

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis secara resmi menempati posisi *3D Artist* dalam TandaSeru Visual Production, dengan tanggung jawab utama meliputi *modeling, layouting, texturing, rendering, lighting*, dan R&D untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi. Selama masa magang, penulis juga memiliki kesempatan untuk mendukung berbagai aspek proyek sesuai kebutuhan tim, dengan fokus pada pengembangan kreatif di divisi 3D. Penulis berada di bawah pengawasan langsung dari Adrianka Anka sebagai *owner* dan *supervisor* utama, bersama dengan Muhammad Dwi sebagai *supervisor* 3D dan Dadan Priatna sebagai pendamping tambahan, yang memastikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tugas berjalan optimal.

Proses koordinasi di TandaSeru Visual Production melibatkan kolaborasi antara divisi 3D dan DI. Sebagai mahasiswa magang di posisi *3D Artist*, penulis berkontribusi dalam pipeline produksi yang mencakup koordinasi internal di divisi 3D dan DI, Proses dimulai dari konfirmasi pekerjaan hingga delivery akhir, dengan penulis berperan aktif dalam aspek 3D untuk mendukung penciptaan elemen visual yang realistis.

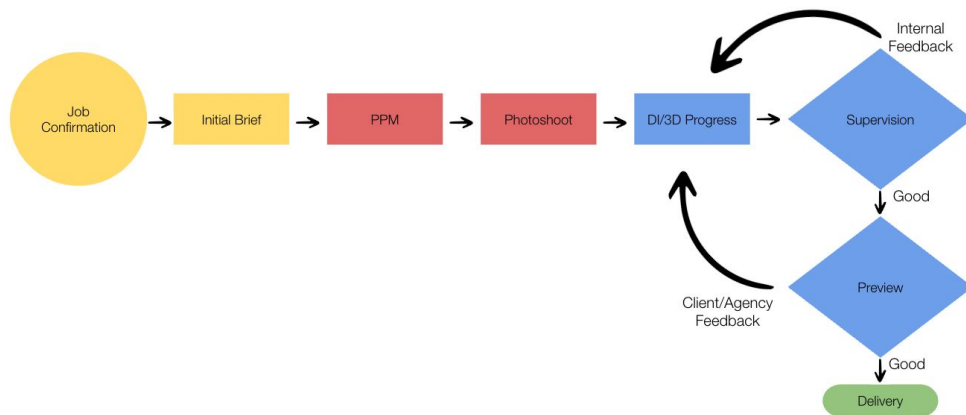
Alur kerja dimulai dengan *Job Confirmation*, di mana tim bisnis menerima persetujuan proyek dari klien atau agensi. Selanjutnya, *Initial Brief* disampaikan, yang berisi konsep kasar dari klien, termasuk deskripsi visual, *mood*, dan kebutuhan spesifik. Pada tahap ini, koordinasi internal dimulai. Tim DI mempersiapkan konsep awal melalui komposit gambar atau penggunaan AI untuk *moodboard*, sementara tim 3D mulai menguji layout, *angle* kamera, *lighting*, dan *rendering* dasar untuk membangun prototipe 3D. Penulis, sebagai *3D Generalist*, berkontribusi dalam *modeling* aset awal, *texturing* untuk realisme, dan *lighting test* untuk menyesuaikan dengan brief, memastikan elemen 3D siap diintegrasikan

dengan konsep DI. Hasil awal ini kemudian dipoles oleh tim DI untuk menciptakan first look yang *realistic*.

Setelah konsep awal siap, tahap *Pre-Production Meeting* (PPM) dilakukan untuk menyajikan *first look* kepada klien guna mendapatkan konfirmasi. Jika disetujui, proses berlanjut ke *Photoshoot*, di mana objek atau subjek talent difoto oleh tim *producer, director dan crew*. Hasil *photoshoot* dikirim ke tim DI untuk pemolesan awal, seperti *retouching talent* atau objek, sementara tim 3D menerima *brief* lanjutan untuk menciptakan elemen pendukung seperti *environment* 3D, efek khusus (misalnya splash atau pose), font kustom, atau objek virtual yang sulit direalisasikan secara fisik. Penulis berfokus pada pembuatan aset 3D ini melalui *modeling, layouting, texturing, rendering, lighting*, dan R&D untuk inovasi, memastikan integrasi seamless dengan hasil foto agar tampak seperti asli. Elemen 3D ini kemudian dipindahkan ke tim DI untuk pemolesan akhir.

Tahap DI/3D Progress melibatkan supervisi internal sebelum *preview* ke klien. Penulis bekerja di bawah pengawasan *supervisor* 3D (Muhammad Dwi dan Dadan Priatna) serta *owner* (Adrianka Anka) untuk memeriksa kualitas, di mana feedback dapat memicu revisi pada aspek 3D seperti penyesuaian *lighting* atau *texturing*. Setelah disetujui, hasil dimasukkan ke deck presentasi untuk *Preview* ke klien atau agensi. Jika ada feedback seperti revisi *angle, mood*, atau elemen tambahan proses kembali ke tahap revisi, di mana tim 3D dan DI berkolaborasi untuk modifikasi, diikuti supervisi ulang oleh *owner* atau *co-owner*. Siklus ini berulang hingga klien memberikan *approval* akhir, yang kemudian mengarah ke *Delivery* berupa *file high-resolution*. Koordinasi eksternal dengan tim bisnis memastikan *timeline* terpenuhi, sementara internal dengan *producer* menjamin alur dari *photoshoot* ke 3D *processing* berjalan lancar, sehingga penulis sebagai 3D *Generalist* dapat berkontribusi maksimal dalam menciptakan visual yang sesuai ekspektasi klien.

Berikut adalah diagram *pipeline* dari koordinasi TandaSeru Visual Production :



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

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani program magang di TandaSeru Visual Production, penulis memegang peran sebagai 3D *Generalist* Magang. Dalam posisi ini, penulis menjalankan tanggung jawab yang serupa dengan karyawan tetap di perusahaan, khususnya dalam mendukung proses produksi visual berbasis 3D yang digunakan untuk kebutuhan komersial klien.

Penulis memulai pekerjaan dengan menerima *brief* dari klien yang biasanya disampaikan melalui *online meeting* bersama divisi DI (*Digital imaging*) dan pemilik perusahaan apabila tidak berhalangan hadir. Dalam sesi tersebut, dijelaskan konsep visual, kebutuhan aset, serta target teknis dan estetika yang diharapkan oleh klien. Setelah *brief* diterima, *supervisor* dari tim 3D akan mendistribusikan proyek kepada para anggota, termasuk penulis, sesuai kapasitas dan jadwal yang sedang berjalan.

Sebagai 3D *Generalist*, penulis bertanggung jawab terhadap proyek yang telah dibagikan, baik dalam hal pengerjaan aset utama maupun membantu anggota tim lain dalam proses produksi. Pekerjaan mencakup pembuatan model 3D, *texturing*, *lighting*, *rendering*, hingga penyesuaian look sesuai kebutuhan *pipeline* yang

berlaku. Selain itu, penulis juga melakukan koordinasi lintas divisi dengan tim DI untuk memastikan hasil *render* dapat digunakan secara optimal dalam proses *compositing*.

Selama proses pengerjaan, penulis juga bertanggung jawab terhadap revisi yang diberikan baik oleh klien maupun oleh *supervisor* 3D. Setiap revisi dikerjakan berdasarkan catatan spesifik yang disampaikan, seperti penyesuaian bentuk, *lighting*, warna, atau kebutuhan tambahan pada *file render*. Setelah revisi dinyatakan sesuai oleh *supervisor*, hasil kerja kemudian diserahkan kembali ke tim DI untuk tahap *finalisasi*.

Selain itu, penulis juga menanggung tanggung jawab teknis terhadap kebutuhan aset tambahan yang diperlukan oleh tim DI, seperti pembuatan *Cryptomatte* (atau yang biasa disebut “seleksi”), serta *render* beresolusi tinggi (*high-resolution render*) yang digunakan untuk kebutuhan *retouch* dan *finishing*. Semua *file* kerja diatur berdasarkan struktur *folder* perusahaan agar mudah diakses oleh seluruh tim produksi.

Secara keseluruhan, peran penulis selama magang menjalankan pengalaman kerja profesional di dunia industri kreatif, di mana tanggung jawab, ketelitian, dan komunikasi antartim menjadi faktor utama dalam menjaga efisiensi dan kualitas hasil produksi visual.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Weekly Task di TandaSeru Visual Production

1	Minggu 1 (1–5 Juli 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan orientasi studio dan mempelajari <i>pipeline</i> produksi 3D.</li> <li>• Mengikuti pengenalan tim 3D dan menerima brief awal proyek iklan klien.</li> </ul>
---	-----------------------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa dan <i>modeling</i> awal untuk aset produk berdasarkan referensi klien.</li> <li>• Mempelajari workflow dasar texturing dan <i>rendering</i> dengan supervisi tim 3D.</li> </ul>
2	Minggu 2 (8–12 Juli 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan texturing sesuai <i>final</i> artwork dari klien.</li> <li>• Mengatur pencahayaan awal dan melakukan <i>rendering</i> uji coba.</li> <li>• Melakukan revisi model berdasarkan arahan <i>supervisor</i>.</li> <li>• Mengikuti koordinasi dengan tim DI untuk kebutuhan compositing dan penyesuaian <i>render</i>.</li> </ul>
3	Minggu 3 (15–19 Juli 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model 3D tambahan untuk produk iklan.</li> <li>• Melakukan UV <i>unwrapping</i> dan texturing dengan memperhatikan konsistensi visual.</li> <li>• Melakukan <i>rendering</i> resolusi tinggi dan mempelajari pengaturan <i>environment</i>.</li> <li>• Melakukan revisi hasil <i>modeling</i> sesuai masukan <i>supervisor</i>.</li> </ul>
4	Minggu 4 (22–26 Juli 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat layout <i>environment</i> 3D untuk proyek iklan klien.</li> <li>• Melakukan <i>rendering</i> awal untuk kebutuhan <i>review</i>.</li> <li>• Melakukan perbaikan berdasarkan <i>feedback supervisor</i> dan tim DI.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencoba efek visual sederhana sebagai latihan dasar VFX.</li> </ul>
5	Minggu 5 (29 Juli–2 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model 3D props tambahan serta melakukan UV <i>unwrapping</i> dan <i>texturing</i>.</li> <li>• Melakukan <i>rendering high-resolution</i> untuk <i>props</i>.</li> <li>• Menyesuaikan <i>environment lighting</i> dan memperbaiki tampilan visual sesuai masukan klien.</li> </ul>
6	Minggu 6 (5–9 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan revisi <i>environment</i> 3D berdasarkan arahan <i>supervisor</i>.</li> <li>• Melakukan pengujian ekspor model FBX ke Unreal Engine dan memperbaiki masalah <i>origin</i>.</li> <li>• Melakukan <i>rendering</i> dan penyesuaian material agar hasil sesuai referensi visual.</li> </ul>
7	Minggu 7 (12–16 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model 3D tambahan dan melakukan <i>texturing detail</i>.</li> <li>• <i>Rendering</i> resolusi tinggi untuk kebutuhan klien.</li> <li>• Berkoordinasi dengan tim DI terkait revisi hasil <i>render</i>.</li> <li>• Melatih penerapan efek visual sederhana untuk kebutuhan presentasi proyek.</li> </ul>
8	Minggu 8 (19–23 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi sederhana untuk konten media sosial.</li> <li>• Melakukan <i>modeling</i> dan penyesuaian <i>lighting</i> untuk proyek props baru.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencoba metode <i>rendering</i> baru untuk meningkatkan kualitas hasil visual.</li> <li>• Melakukan <i>rendering high-res</i> untuk kebutuhan <i>compositing</i> dengan tim DI.</li> </ul>
