

## BAB III

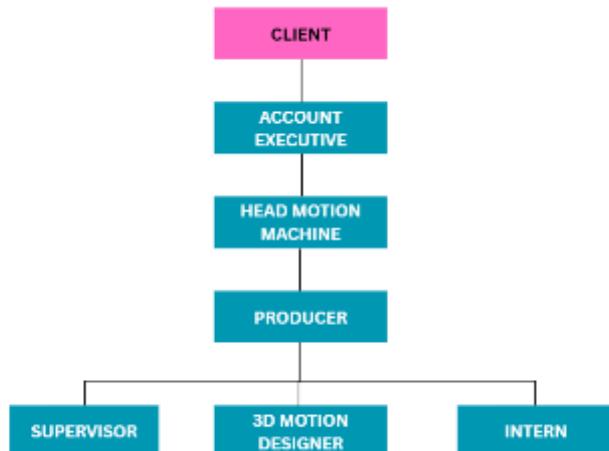
### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan program magang di Cuatrodia Creative dari tanggal 5 Juni 2025 hingga tanggal 5 Desember 2025. Penulis sendiri ada di posisi sebagai *3D Motion Design Intern* yang bertugas untuk membuat desain 3D untuk kebutuhan iklan cetak dan digital. Penulis sendiri bertugas membantu membuat *modelling* 3D dan *texturing* hingga membuat *motion* untuk kebutuhan tim. Tidak hanya itu, penulis juga membantu Cuatrodia Creative untuk mengembangkan namanya dengan cara membantu rekan kerja menghadiri beberapa event yang ada di Jakarta.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Sebagai *3D Motion Design Intern* penulis bekerja dibawah naungan *supervisor* dan *Head Motion Machine* yang bertugas untuk menyampaikan *brief* dan *request* yang disampaikan klien melalui *Account Executive*.



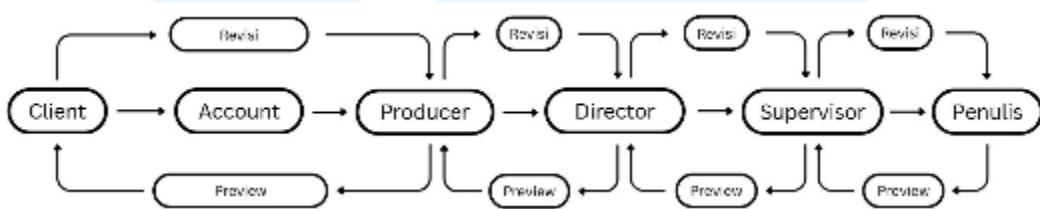
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

*Producer* mempunyai peran penting untuk mengingatkan *Head* dan tim kreatif untuk tetap mengerjakan projek sesuai dengan *timeline* dan *on track*. Dengan adanya system ini, penggerjaan projek bisa tetap dikomunikasikan dengan baik dan tetap *deliver* ke klien tepat waktu. Penulis

juga ikut berpartisipasi dalam salah satu tim tersebut dan bertanggung jawab disetiap pekerjaan yang diberikan. Disamping itu, penulis juga menerima beberapa pekerjaan kecil yang tidak memerlukan kerja tim.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Penulis berada diposisi sebagai *3D Motion Design Intern* yang dikepalai oleh *Head Motion Machine* sekaligus sebagai *director* yang menyampaikan brief dan revisi. Tim membuat 3D model kemudian hasil 3D *modelling* diasistensikan ke *Head Motion Machine*, sedangkan *Account Executive* memberikan hasil final ke klien.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Tahapan awal dalam suatu projek adalah *briefing* yang diberikan oleh *head design Motion Machine*, *briefing* yang disampaikan tidak hanya menyampaikan projek yang akan dikerjakan, tetapi juga memberikan arahan seperti *moodboard*, *color palette*, referensi desain, dan *output* yang ingin dicapai dalam suatu project tersebut. *Briefing* yang diberikan sudah berupa google slides yang dibuat oleh *head design* dan dibicarakan diruangan *meeting*. Dikarenakan Cuatrodia Creative mempunyai banyak *houses*, masing – masing houses mempunyai project nya masing – masing dan desainer akan mengerjakan berdasarkan brief yang sudah diberikan.

Setelah *brief project* sudah disampaikan oleh para head, para karyawan termasuk supervisor akan membantu penulis untuk *breakdown* atau menjelaskan kembali apa saja yang harus dikerjakan dan bagian mana yang perlu dikerjakan disesuaikan dengan *skills*, kemampuan, dan penguasaan penulis terhadap software tersebut. Setelah proses desain sudah

berjalan sekitar beberapa minggu, para tim 3D akan mengadakan *meeting* secara berkala untuk menyampaikan *feedback* dan progress penggeraan. Jika feedback diberikan oleh *head design*, maka revisi bisa dilakukan secara langsung atau direvisi keesokan harinya disesuaikan dengan seberapa banyak revisi yang disampaikan. Jika proses desain model 3D sudah *approval*, penulis bisa memposting hasil render ke *synology* atau file yang dibuat oleh kantor untuk menggabungkan semua hasil render kedalam 1 file. Tujuan dilakukannya itu adalah agar hasil desain tidak tercecer dan para karyawan bisa melihat hasil desain yang sudah dibuat. Tidak hanya itu, file itu dibuat juga agar tim bisa meng-upload file desain ke dalam file agar para karyawan lain bisa membuka file tersebut jika terdapat revisi. Revisi yang diberikan tidak melulu dari *head design*, tetapi bisa juga dari klien. Untuk projek besar, setiap beberapa minggu tim *account executive* akan memberikan progress ke klien agar klien bisa melihat dan juga memberikan *feedback* apa saja yang bisa direvisi dan diperbaiki.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis juga tidak hanya terlibat dalam proyek besar, tetapi juga terlibat dalam beberapa proyek kecil dan proyek internal yang dilakukan oleh Cuatrodia Creative. Proyek kecil yang dimaksud adalah proyek yang hanya dilakukan dalam skala waktu yang lebih kecil. Sedangkan, proyek internal adalah acara-acara yang dilakukan Cuatrodia Creative untuk merangkul para karyawan dan atasan lainnya agar lebih *bonding* dan menyatu satu dengan yang lainnya.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	17 Juni 2025	Proyek Internal ( <i>Rejuvenation</i> Cuatrodia Creative)	3D modelling modular sebagai kebutuhan video animation

2.	19 – 20 Juni	Netflix (Abadi Nan Jaya)	AI photo <i>touchup</i>
3.	24 – 26 Juni	Gojek	3D <i>modelling hard surface</i>
4.	1 – 24 Juli	SOC ( <i>Story On Craft</i> )	3D <i>modelling merchandise</i>
5.	25 – 31 Juli	PIS ( <i>Pertamina International Shipping</i> )	3D <i>modelling book packaging, texturing, rendering, and lookdev</i>
6.	1 – 14 Agustus	Pertamina	3D <i>sculpting karakter penyu</i>
7.	15 Agustus	Internal Cuatrodia Creative	Acara 17 Agustus dan lomba
8.	19 Agustus – 7 November	Toyota	3D <i>modelling</i> mobil Toyota dari tahun lama hingga tahun yang terbaru, memberikan <i>texture</i> , dan <i>animation</i> dengan <i>artstyle anime</i> .
9.	30 Oktober	Internal Cuatrodia Creative	Acara Halloween
10.	29 November	MOGI ( <i>motion graphic Indonesia</i> )	Membantu ikut berkontribusi dalam acara BEAST (Bengkel Animasi) dan menjaga booth.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan program magang di PT Mahakarya Insan Kreatif atau Cuatrodia Creative, banyak pelaksanaan tugas dan mempunyai output yang berbeda – beda. Tidak ada tugas utama yang diberikan oleh *supervisor*, tetapi diharapkan intern bisa mengikuti flow kerja dan tetap terus berkembang di setiap project yang diberikan. Tidak hanya itu, intern juga diharapkan bisa berkontribusi dan memberikan output yang memuaskan.

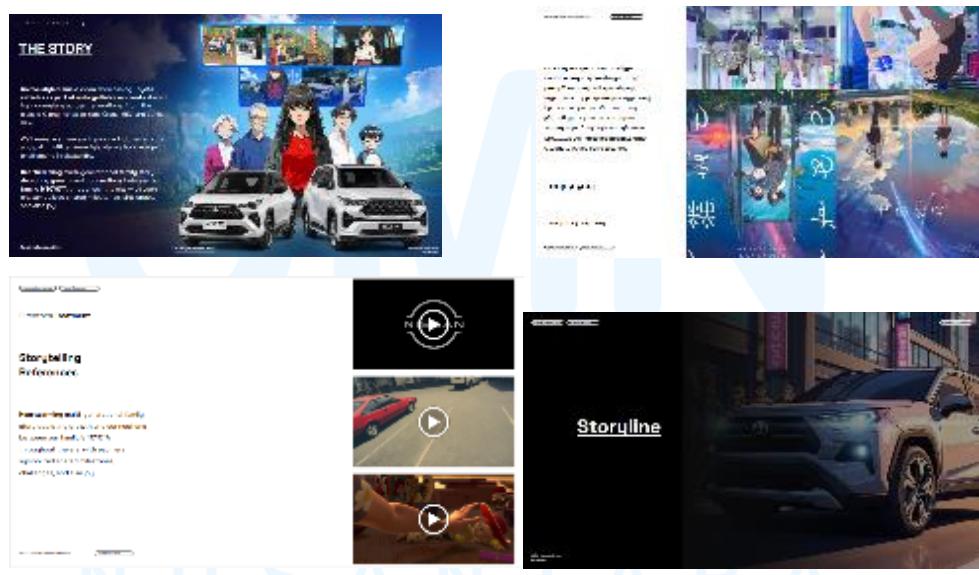
Pada awal masa magang, penulis hanya diberikan pekerjaan yang sederhana yaitu texturing 3D yang sudah berada pada tahap akhir sebelum *deliver* ke klien.

Tidak hanya itu, penulis juga membantu *Head design* untuk mengedit foto sebagai kebutuhan poster film “Abadi Nan Jaya”. Penulis juga dipercaya untuk membuat 3D *modelling* sebagai kebutuhan untuk sosial media SOC atau dikenal sebagai *Story on Craft*. Beberapa model yang dibuat adalah tas, alat tulis, buku, dan *lanyard*. Kemudian sebagai projek besar yang penulis dapatkan di Cuatrodia Creative telah menjadi judul penulisan laporan ini, yaitu pembuatan video promosi untuk Toyota dengan *artstyle* anime.

PT Mahakarya Insan Kreatif, Cuatrodia Creative tidak mempunyai metode spesifik untuk mengeksekusi sebuah projek, tetapi untuk membuat suatu projek, Cuatrodia Creative sendiri menggunakan prosedur antara lain *Briefing*, *Concepting*, *Design*, dan *Deliver*.

### 1. *Briefing*

Tahap ini merupakan tahap awal untuk mengeksekusi suatu projek. Pada tahap *briefing*, *Account executive* akan mendapatkan arahan terlebih dahulu dari client. Pada *project Toyota City Pop* ini, client memberikan powerpoint yang digunakan sebagai acuan nantinya untuk eksekusi desain.



Gambar 3.3 Brief Toyota

Semua tim 3D termasuk *Head design* akan melakukan *meeting* dan breakdown masing – masing *shots* yang dibutuhkan. Pada projek ini, klien

mengharapkan *output* animasi dengan *artstyle* anime, sehingga karya ini merupakan karya kolaborasi antara 3D dan 2D *animation*. Disamping itu, projek ini juga merupakan salah satu projek besar dari Cuatrodia Creative, sehingga *Head Design* juga mencari *freelance* untuk membantu jalannya project ini agar bisa diselesaikan sesuai dengan jangka waktu yang sudah ditentukan.

## 2. *Concepting*

Setelah melewati proses *brief*, projek dilanjutkan pada proses *concepting*. Semua tim 3D mengumpulkan referensi dari anime – anime yang sudah ada, gaya visual, penggunaan warna, *mood*, dan *key visual*. Pada tahap ini juga. Peran penulis para projek ini adalah ikut serta dalam membantu mencari referensi yang menarik sebagai kebutuhan *shot – shot* yang dibutuhkan yang kemudian akan diimplementasikan pada *render 3D*. pada tahap ini juga para full timer dan atasan – atasan mencari lagi desainer – desainer *freelance* yang mau ikut membantu berjalannya projek dan para *freelance* membantu memberikan dan memperkaya referensi. Tidak hanya disitu, pada tahap ini juga para *full timer* membuat *tracker* yang dibuat di google sheets dengan tujuan nantinya untuk mengetahui progress, revisi, dan *approval*.

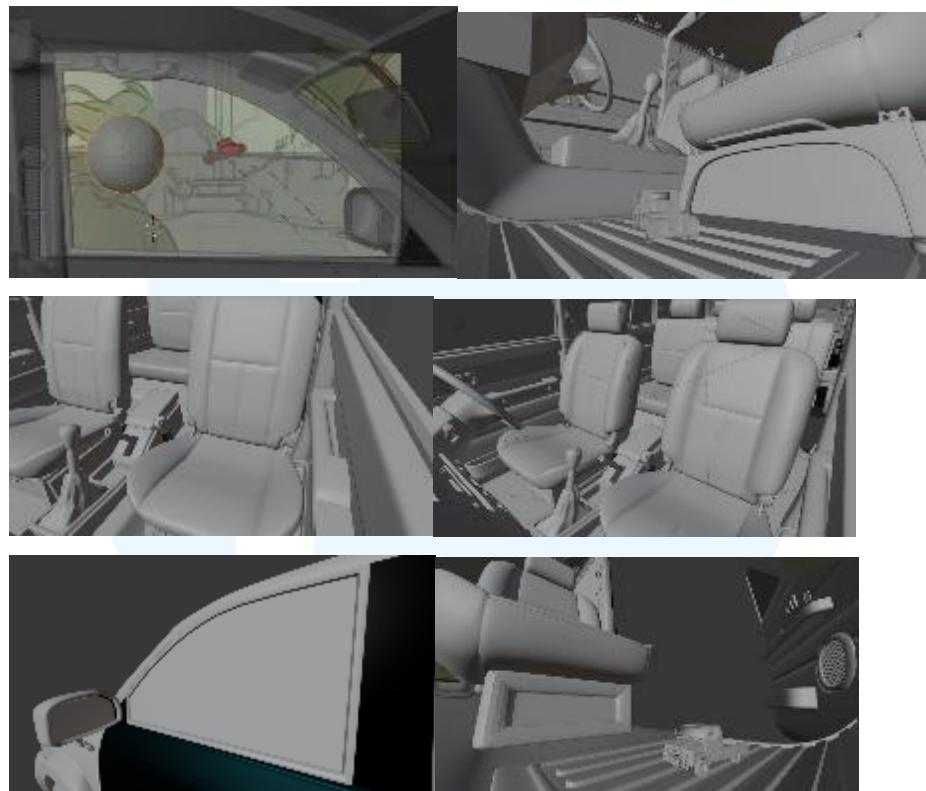


Gambar 3.4 *Conceiving Toyota City Pop*

### 3. Design

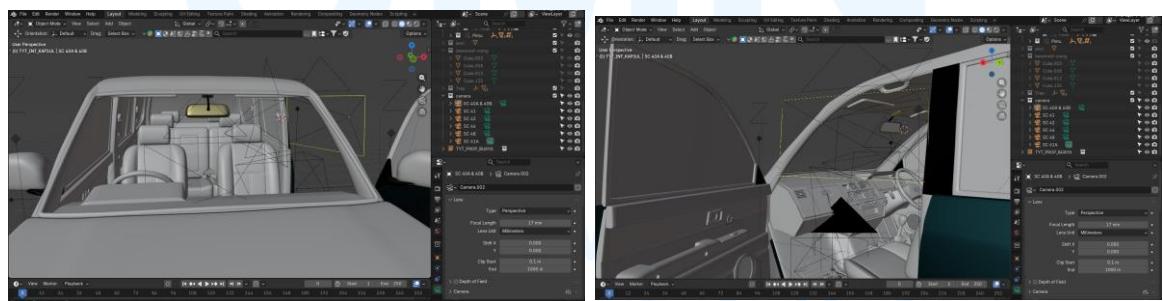
Setelah tahap *concepting*, para tim 3D akan mulai ke tahap *modelling 3D* disesuaikan dengan referensi yang sudah diberikan. Tidak hanya itu, desainer juga diwajibkan mengikuti timeline yang sudah diberikan agar progress dalam mendesain bisa berjalan dengan lancar dan tetap *deliver* ke

klien walaupun ada revisi. Penulis sendiri membantu dalam *detailing* model 3D yang sudah diberikan.



Gambar 3.5 Tahapan *modelling* 3D interior mobil Toyota

Dalam proses pengerjaan, penulis terlebih dahulu menyesuaikan kamera berdasarkan sketsa yang sudah diberikan oleh tim *freelance*.



Gambar 3.6 Peletakan kamera pada objek 3D *modelling*

Proses peletakan kamera pada asset 3D ini tidak menggunakan teori dari para ahli dan hanya mengandalkan tata letak kamera berdasarkan keestetikannya saja.

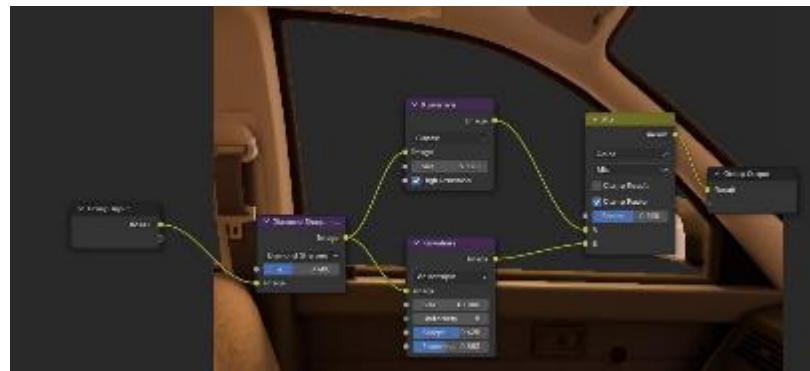
Setting kamera yang sudah di *approve* oleh *head design* Adalah 1920 x 1820 piksel dan belum menggunakan tekstur atau dikenal sebagai *clay shade*. Dalam penggerjaannya, penulis mendapatkan 6 *scene* yang berbeda dan membutuhkan masing – masing render tanpa tekstur. Penulis mengatur tata letak kamera agar semua bagian interior mobil bisa terlihat.

Setelah itu penulis menambahkan model 3D yang dibantu dengan arahan *full timer* dan *supervisor*. Dalam proses penambahan model 3D, klien memberikan referensi mobil yang diberikan melalui website yang membahas mengenai mobil.



Gambar 3.7 Referensi Mobil

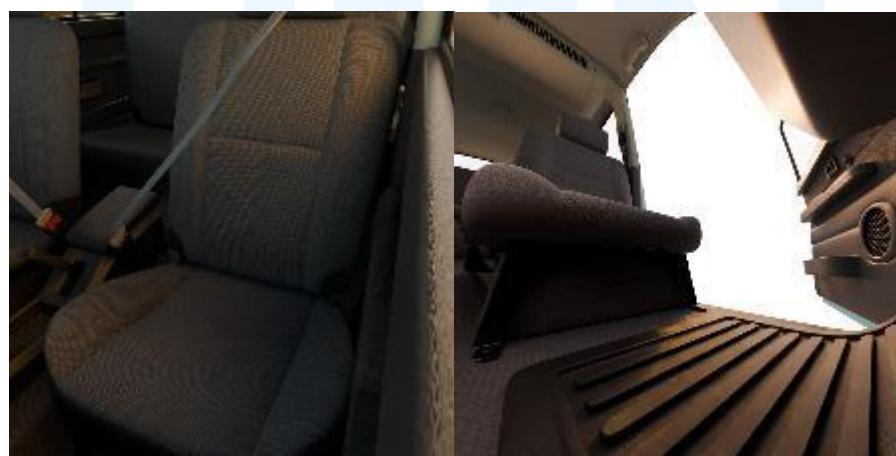
Setelah proses *modelling*, penulis memberikan tekstur pada mobil agar model 3D bisa terlihat realistik. Dalam proses penggerjaannya, penulis dibantu oleh desainer senior untuk memberikan tekstur dan tetap terlihat estetis. Klien menginginkan iklan dengan gaya *anime*.



Gambar 3.8 *Kuwahara Blender Nodes*

Untuk mendapatkan tekstur dengan gaya *anime*, desainer senior mengarahkan penulis untuk menggunakan kuwahara yang merupakan salah satu fitur yang ada di blender dan bisa digunakan di *compositing* blender. Untuk tingkatan persentase pada penggunaan kuwahara disesuaikan dengan objek dan tidak mempunyai angka yang pasti disetiap *scene* nya. Proses penggunaan kuwahara hanya bisa digunakan setelah melakukan *render* image dan desainer bisa bebas bereksperimen di *image compositing* blender.

Setelah memberikan tekstur disetiap *scene* yang sudah ditentukan, penulis memberikan opsi tekstur disetiap *scene* tersebut yang kemudian akan ditentukan oleh senior 3D.





Gambar 3.9 Opsi *Render*

Ditengah proses pengerjaan tekstur, penulis mendapatkan masukan dari *Head* yaitu pengurangan *scene* yang harus dikerjakan oleh penulis. Pengurangan tersebut dilakukan karena pada *scene* tersebut dibutuhkan animasi 2D sehingga *working file* dan hasil *render* dilempar ke tim *freelance*. Opsi render yang penulis berikan tentunya mendapatkan karena 3D *Head* menginginkan *looks* yang terang dan tetap meng – *highlight* objek interior mobil. Proses pengerjaan tekstur berlangsung cukup lama dan penulis hanya melakukan *feedback* berkala kepada *head 3D* terkait.

Setelah melewati proses texturing, penulis juga harus melempar hasil *render* ke aplikasi berbeda yaitu *Adobe after effect*. Fungsi dari *Adobe after effect* sendiri yaitu untuk mempercantik *looks* dari hasil *render* dan diberikan efek – efek.

Dalam proses pengerjaannya, penulis menggabungkan hasil *render* 3D dengan background yang sudah dibuat oleh tim freelance.



Gambar 3.10 *Render Editing Adobe after effect*

Opsi yang diberikan penulis tentu tidak langsung mendapatkan *approval*. Dengan adanya eksperimen berkali – kali yang dilakukan, penulis akhirnya mendapatkan *approval*.



Gambar 3.11 Render Final Editing Adobe After Effect

*Head* menginginkan hasil render yang terlihat terang dan tetap memperlihatkan setiap sisi dari interior mobil. Walaupun *looks* terang, *head* juga tidak ingin menghilangkan warna asli dari objek tersebut karena keaslian objek tidak akan terlihat.

Tidak hanya disitu, penulis juga dipercaya untuk membantu rekan *intern* yang ada di tim 3D untuk membantu memberikan tekstur mobil agar mobil tersebut terlihat anime. Proses penggeraan tetap sama seperti sebelumnya dengan menggunakan kuwahara dan disesuaikan lagi dengan pencahayaan atau *lighting* dari objek tersebut karena akan berpengaruh pada gradasi warna mobil tersebut.



Gambar 3.12 Render Eksterior Mobil

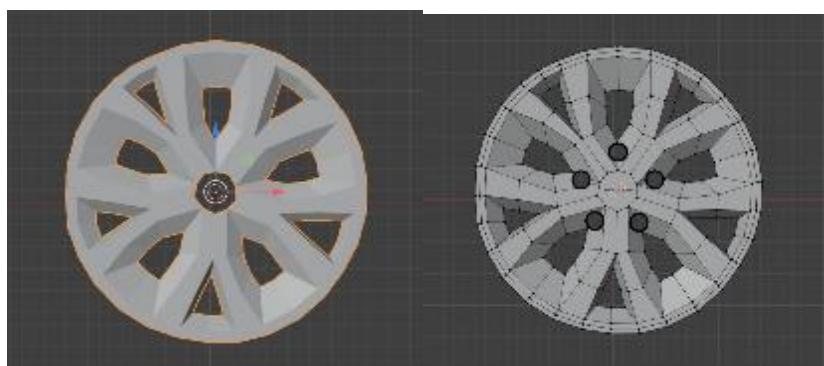
Penggunaan warna pada tekstur mobil juga berpengaruh agar gradasi warna bisa terlihat lebih terang atau lebih gelap. Tekstur tersebut bisa diganti dengan menggunakan *color ramp* yang ada di blender.



Gambar 3.13 final *render*

Setelah adanya eksperimen berkali – kali yang dilakukan, penulis mendapatkan *approval* dengan gradasi warna mobil yang tidak terlalu ekstrim dan tetap terlihat pencahayaan yang natural.

Dalam satu projek yang sama, penulis juga ikut membantu tim senior 3D untuk membuat model 3D berupa velg mobil.



Gambar 3.14 Modelling Velg mobil Toyota

Velg mobil dibuat dengan menggunakan blender dan tidak dibutuhkan tekstur pada velg tersebut. Velg mobil tersebut digunakan untuk acuan dan memenuhi struktur bentuk mobil pada umumnya. Setelah model 3D Sudah dibuat, *working file* yang disimpan oleh penulis dikirim ke tim senior 3D untuk ditindak lebih lanjut.

Untuk memenuhi standar mobil Toyota lawas yang eksis pada zamannya, tim memberikan *emblem – emblem* khusus yang ada pada mobil Toyota.



Gambar 3.15 *Emblem* mobil

Emblem mobil diberikan agar *audience* bisa tetap mengenal mobil yang ingin disampaikan melalui iklan animasi. Disamping itu, emblem juga digunakan agar keaslian dan keunikan dari mobil tersebut tidak hilang.



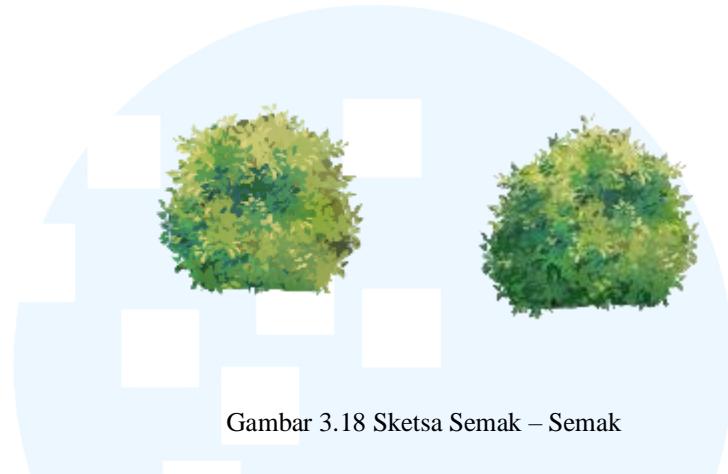
Gambar 3.16 *Guide Environment*

Penulis juga mendapatkan arahan dari *head* untuk membuat *environtment* 3D dari salah satu *scene* yang ada pada animasi tersebut. *Environtment* sudah dibuat dan diwarnai oleh tim *freelance* 2D yang kemudian perlu dibuat juga kedalam render 3D.



Gambar 3.17 Sketsa Pohon

Pada pembuatan *environtment*, penulis menggunakan hasil karya 2D yang dibuat dan dimanipulasi seolah – olah merupakan objek 3D.



Gambar 3.18 Sketsa Semak – Semak

Sebagai pemanis suatu desain *environtment*, penulis menambahkan Semak – Semak agar *environtment* terlihat natural mengikuti suasana didunia nyata. Tata letak objek mengikuti *guide* yang sudah dibuat oleh tim *freelance* 2D.



Gambar 3.19 Sketsa Langit

Sketsa langit yang sudah dibuat oleh tim *freelance* 2D dipindahkan kedalam file blender dan dijadikan sebagai *placeholder* agar *environtment* tidak terlihat kosong.

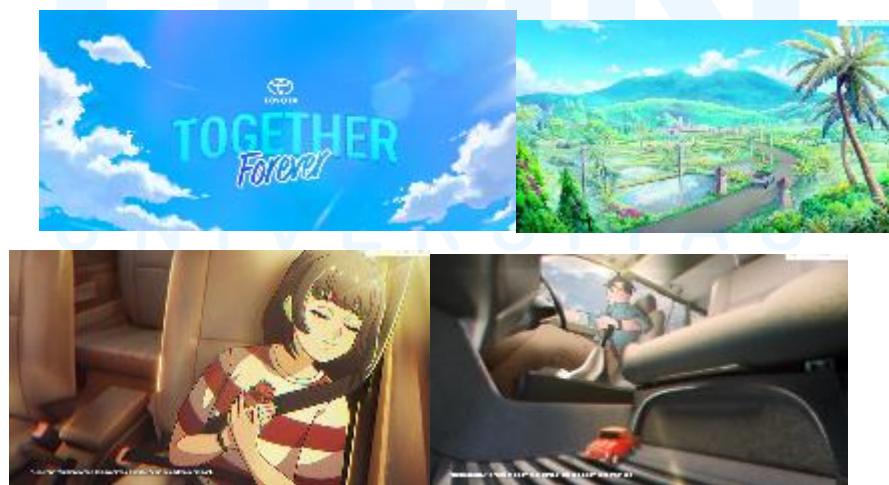


Gambar 3.20 Render Environment

Setelah penulis menggabungkan semua asset 2D, penulis melakukan sedikit *editing* yang kemudian dirender dalam bentuk animasi selama 2 detik dan file dikirim ke tim senior 3D untuk dilanjuti dan di-*adjust* agar animasi berjalan mulus.

#### 4. Deliver

Tahapan ini dilakukan setelah semua *scene* sudah dirender dan sudah melewati proses *compositing*. pada tahap *deliver*, *head designer* dan *Account Executive* akan melakukan meeting dengan klien untuk membicarakan *output* dan hasil dari pengerjaannya.

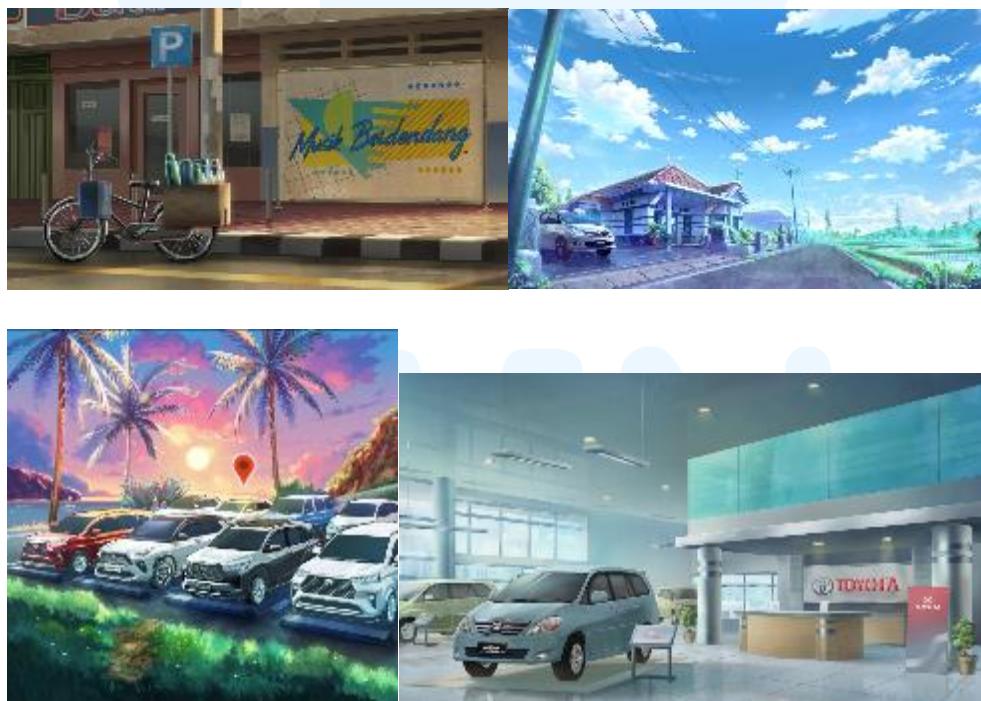


Gambar 3.21 Deliver render

*Output* dari projek ini adalah file akhir dari gabungan semua render antara *intern*, senior 3D *Motion Designer*, dan tim *freelance* terkait, video MP4 dengan durasi selama 3 menit.

### 5. Final

Tahapan ini merupakan tahap akhir setelah semua *scene* sudah dirender dan hasil render sudah dikirim ke klien. Di tahap *final* pada projek Toyota ini, para senior menggabungkan hasil karya 3D kedalam satu file di *Adobe after effect* untuk menghasilkan *output* animasi. Tidak hanya itu, *output* yang diberikan pada desain ini tidak semuanya 3D tetapi juga penggabungan antara 3D dan sketsa 2D. Berikut ini merupakan sketsa 2D yang dikerjakan oleh para *freelance* untuk membantu projek ini.



Gambar 3.22 sketsa render 2D kebutuhan background 3D

Revisi banyak diberikan kepada tim *freelance* yaitu mereka yang mengerjakan background 2D. Revisi tersebut diberikan karena pewarnaan pada gambar masih belum terlalu terang dan belum diberikan tekstur agar pewarnaan objek terlihat natural tetapi tidak menghilangkan esensi *anime* pada karya 2D.

Setelah melewati revisi pada tim *freelance* 2D, hasil akhir dikirim kembali ke klien dan hasil render dipertunjukan disalah satu acara otomotif dan digunakan juga untuk menarik *audience* yang berkunjung pada acara tersebut.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

Dalam menjalankan program magang di PT Maharkaya Insan Kreatif atau dikenal sebagai Cuatrodia Creative, penulis tidak hanya mengerjakan pekerjaan eksternal atau pekerjaan dari klien, tetapi juga ikut serta membantu dalam pekerjaan internal. Pekerjaan internal yang dilakukan oleh Cuatrodia Creative antara lain acara yang dilakukan oleh karyawan untuk mempererat hubungan antar sesama pekerja.

#### **3.3.1.1 Proyek *Halloween* Cuatrodia Creative**

Pada pelaksaan event *halloween* Cuatrodia Creative penulis dipercaya untuk menjadi ketua dan mengurus acara dan acara ini diurus oleh semua anggota *intern* Cuatrodia Creative. Pelaksanaan acara ini dilaksanakan dipantitai oleh semua *intern* Cuatrodia Creative yang beranggotakan 10 orang yang masing – masing juga mempunyai tugasnya untuk mengembangkan acara. Penulis membantu menyusun acara mulai dari dekorasi interior ruangan, makanan, hingga desain. Dalam proses penggerjaan event ini, penulis membuat *timeline* yang nantinya akan digunakan sebagai panduan untuk tim *intern* merealisasikan event ini. Kemudian penulis juga membeli properti yang akan digunakan untuk menghias interior kantor agar menciptakan suasana halloween.

Setelah membeli semua properti, penulis membantu tim *intern* dalam mendekor agar suasana halloween tetap terasa dan tetap tidak mengganggu suasana kerja nantinya.



Gambar 3.23 Brief Acara Internal *Halloween*

Dalam proses pengerjaannya, penulis membuat *brief* acara yang nantinya akan dipresentasikan kesemua karyawan dan dipresentasikan ke atasan – atasan Cuatrodia Creative termasuk CEO.

Pada tahap awal acara, penulis melakukan riset terhadap apa itu arti halloween yang kemudian penulis masukan kedalam *deck* yang sudah diberikan.

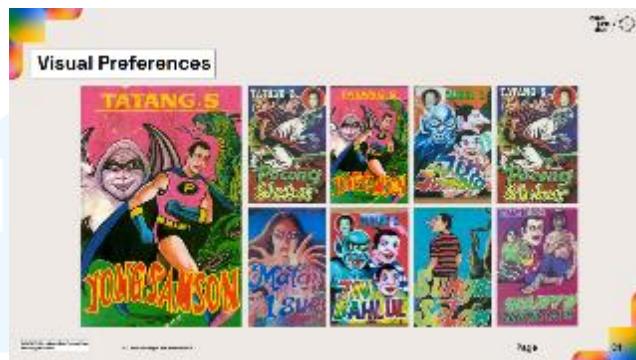


Gambar 3.24 Riset *Halloween*

Riset ini dilakukan dengan tujuan agar rekan – rekan Cuatrodia mengetahui apa arti dari Halloween dan tujuan diadakan acara tersebut. Selanjutnya, kostum yang digunakan pada acara internal adalah kostum iconic dari sebuah karakter di era 80 sampai 90 an.

