

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Lab Virtuosity memiliki tempat di kampus untuk mengerjakan beberapa proyek dalam kegiatan magang. Di sini, Ahmad Arief Adiwijaya mengkoordinasi kegiatan magang di Virtuosity seperti menerima peserta magang dan membantu mahasiswa selama proses kegiatan magang. Pada saat ini, penulis bekerja untuk melakukan riset tentang anak tunarungu dan juga 3D tokoh desainer untuk proyek Lapah Pandora oleh Supervisor penulis, Siti Adlina Rahmiaty. Alur kerja penulis sebagai 3D tokoh desainer dimulai dari Supervisor yang memberikan tugas kepada penulis.

Supervisor juga akan mengadakan meeting untuk membahas hasil atau progress kerja. Penulis melakukan asistensi dengan Supervisor tentang progres 3D desain di Blender. Penulis juga ada kontak dengan Supervisor lewat WhatsApp di mana Supervisor memberikan file-file yang terkait untuk membuat 3D tokoh desain untuk Lapah Pandora, file-file tersebut merupakan semua referensi untuk tokoh yang akan dibuat pakai Blender sehingga memudahkan penulis selama proses 3D tokoh desain.



Gambar 3.1 Alur kerja magang

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

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di Lab Virtuosity, penulis bekerja sebagai 3D tokoh desainer dibawah naungan Siti Adlina Rahmiaty sebagai supervisor penulis. Selama proses magang, penulis melakukan riset tentang anak-anak pengidap tunarungu dan alat bantu dengar yang membantu dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan riset, penulis mulai membuat 3D tokoh desain untuk tokoh-tokoh pada proyek Lapah Pandora.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis melanjutkan magang di Prodi Film UMN, tugas pertama penulis adalah membuat esai tentang pengalaman anak-anak tuna rungu dengan alat bantu dengar. Penulis diberikan arahan oleh Siti Adlina Rahmiaty. Supervisor berencana untuk membuat sebuah proyek animasi tentang anak-anak tuna rungu dengan alat bantu dengar. Jadi penulis diminta untuk menganalisa pengalaman anak-anak tuna rungu dengan alat bantu dengar. Penulis mulai mengumpulkan dan mencari bahan-bahan untuk tugas tersebut. Di sini penulis menggunakan aplikasi Google Docs untuk menulis esai tersebut. Setelah finalisasi esai tentang pengalaman anak tuna rungu tersebut, penulis mulai dengan tugas berikutnya yaitu membuat 3D desain karakter. Di sini, penulis menggunakan aplikasi/program gambar Blender yang menurut penulis mudah untuk dipergunakan untuk membuat 3D karakter desain tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Tahapan-tahapan yang penulis lakukan selama kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Minggu pertama : Mencari dan mengumpulkan jurnal-jurnal tentang anak-anak tuna rungu.
2. Minggu ke dua : Mulai menulis esai tentang anak-anak tuna rungu dengan alat bantu dengar.
3. Minggu ke tiga : Mencari gambar yang berhubungan dengan alat bantu dengar.
4. Minggu ke empat : Menulis bagian akhir esai tersebut.
5. Minggu ke lima : Memulai 3D karakter desain.
6. Minggu ke enam sampai minggu ke delapan : Melanjutkan 3D karakter desain dan mendapatkan feedback dari supervisor.
7. Minggu ke sembilan : Finalisasi 3D karakter desain.

Di sini penulis akan menjelaskan tahap-tahap yang penulis jalani selama membuat 3D tokoh desain. Di mulai dari yang awal yaitu pra-produksi, kemudian produksi, dan yang terakhir pasca produksi.

Pra produksi:

Ide atau gagasan yang ada dan sudah dibahas bersama Supervisor saat merancang 3D tokoh desain adalah untuk menunjukkan orang-orang pengidap tuna rungu yang berbeda. Penulis membuat observasi bahwa setiap individu tuna rungu berbeda, ada yang masih muda dan ada juga yang sudah tua dari foto-foto individu dalam file yang sudah diberikan oleh Supervisor penulis. Dari berbagai macam tokoh-tokoh, salah satu adalah seorang anak kecil. Kedua dari tokoh

tersebut adalah dua orang wanita, satu memakai sepasang kacamata. Dan dua terakhir adalah dua orang pria, kedua pria tersebut saling memakai kacamata, sama seperti salah satu wanita yang sebelumnya. Jumlah tokoh yang penulis tugaskan untuk membuat 3D tokoh desain adalah lima buah tokoh dengan karakteristik dan keunikan mereka masing-masing

Produksi:

Proses pembuatan 3D tokoh desain dimulai dengan adanya konsep tokoh yang telah dibahas sebelumnya pada tahap pra-produksi. Setelah itu, model 3D diciptakan menggunakan program yang memudahkan penulis untuk merancang 3D desain. Model ini dibuat melalui cara 3D sculpting yang ada banyak fitur seperti Grab, Inflate dan lain lain di mana bentuk tokoh mulai terlihat. Kemudian, ada proses pewarnaan untuk memberikan visual yang bagus. Pada tahap akhirnya terdapat rendering. Setiap tahap ini membutuhkan perhatian detail untuk menciptakan karakter yang realistis dan ekspresif.

Pasca produksi:

Pada tahap pasca produksi pembuatan 3D tokoh desain, penulis melakukan rendering kepada 3D tokoh penulis.



(Gambar 3.2.2. Rendering Desain Tokoh)

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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis membuat tugas yang telah diberikan oleh supervisor penulis, ada beberapa kendala yang penulis hadapi. Saat penulis sedang mencari informasi tentang anak-anak tuna rungu dengan pengalaman memakai alat bantu dengar, pencarian dan materi yang ditemukan terbatas dan jumlahnya tidak banyak. Selain itu, kendala yang ditemukan saat penulis membuat tugas 3D desain karakter, kendala yang penulis temukan hanya aplikasi gambar yang terkadang jalan secara lambat dan lagging. Aplikasi pembuatan 3D desain yang penulis pakai adalah Blender.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan atas kendala-kendala dihadapi adalah mengumpulkan studi literatur yang ada di internet untuk menyelesaikan tugas penulisan esai dari informasi yang sudah didapatkan. Solusi kedua atas kendala kelambatan aplikasi gambar adalah penulis hanya bisa restart kembali laptop penulis atau aplikasi 3D desain yang dipakai.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA