulis akan mencoba mencari solusi secara mandiri lewat platform berupa tutorial *youtube*.