Acara internal *halloween* ini tidak luput dari desain visual. Desain visual dibuat dengan tujuan untuk dipublikasikan di media sosial Cuatrodia Creative dan untuk menarik pengguna sosial media yang mengikuti akun tersebut. Desain visual dibuat dengan menggunakan karya

ilustrasi 2D dengan menggunakan referensi visual seorang seniman komik yang terkenal di zamannya yaitu Tatang S.



Gambar 3.25 Referensi visual

Permainan kata yang terkesan nyeleneh tapi masih bermakna lucu yang dipakai oleh Tatang S kembali diterapkan oleh tim *Intern Cuatrodia*. Permainan warna pada karya visualnya juga kembali diterapkan.



Gambar 3.26 Karya Visual Poster *Halloween Cuatrodia* 2025

Tim *intern* berhasil membawa karya poster ini kearah yang nyeleneh dan tidak terlihat mengerikan seperti poster *halloween* yang seharusnya.



Gambar 3.27 Karya Visual Poster Abadi Nan Jaya

CEO dari Cuatrodia Creative juga menginginkan Abadi Nan Jaya juga diangkat sebagai konsep poster dan sudah dipublikasikan di akun sosial media Cuatrodia Creative lalu.

### 3.3.1.2 Proyek Booth MOGI (Motion Grafis Indonesia)

MOGI sendiri merupakan komunitas 3D motion grafis yang terbuka untuk semua seniman *motion* tanpa terkecuali.



Gambar 3.28 Logo MOGI

MOGI memberikan kebebasan seniman untuk memberikan hasil karyanya kepada pihak MOGI melalui DM Instagram dan pihak MOGI akan menentukan apakah karya tersebut layak untuk dipublikasikan atau tidak. Pada kesempatan ini, penulis berkesempatan untuk membantu mempersiapkan booth MOGI pada acara Bengkel Animasi dan menjaga booth untuk membantu karyawan menjelaskan tujuan dan peran dari

adanya MOGI bagi keberlangsungan motion grafis desainer di Indonesia. Penjelasan dari proyek 2. Konten proses menyesuaikan pelaksanaan yang terjadi di perusahaan.

### **3.3.1.3 Proyek Perancangan Merch SOC (*Story On Craft*)**

SOC merupakan salah satu cabang dari Cuatrodia Creative yang berlokasi di Sukoharjo, Jawa Tengah. SOC sendiri dibuat dengan tujuan untuk membuat kerajinan tangan untuk kebutuhan klien dari Cuatrodia Creative. Pada proyek ini, penulis hanya dipercaya untuk membuat desain visual 3D untuk keperluan *merchandise* SOC. *Merchandise* ini dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan SOC ke khalayak masyarakat yang lebih luas dan lebih menarik klien dari seluruh Indonesia.

Berikut ini merupakan hasil akhir *render* dari desain 3D *merchandise* SOC



Gambar 3.29 Final Render merchandise SOC

Pada projek ini, penulis langsung mendapatkan arahan dari *producer* untuk membuat model 3D *merchandise* dari SOC dan pekerjaan ini merupakan salah satu pekerjaan yang tidak menggunakan koordinasi tim 3D lainnya.

### 3.3.1.4 Proyek PIS (Pertamina International Shipping)

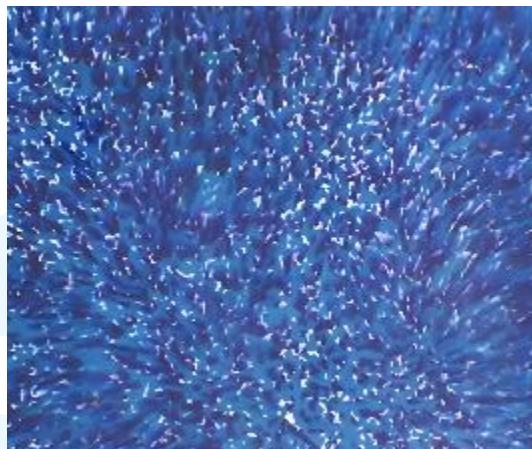
Pada proyek ini, penulis dipercaya oleh SOC untuk membuat desain 3D *book holder* yang dibuat oleh SOC. Desain 3D dibuat dengan tekstur yang disamakan dengan texture objek yang sudah dibuat. Desain 3D ini juga dibuat dengan tujuan untuk dipublikasikan di media sosial SOC.



Gambar 3.30 Render Bookholder

Karya 3D dibuat dengan menggunakan Blender dan penulis membuat menentukan UV agar *texture* rapih dan tidak *stretch*. Setelah itu penulis melakukan texturing di adobe substance

Penggunaan software yang berbeda – beda pada pembuatan karya 3D seperti penggunaan *Adobe substance* bertujuan untuk mendapatkan tekstur objek 3D yang realistik. Disamping itu juga, penggunaannya bisa berpengaruh pada tampilan objek yang nantinya objek akan terlihat natural dan terlihat nyata.



Gambar 3.31 Texture biru

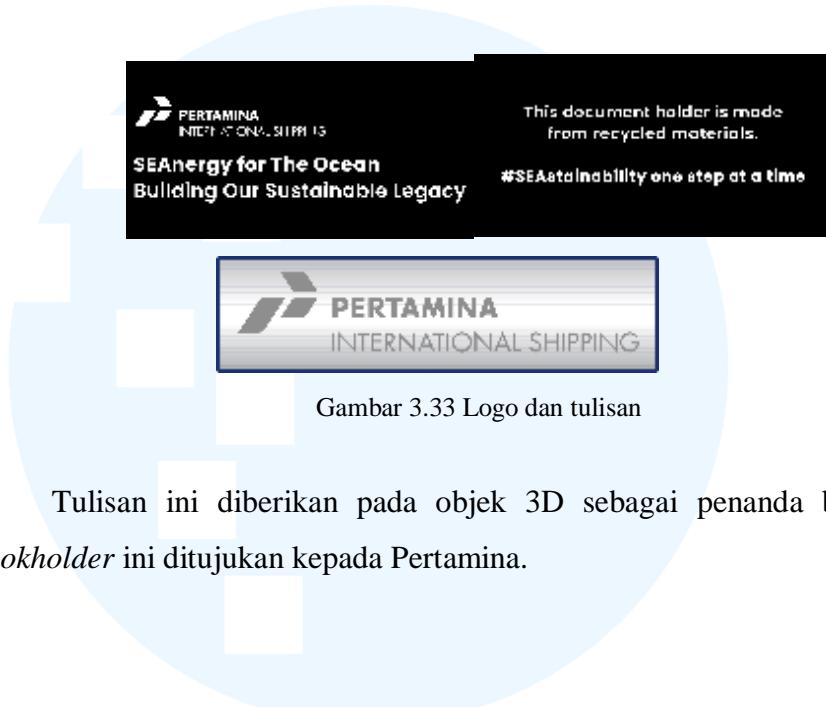
Tekstur biru diberikan oleh pihak SOC ke penulis yang kemudian penulis *adjust* kedalam objek 3D. Tekstur ini merupakan tekstur kayu yang diberikan warna biru dengan corak putih dan perpaduan antara warna biru tua dan biru muda.

Selanjutnya, ada beberapa tekstur tambahan yang ditambahkan kedalam model 3D tersebut disesuaikan dengan bentuk asli dari *bookholder* tersebut.



Gambar 3.32 tekstur kayu

Tekstur kayu juga merupakan tekstur utama pada *bookholder* ini. Pihak SOC membuat *bookholder* dengan menggunakan tekstur yang didominasi oleh tekstur kayu berwarna cokelat muda.