9	Minggu 9 (26–30 Agustus 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan 3D <i>scanning</i> dan pengolahan hasil <i>scan</i>.</li> <li>• Melakukan <i>texturing</i> dan <i>rendering</i> hasil <i>scanning</i>.</li> <li>• Membuat animasi sederhana dari model hasil <i>scan</i>.</li> <li>• Melakukan revisi <i>rendering</i> berdasarkan masukan <i>supervisor</i>.</li> </ul>
10	Minggu 10 (2–6 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan animasi konten media sosial untuk klien.</li> <li>• Mempelajari teknik <i>compositing</i> dasar.</li> <li>• Melakukan revisi animasi sesuai <i>feedback</i> klien.</li> <li>• Melakukan <i>texturing</i> dan <i>lighting</i> untuk model baru.</li> </ul>
11	Minggu 11 (9–13 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencoba berbagai variasi efek visual (VFX).</li> <li>• Melakukan revisi model dan komposisi visual berdasarkan masukan <i>supervisor</i>.</li> <li>• Melakukan pengujian <i>angle</i> dan <i>lighting</i> untuk <i>key visual</i>.</li> <li>• Membuat efek es pada model produk sebagai latihan material realism.</li> </ul>
12	Minggu 12 (16–20 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan R&amp;D dan pembuatan <i>shadow catcher</i> untuk klien otomotif.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan <i>course</i> Unreal Engine sebagai persiapan proyek independen.</li> <li>• Melakukan <i>rendering</i> 8K untuk proyek klien elektronik.</li> <li>• Menerima <i>brief</i> proyek baru dalam kategori produk kecantikan.</li> </ul>
13	Minggu 13 (23–27 September 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan revisi <i>layout</i> dan <i>texturing</i> produk kecantikan.</li> <li>• Melakukan penataan ulang <i>lighting</i> dan <i>render</i> ulang sesuai proporsi produk asli.</li> <li>• Melanjutkan R&amp;D untuk proyek independen menggunakan Unreal Engine.</li> </ul>
14	Minggu 14 (30 September–4 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>layout</i> 3D dan melakukan <i>pitching</i> konsep.</li> <li>• Mengerjakan animasi VFX untuk IP baru klien telekomunikasi.</li> <li>• Melakukan update <i>environment</i> proyek otomotif sesuai arahan <i>owner</i>.</li> </ul>
15	Minggu 15 (7–11 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur <i>lighting</i>, <i>layout</i>, <i>modeling</i>, dan <i>rendering preview deck</i>.</li> <li>• Membantu rekan magang dalam <i>setup scene</i>.</li> <li>• Melakukan <i>finishing</i> dan <i>preview</i> hasil untuk klien.</li> <li>• Mengerjakan <i>angle</i> tambahan untuk proyek kecantikan.</li> </ul>
16	Minggu 16 (14–18 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>test angle</i> dan <i>modeling</i> tambahan untuk kendaraan.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyempurnakan <i>lighting</i> dan <i>environment</i>.</li> <li>• Menjalankan proyek independen di bawah supervisi langsung.</li> </ul>
17	Minggu 17 (21–31 Oktober 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>render final</i> beresolusi tinggi untuk proyek otomotif.</li> <li>• Melanjutkan pengerjaan proyek independen hingga tahap <i>preview</i> dan revisi <i>final</i>.</li> <li>• Melakukan evaluasi <i>pipeline</i> dan dokumentasi hasil kerja untuk penutupan magang.</li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalani program magang di TandaSeru Visual Production, penulis berperan dalam proses produksi visual 3D yang menjadi bagian penting dari



*Gambar 3.2.2.1 Meeting bersama klien.*  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

*pipeline* kreatif perusahaan. Tugas dan tanggung jawab yang dijalankan meliputi seluruh tahapan produksi digital, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga penyelesaian akhir (*post-rendering* dan pengarsipan *file*).

### 3.2.2.1 Proyek Nescafé

#### a. Pra-Produksi

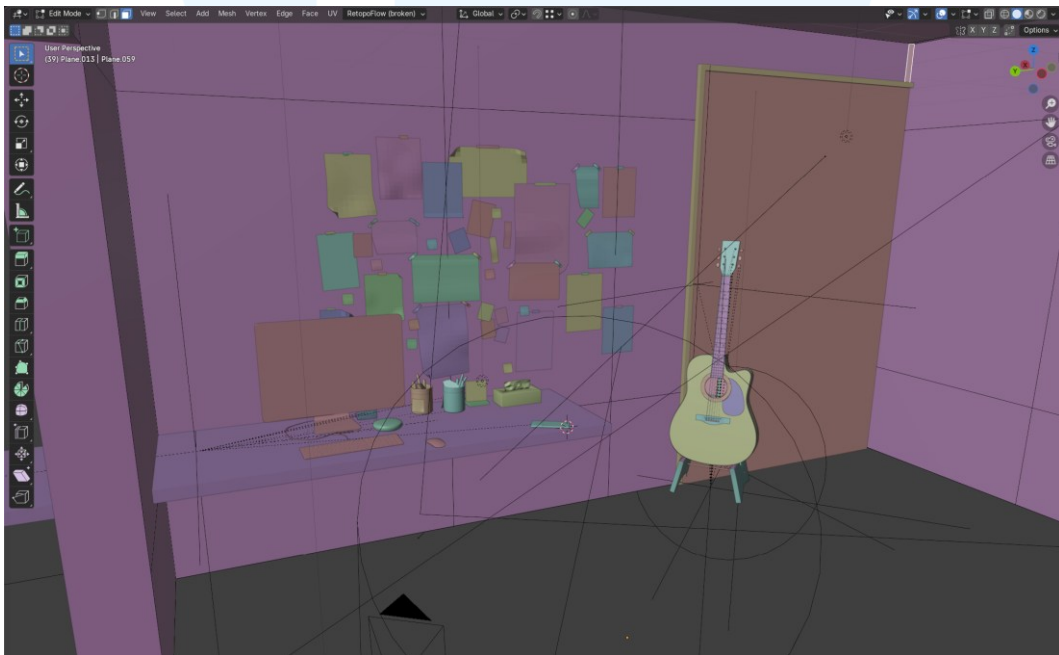
Pada tahap pra-produksi, penulis menerima brief proyek iklan digital produk Nescafé melalui pertemuan daring yang dihadiri oleh tim 3D dan perwakilan dari divisi *Digital imaging* (DI). Dalam sesi tersebut, dijelaskan kebutuhan utama proyek, yaitu pembuatan *environment* ruangan yang realistis namun tetap memiliki kesan modern dan elegan sesuai keinginan brand Nescafé. Penulis bertugas untuk mencari referensi atau membuat *blocking asset* untuk *environment* 3D yang akan digunakan. Dimulai setelah meeting selesai.



Gambar 3.2.2.2 First preview proyek Nescafé.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

## b. Produksi

Memasuki tahap produksi, penulis mulai melakukan pembuatan *environment* 3D menggunakan *software* Blender dengan fokus pada proporsi, skala, dan komposisi yang sesuai dengan brief yang diberi klien. Pembuatan aset diawali dengan *blocking layout* untuk memastikan komposisi produk tetap menjadi fokus utama, dilanjutkan dengan *modeling* detail pada permukaan meja, dinding, dan ornamen interior lainnya. Setelah *modeling* selesai, penulis melanjutkan dengan *texturing* menggunakan PBR *workflow* untuk menciptakan material realistis seperti kayu, dinding, dan metal. Tahap selanjutnya adalah *lighting* setup menggunakan *area lighting* untuk menghadirkan nuansa pencahayaan hangat khas Nescafé. Setelah mendapatkan hasil *lighting* yang sesuai, dilakukan *rendering* beresolusi tinggi (8K).

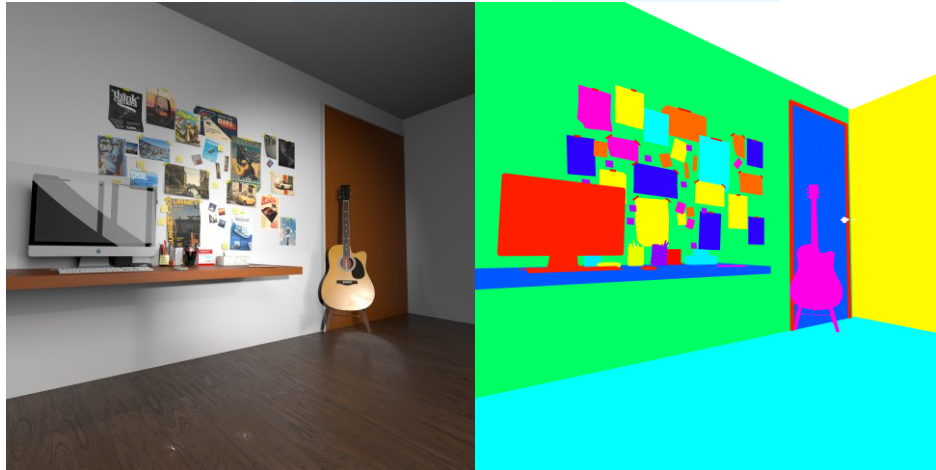


Gambar 3.2.2. 3 Proses pembuatan Environment.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

## c. Paska Produksi

Pada tahap pasca-produksi, penulis berkoordinasi dengan tim DI untuk proses *compositing* dan penyesuaian warna akhir. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan *supervisor*, terutama dalam hal pencahayaan dan pantulan pada

permukaan meja agar produk terlihat lebih menonjol dan realistis. Penulis juga menyiapkan *file Cryptomatte* (seleksi) untuk mempermudah *masking* dan *retouching* saat tahap *compositing*. Setelah hasil akhir disetujui oleh *supervisor* dan memenuhi standar visual perusahaan, *environment* 3D tersebut diserahkan ke tim DI untuk digunakan dalam *final render* dan distribusi ke klien.

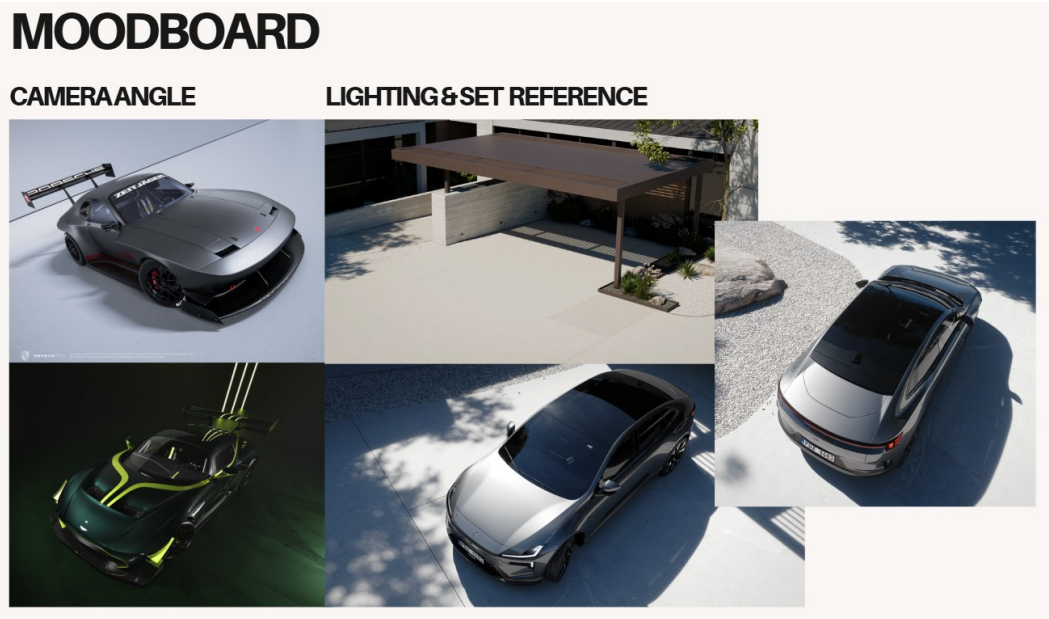


Gambar 3.2.2.4 High resolution render dan Cryptomatte.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

### 3.2.2.2 Project Independent

#### a. Pra-produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis memulai proyek independen ini dengan melakukan riset visual terkait gaya iklan otomotif modern, meliputi referensi warna, komposisi kamera, karakter permukaan material kendaraan, serta konsep pencahayaan yang umum digunakan pada iklan otomotif profesional. Setelah menentukan ide dasar, penulis menyiapkan *moodboard* dan beberapa opsi konsep untuk dipresentasikan kepada *owner*. *Pitching* dilakukan secara singkat namun terarah, menjelaskan tujuan visual, nuansa yang ingin dicapai, serta bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam bentuk iklan 3D yang menarik. Setelah konsep disetujui, penulis mulai membuat *blocking* awal *environment* dan menentukan gaya visual yang akan dikembangkan pada tahap produksi.



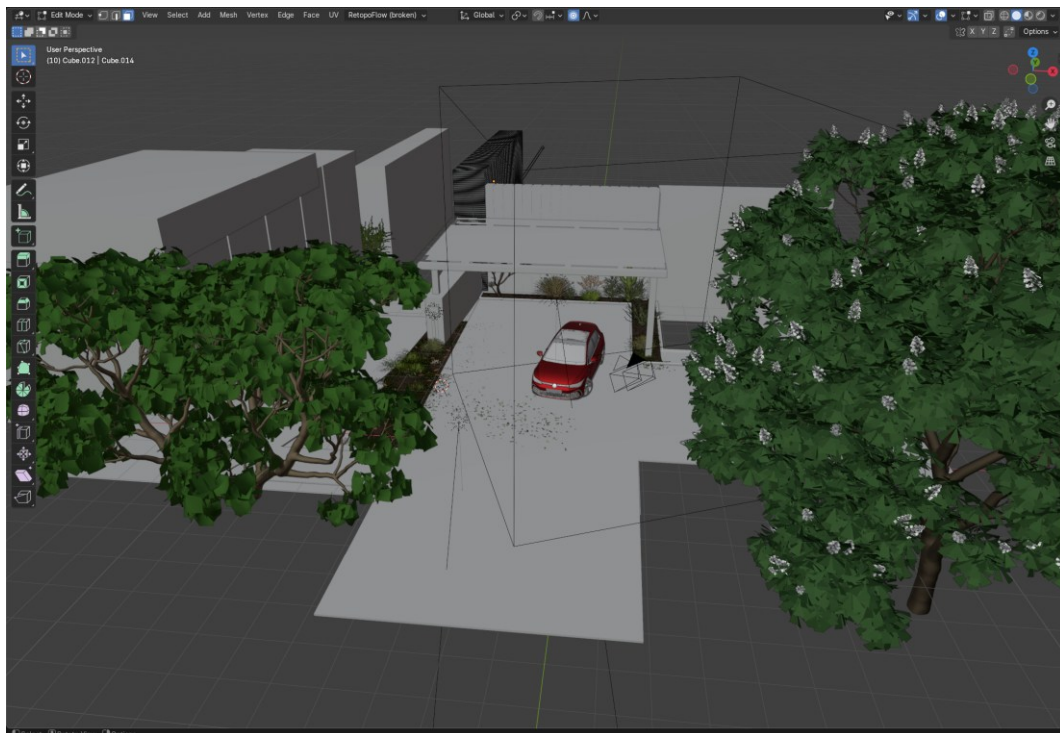
Gambar 3.2.2. 5 Reference dan Moodboard Project Independent.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

### b. Produksi

Pada tahap produksi, penulis mulai membangun seluruh elemen visual menggunakan Blender, dimulai dari pembuatan *layout environment* dan penempatan kamera untuk memastikan sudut pengambilan gambar sesuai konsep *pitching*. Setelah komposisi visual ditetapkan, penulis melakukan *modeling detail* pada aset seperti permukaan lantai, dinding, serta elemen pendukung lain untuk menciptakan suasana yang premium dan modern.

Proses *lighting* menjadi fokus utama pada proyek ini, dengan penulis menggunakan kombinasi *area light* dan *rim light* untuk mendapatkan *highlight* pada bodi kendaraan dan menciptakan kesan dramatis khas iklan otomotif. Penulis juga melakukan *look development* pada material kendaraan dan *environment* untuk memastikan permukaan *metal*, *gloss*, dan pantulan cahaya terlihat realistis. Setelah semua elemen siap, dilakukan *rendering test* untuk memastikan kualitas visual sebelum masuk ke tahap *final*.





Gambar 3.2.2. 6 Proses Pengerjaan Project Independent.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

### c. Paska Produksi

Pada tahap pasca-produksi, penulis melakukan *rendering final* menggunakan format EXR beresolusi tinggi untuk memberikan fleksibilitas dalam tahap *compositing*. Proses *compositing* dilakukan dengan menyesuaikan *exposure*, kontras, *color balance*, serta menambahkan efek subtle seperti *vignette* atau *bloom* untuk memperkuat kesan iklan otomotif. Penulis juga melakukan evaluasi internal terhadap hasil akhir, memastikan konsistensi dengan konsep awal dan standar kualitas visual. Revisi minor dikerjakan untuk memperbaiki *highlight*, pantulan, atau karakter cahaya pada permukaan kendaraan. Setelah visual dinilai memenuhi standar yang diharapkan, hasil akhir diarsipkan dan disiapkan sebagai bagian dari portofolio penulis.



*Gambar 3.2.2. 7 Proses Pengerjaan Project Independent.*  
(Sumber : Dokumentasi pribadi.)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan magang, penulis menemukan beberapa kendala operasional dan teknis yang berpotensi memengaruhi efisiensi kerja:

1. Terkadang terjadi perbedaan perspektif antara penulis dengan anggota tim lainnya, khususnya dalam menentukan arah visual pada suatu proyek. Hal ini menyulitkan proses pengambilan keputusan karena setiap anggota memiliki sudut pandang dan preferensi yang berbeda.
2. *Render high-res (8K–10K)* membutuhkan waktu lama; antrian *render* sering menghambat jadwal delivery.
3. Kadang kesulitan untuk kembali ke versi *file* awal proyek akibat lupa melakukan proses save as secara teratur. Hal ini terjadi ketika revisi dilakukan secara berulang tanpa membuat salinan *file* baru, sehingga beberapa perubahan tidak dapat dibandingkan dengan versi sebelumnya.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan observasi dan praktik yang dijalankan selama magang, penulis melihat beberapa solusi yang bisa diterapkan sebagai berikut:

1. Untuk mengatasi perbedaan tersebut, tim berusaha mencari jalan tengah melalui diskusi terbuka dan evaluasi hasil kerja secara bersama-sama. Apabila keputusan tetap sulit dicapai, maka arah akhir ditentukan berdasarkan arahan langsung dari

atasan atau *owner* perusahaan, agar proses produksi tetap berjalan sesuai visi dan standar perusahaan.

2. Solusi yang dapat diterapkan adalah melakukan proses *rendering* pada komputer dengan spesifikasi tertinggi untuk menghemat waktu produksi. Alternatif lainnya adalah melakukan proses *render* pada malam hari (*overnight render*), meskipun opsi ini berpotensi meningkatkan konsumsi listrik dan biaya operasional.
3. Membuat *file* baru setiap kali menerima update dari klien atau *supervisor*, meskipun hal ini memerlukan kapasitas penyimpanan yang lebih besar. Langkah ini terbukti efektif untuk menjaga keamanan data dan memudahkan proses rollback apabila terjadi kesalahan pada versi terbaru.

Adanya berbagai kendala tersebut memberikan pengalaman bagi penulis dalam memahami pentingnya komunikasi, efisiensi teknis, serta manajemen *file* dan waktu dalam lingkungan kerja profesional. Melalui proses penyelesaian masalah yang nyata, penulis belajar untuk lebih disiplin, adaptif, dan tanggap terhadap kondisi produksi yang dinamis.