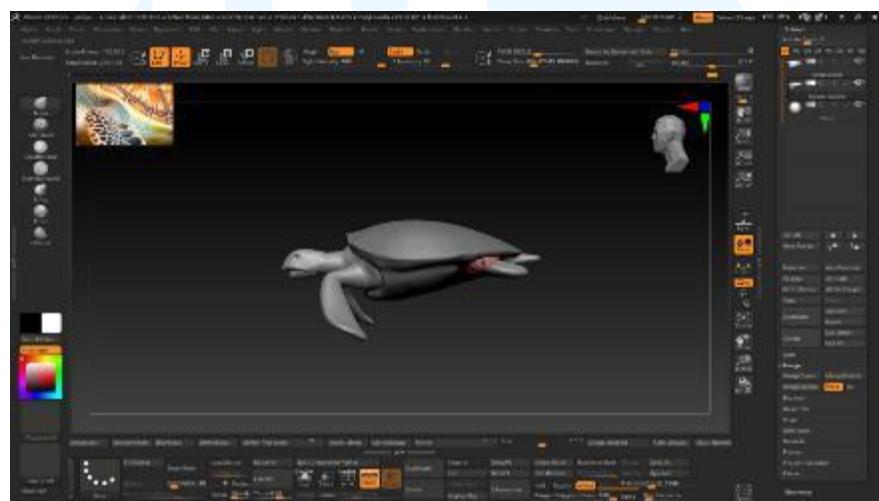
Gambar 3.33 Logo dan tulisan

Tulisan ini diberikan pada objek 3D sebagai penanda bahwa *bookholder* ini ditujukan kepada Pertamina.



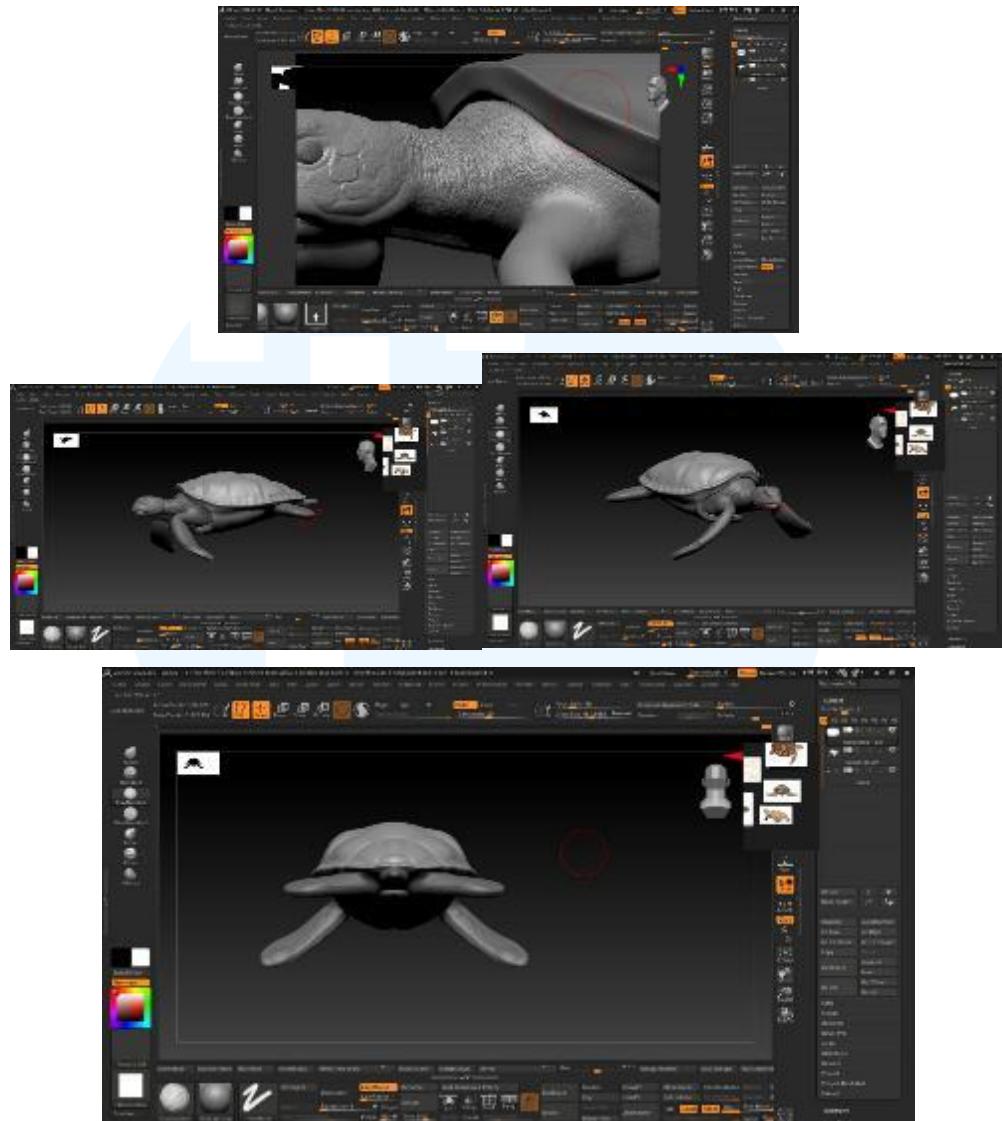
### 3.3.1.5 Proyek pengerjaan 3D playcard Pertamina

Pada proyek ini penulis dipercaya untuk membuat hewan penyu yang nantinya akan dianimasikan untuk kebutuhan *playcard*. *Playcard* yang dimaksud adalah audience nantinya bisa melakukan scanning di gawai masing – masing dan akan muncul animasi penyu yang sedang berenang.



Gambar 3.34 Zbrush Sculpting

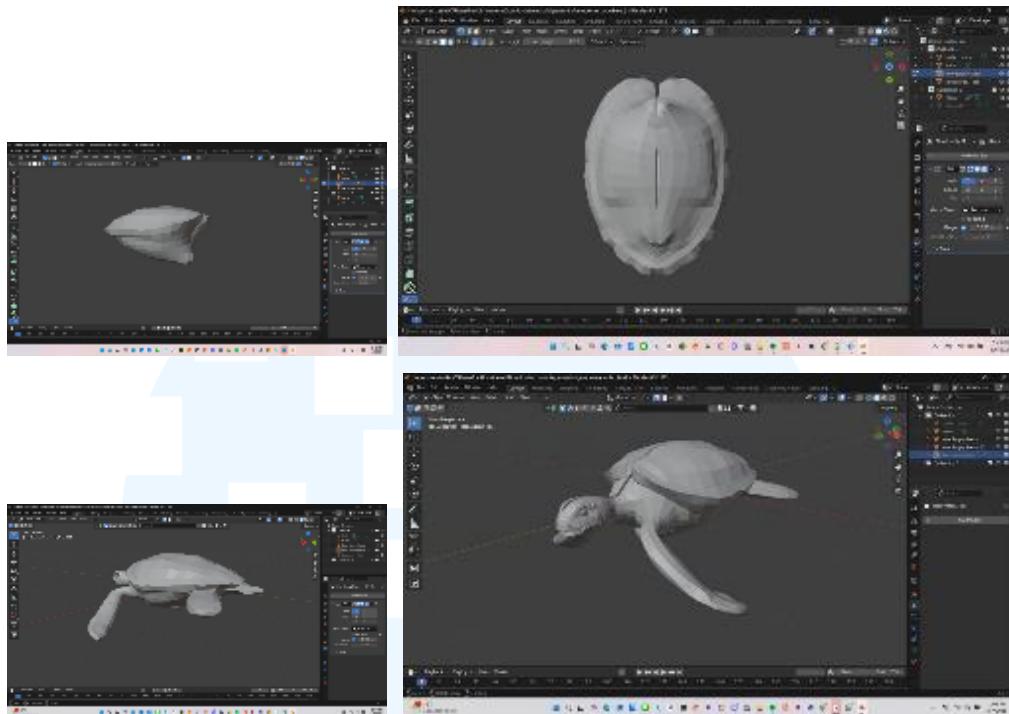
Pada prosesnya penulis membuat *blocking shape* yang dibuat di zbrush, pada prosesnya penulis melakukan memperoleh *feedback* dari supervisor dan setelah mendapatkan *approval* dari supervisor, penulis melanjutti proses ketahap detailing.



Gambar 3.35 Proses *Detailing Sculpting* di Zbrush

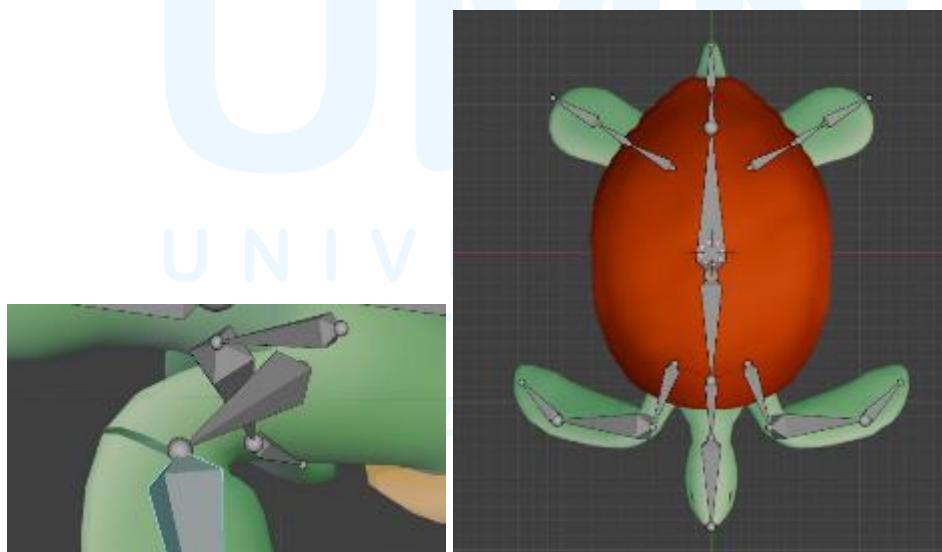
Pada tahap detailing, penulis memberikan detail dibagian leher penyu, kaki dan tangan penyu, dan tempurung penyu disesuaikan dengan bentuk asli penyu. Semua proses ini dilakukan di Zbrush agar proses *sculpting* bisa dilakukan dengan mudah.

Setelah itu penulis melakukan *retopo* pada model 3D agar model 3D bisa dengan mudah dianimasikan.



Gambar 3.36 Retopo Penyu

Pada proses retopo, penulis juga dibantu oleh supervisor untuk membuat retopo yang baik dan benar agar *polycount* pada model 3D bisa lebih diminimalkan tapi masih menghasilkan model yang serupa dengan penyu. Setelah retopo sudah dilakukan, penulis melanjutkan ke tahap *rigging*



Gambar 3.37 Rigging

Rigging dilakukan agar model 3D nantinya bisa dianimasikan, kepala, kaki, tangan, dan ekor pada penyu bisa bergerak sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada prosesnya animasi dilakukan di blender dimulai dari tahap retopo hingga final agar supervisor bisa mengakses file dan membantu memperhalus gerakan dan bergerak sesuai dengan penyu dikehidupan nyata.

### 3.3.1.6 Proyek Abadi Nan Jaya

Abadi Nan Jaya merupakan salah satu film Indonesia yang mengangkat cerita mengenai *zombie* dikarenakan mengkonsumsi jamu herbal. Film Abadi Nan Jaya menjadi film yang diangkat juga oleh CEO Cuatrodia Creative untuk menjadi inspirasi pembuatan poster untuk acara internal Halloween.

Pada proyek ini penulis diberikan *brief* oleh *Head Motion* untuk *touch up* foto sebagai kebutuhan poster film Abadi Nan Jaya. *Touch up* poster diberikan sedikit bantuan AI agar hasilnya bisa lebih cepat dan penulis bisa langsung mengirim hasilnya ke *Head Motion*. Penulis tidak mengerjakan proyek ini dengan waktu yang lama karena penulis hanya diarahkan untuk *touch up* foto agar terlihat lebih terang.

Tim senior 3D Cuatrodia Creative sudah membuat desain 3D dan sudah memberikan hasil akhir berupa *render image*. *Head 3D* ingin sedikit mengedit foto tersebut agar terlihat terang dan meng – *highlight* beberapa objek yang ada pada foto tersebut.

Dalam prosesnya, penulis diarahkan untuk membuat objek kacamata dan buku terlihat lebih terang. Tidak hanya itu, penulis juga diarahkan agar objek yang sudah di edit tersebut tetap terlihat realistik dan memperlihatkan siluet dari bentuk tersebut.



Gambar 3.38 Poster Abadi Nan Jaya

Dalam prosesnya, penulis diarahkan untuk membuat objek kacamata dan buku terlihat lebih terang. Tidak hanya itu, penulis juga diarahkan agar objek yang sudah di edit tersebut tetap terlihat realistik dan memperlihatkan siluet dari bentuk tersebut.



Gambar 3.39 Hasil Editing

Setelah penulis sudah melakukan editing pada foto, penulis memberikan hasil render fotonya ke *head Motion* yang nantinya akan dianimasikan dan dikirim ke pihak terkait.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam menjalankan magang di PT Mahakarya Insan Kreatif sebagai *3D Motion Design Intern*, penulis mendapatkan beberapa kendala saat menjalankan program magang. Kendala yang dialami oleh penulis terjadi dari pribadi penulis sendiri tanpa menitikberatkan pihak terkait. Walaupun penulis mengalami kendala, penulis juga menemukan solusi yang bisa diterapkan untuk penulis dan

menanggulangi kendala yang dialami penulis ketika menjalani proses magang di Cuatrodia Creative.

### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Dalam program magang, penulis mengalami beberapa kesulitan dalam membuat karya *motion 3D*. Penulis kesulitan untuk menyesuaikan kecepatan kerja para karyawan. Selain itu, penulis juga menemukan kendala dalam kemampuan menggunakan software karena penulis belum terlalu mendalami fitur – fitur yang ada di Blender. fitur – fitur yang menjadi kendala penulis adalah banyaknya tekstur dan *nodes* yang ada dan belum pernah dieksplor oleh penulis membuat penulis sedikit terhambat dalam penggerjaan suatu projek. Penulis juga mengalami kendala dalam manajemen waktu ketika harus mengerjakan suatu projek dengan *timeline* yang relatif lebih sempit dibanding projek besar.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Berdasarkan kendala yang dialami, penulis berhasil menemukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Penulis dibantu oleh senior *3D motion desainer* untuk mengembangkan kemampuan dan penguasaan *software* Blender. Penulis juga menyempatkan waktu untuk mengulik dan mempelajari lebih dalam isi dari Blender itu sendiri.

Tidak hanya itu, penulis juga dibantu oleh *supervisor* dan *head designer* untuk memanajemen waktu agar progress dalam suatu proyek bisa tetap berjalan sesuai dengan *timeline* dan proyek bisa selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan.