

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan masuk menjadi 3D Artist dengan pekerjaan merancang model aset seperti tvc, environment, music video. Beberapa kesempatan praktikan juga mendapatkan tugas membantu divisi lain untuk mengerjakan 3D maket. Secara keseluruhan pekerjaan yang diberikan sesuai dengan apa yang dipelajari di Universitas Pembangunan Jaya. Sebagai 3D Artist, tanggung jawab pratikan adalah membuat keperluan asset untuk proyek yang akan dibuat oleh perusahaan. Sistem pengerjaan yang dilakukan oleh Divisi 3D adalah mengerjakan asset pada proyek yang akan dibuat. Pratikan juga membantu beberapa divisi lain, membuat maket, vfx iklan. Dalam pelaksanaan kerja profesi di perusahaan.

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Mengambil kegiatan profesional yang dijalankan oleh Universitas Pembangunan Jaya, yaitu selama tiga bulan antara 23 April 2022 dan 23 Juli 2022. Ada beberapa proses kerja yang terlibat dalam pembentukan aset di perusahaan, yang harus dilalui oleh Praktikan profesional sebelum atau sesudah kegiatan. Umumnya, alur kerja yang dilalui seorang profesional di setiap pekerjaan tidak berbeda jauh.

Alur pertama adalah pre production yang meliputi penerimaan client brief untuk mengetahui apa yang ingin client achieve. Selanjutnya setelah menerima client brief tim internal akan membuat creative deck yang berisi konsep dan breakdown kebutuhan proyek yang akan dipresentasikan ke client. Setelah mendapatkan approval dari client konsep dan breakdown tersebut akan menjadi acuan untuk pemilihan crew yang akan bertugas. Kemudian tahap production dimana pada crew yang akan bertugas. Kemudian tahap production dimana pada crew yang bertugas mengerjakan kebutuhan aset – aset yang dibutuhkan seperti karakter, environment, property, dan lain – lain. Setiap aset yang dikerjakan akan dikirimkan ke client untuk direview dan menerima feedback beserta

approval. Setelah aset yang dibutuhkan sudah lengkap dan sudah mendapatkan approval maka asset – asset tersebut akan dilayout dan dianimating. Hasil dari layout dan animating tersebut akan dikirimkan ke client dalam bentuk playblast untuk direview dan menerima feedback beserta approval. Setelah playblast sudah mendapatkan approval maka berlanjut ke tahap pro production. Post production meliputi proses render preview, rendering, compositing, serta editing dan grafis. Setelah proses ini selesai hasilnya akan dikirimkan ke client untuk direview dan menerima feedback beserta approval. Jika dari hasil final client sudah approval akan disiapkan materi untuk delivery.

### **3.2.1 Perancangan Lyrics Video Indische Party**

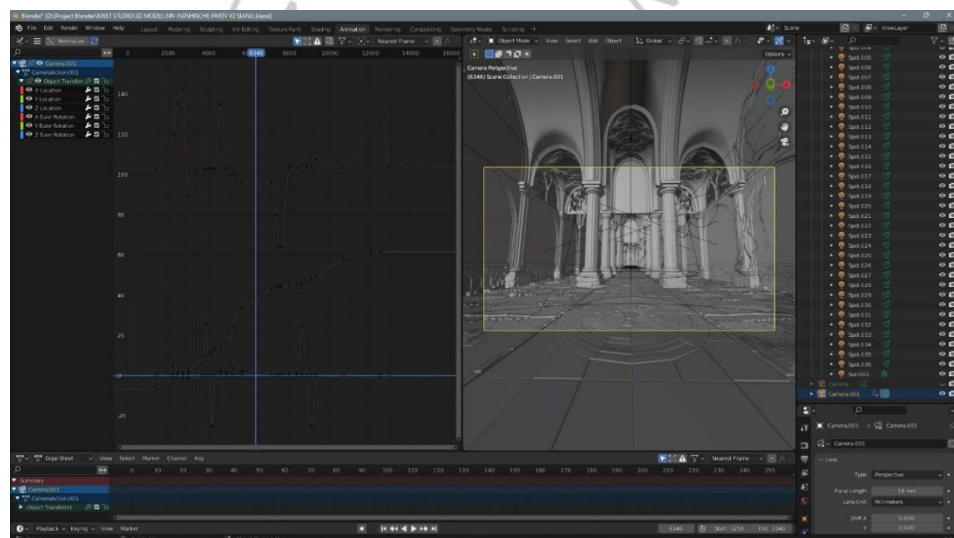
Dalam pembuatan music video Indische Party, Praktikan bertanggung jawab terhadap beberapa pembuatan music video. Pada proses riset dan analisa, Selanjutnya, Praktikan melakukan proses diskusi terhadap data yang dikumpulkan, proses diskusi ini melawati pembahasan kreatif yang menyusun moodboard atau deck, pembuatan sketsa awal, serta menentukan asset - asset yang diperlukan saat pembuatan music video tersebut. Setelah semua persiapan produksi selesai, produksi masuk ke tahap pengerjaan menggunakan Blender. Pada tahapan tersebut, Praktikan mengolah asset yang sudah ditentukan saat menyusun moodboard. Konsep yang dipilih untuk music video Indische Party adalah Gothic dan Renaissance. Saat proses riset dan analisa lagu Indische Party "Duka Akhir Kemarau" lagu ini dilatari kisah sedih, dimana pada pertengahan Juli 2019, tiga hari sebelum hari pernikahan drummer Tika dan vokalis Japs, ibunda Tika wafat mereka menikah di hadapan jenazah beliau. Lagu "Duka Akhir Kemarau" menjadi tribute sedih untuk semua orang yang pernah mengalami kehilangan.

Praktik menggunakan asset - asset yang sudah disediakan oleh perusahaan, asset - asset tersebut meliputi seperti asset gereja tua. Selanjutnya proses pembuatan asset - asset pendukung seperti lantai batu bata dan akar. Proses pembuatan lantai batu bata yang disusun tidak beraturan dengan didukung dengan pembuatan material batu bata dan lumut dengan menggunakan teknik mix shader, mix shader digunakan

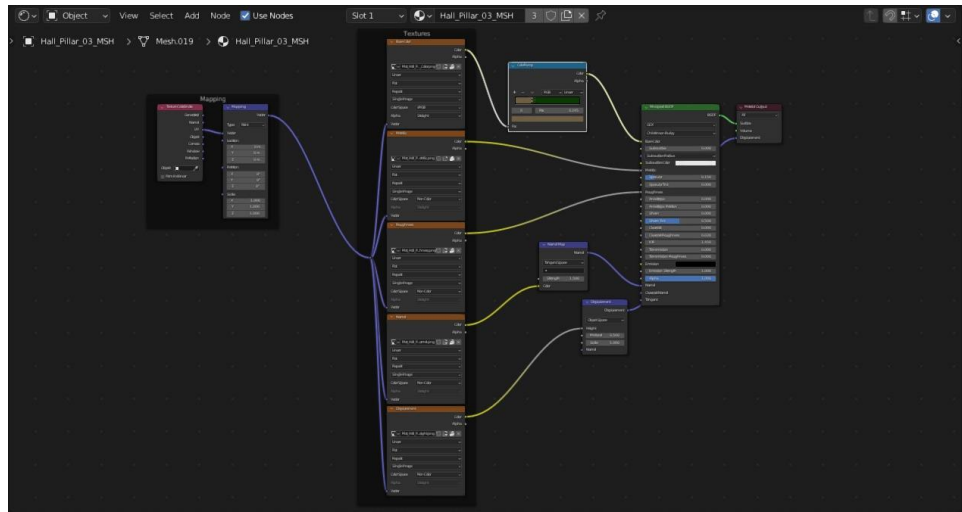
untuk menggabungkan dua material, dengan ada material tersebut menambahkan kesan suasana gereja yang tidak terurus. Setelah proses pembuatan lantai batu bata, Praktikan melanjutkan proses sculpting pillar - pillar gereja dengan menggunakan tools Clay, pillar - pillar tersebut di sculpting untuk memvisualisasikan pillar - pillar yang rapuh. Selanjutnya pembuatan akar rambut pada pillar dengan curve path yang di edit mode object data, lalu pembuatan material akar.

Setelah pembuatan asset, Praktik mengatur posisi kamera dengan *first person point of view*. Setelah mengatur posisi kamera, Praktik menentukan frame akhir pada scene, total frame yaitu 12700 frame. Lalu kamera di animasikan seolah - olah kamera itu berjalan seperti manusia. Proses animasi kamera yaitu di graph editor, lalu bezier curve pada kamera di selection all lalu diubah menjadi vector supaya bezier curve menjadi linear. Praktik menambah modifiers noise pada kamera untuk mendapatkan point of view manusia berjalan.

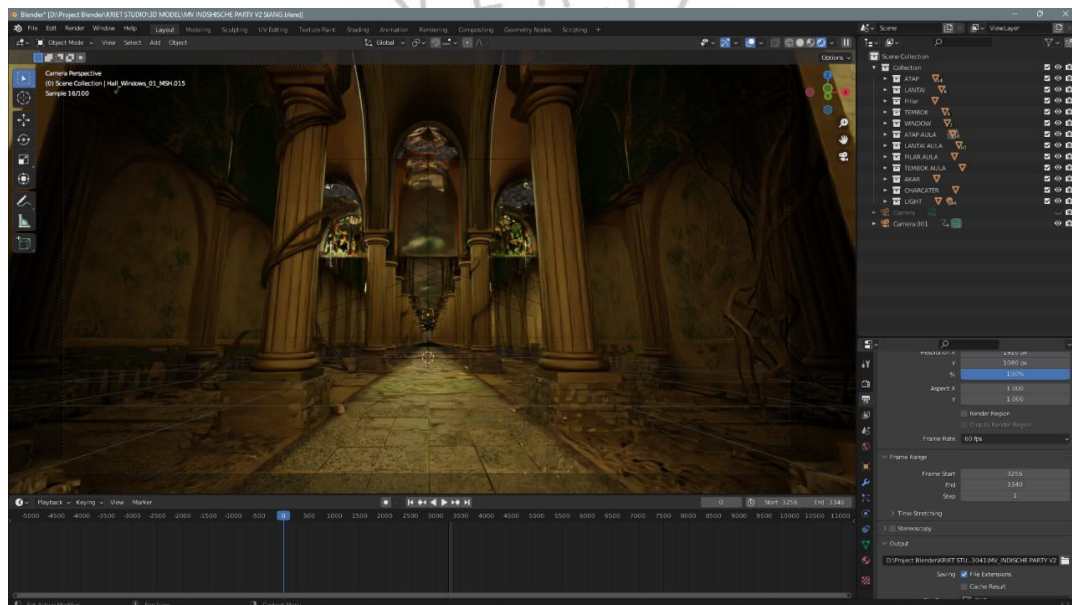
Setelah pembuatan asset, texturing, dan animasi kamera. Praktik melanjutkan mengatur posisi cahaya, Praktik ingin mendapatkan suasana sore hari pada scene tersebut. Praktik menambahkan cahaya dengan cahaya point dan area pada scene tersebut. Proses akhir pada proses pembuatan lyrics video Indische Party yaitu rendering. Rendering adalah proses akhir pengerjaan lyrics video sebelum di compositing. Format rendering pada lyrics video Indische Party adalah image sequence png.



Gambar 3.1. Camera Setting



Gambar 3.2 Shading Material



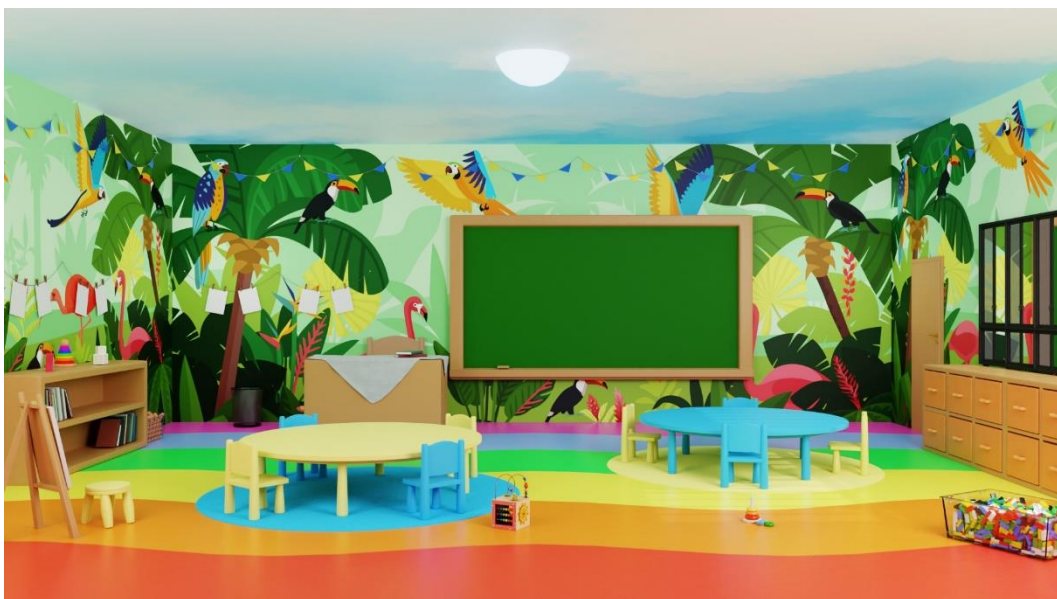
Gambar 3.3 Render Preview

### 3.2.2 Music Video David Choi

Dalam pembuatan *Music Video* David Choi tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan *Lyrics Video* Indische Party. Pada pembuatan *Environment Music Video Kids* David Choi, tim melakukan riset dan analisa. *Environment Music Video Kids* David Choi memiliki target *audiens*, target audiens yaitu anak - anak kecil. Tim menjadikan Cocomelon menjadi referensi pembuatan environment music video tersebut. Dalam pembuatan *Music Video* untuk anak - anak, Praktikan bertanggung jawab untuk

membuat environment sesuai dengan tampilan dan suasana yang bertemakan anak - anak.

Palet warna yang dipilih untuk membuat *Environment Music Video Kids* David Choi adalah palet warna pastel. Warna ini merupakan warna yang sesuai untuk anak - anak. Pemilihan warna pastel karena warnanya yang lembut, penggunaan warna pastel tersebut juga efektif untuk menghidupkan ruangan - ruangan yang dibuat.



Gambar 3.4 Render Preview

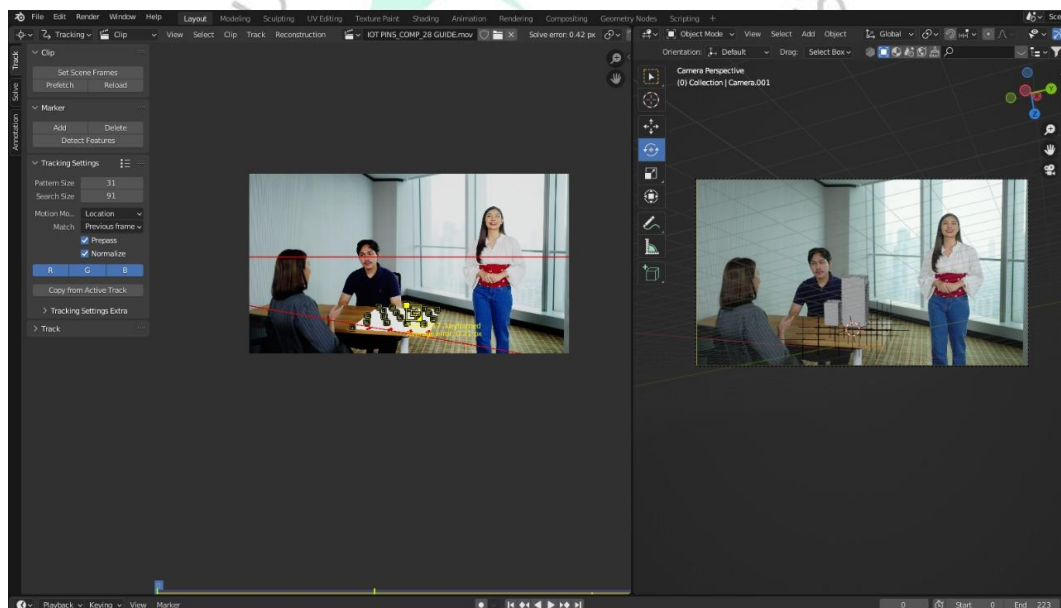


Gambar 3.5 Render Preview

### 3.2.3 Pembuatan Animasi Maket 3D

Praktikan juga berkesempatan untuk membantu dalam pengerjaan proyek. Praktikan diberikan brief secara lebih lanjut tentang proyek ini dan juga gambaran terhadap permintaan bentuk *animation* 3d yang diinginkan. Praktikan juga diberikan konsep serta transisi yang diarahkan oleh Pembimbing.

*Animation* 3d gedung dengan durasi 8 detik ini dibuka dengan transisi efek dissolving dengan material hologram, dengan penggabungan footage video yang sudah di guide point tracking. Praktikan mulai untuk tracking objek yang sudah disediakan. Setelah itu, Praktikan tetap mengikuti palet warna yang sudah disediakan. Sesudah proyek animation 3d gedung ini diselesaikan, Praktikan menginformasikan kepada pembimbing dan hasil animation tersebut.



Gambar 3.6 Tracking



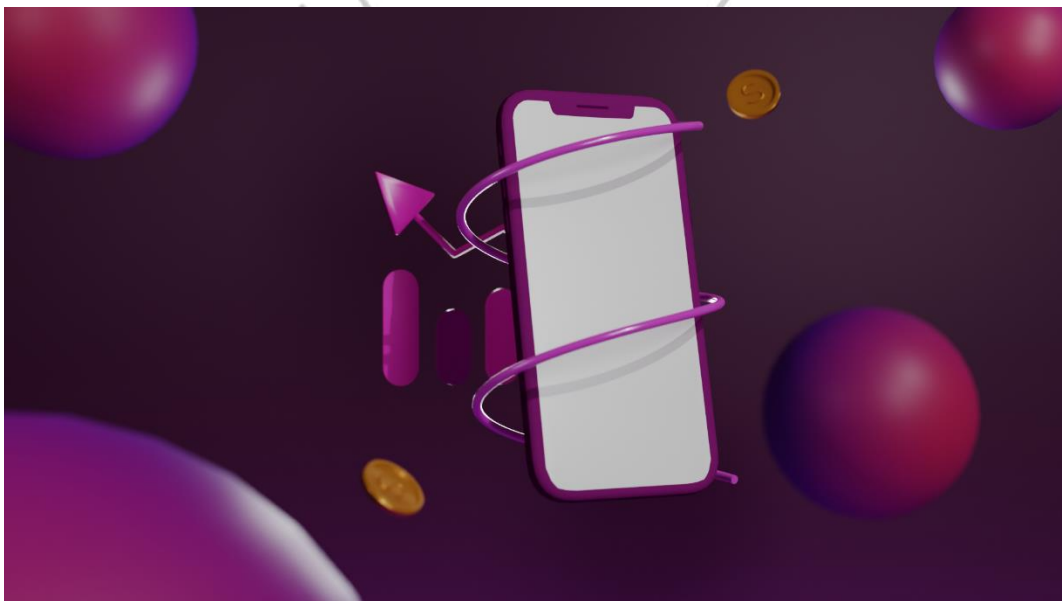
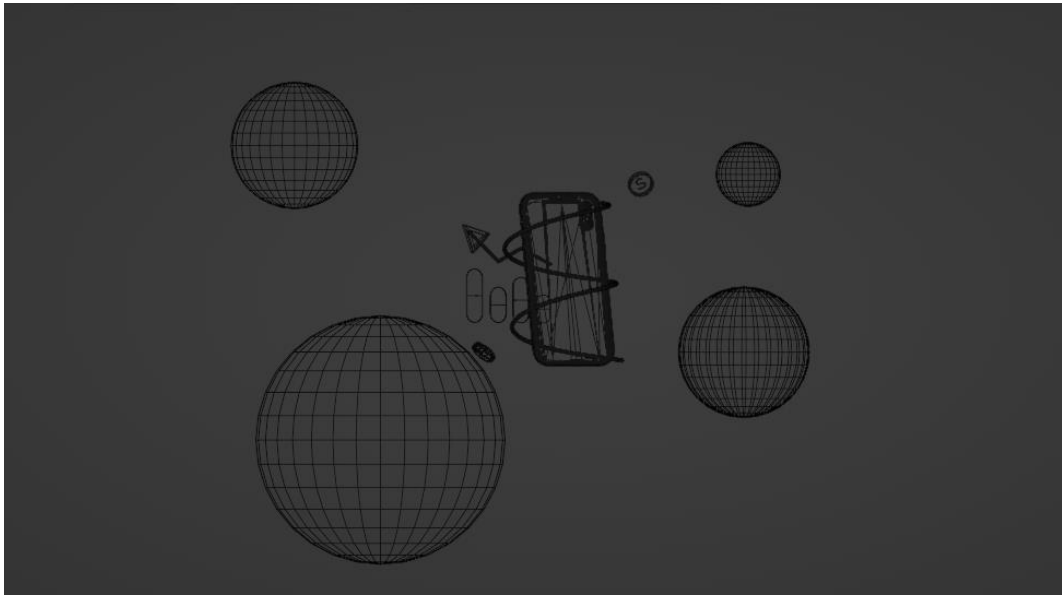
Gambar 3.7 Render Final

#### 3.2.4 Belajar Memahami Topology Model 3D

Selama menjalankan Kerja Profesi, Praktikan diberikan arahan untuk membuat objek sesuai arahan pembimbing. Untuk membuat dan memahami *topology* diselang sesudah mengerjakan proyek yang sudah dibuat.

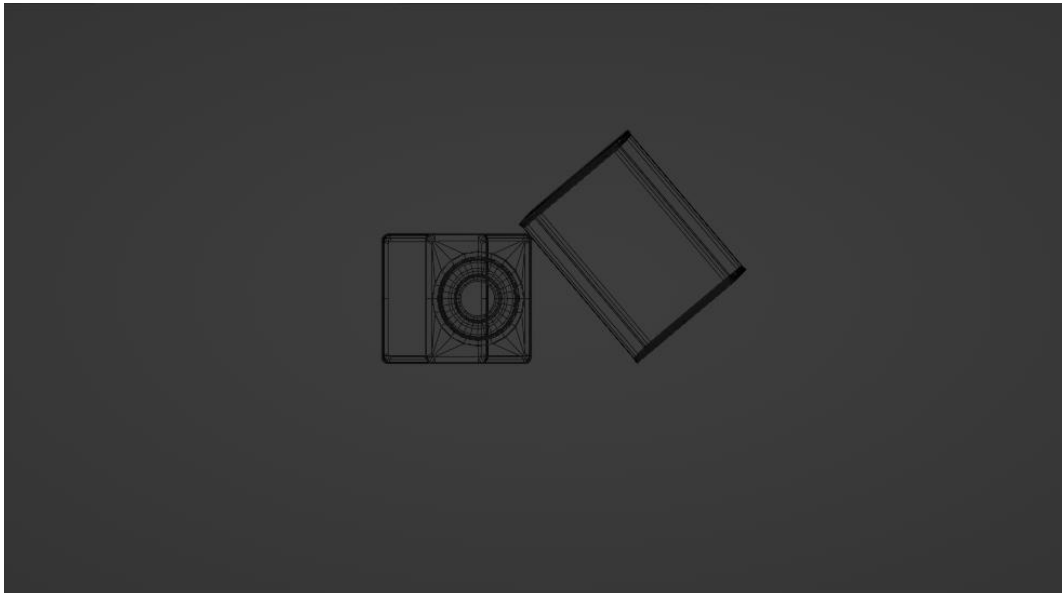


Gambar 3.8 Modeling dan Rendering.

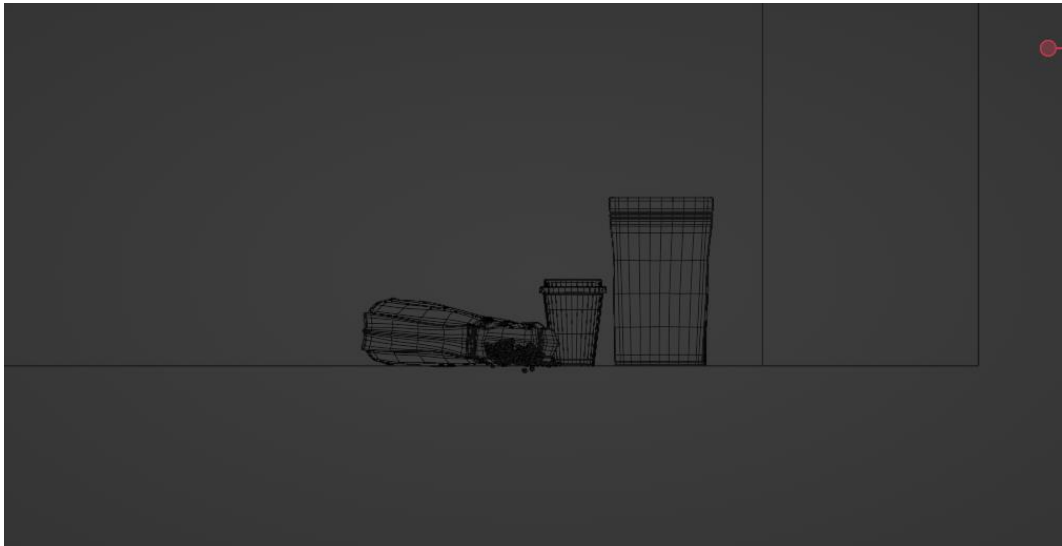


*Gambar 3.9 Modeling dan Rendering.*

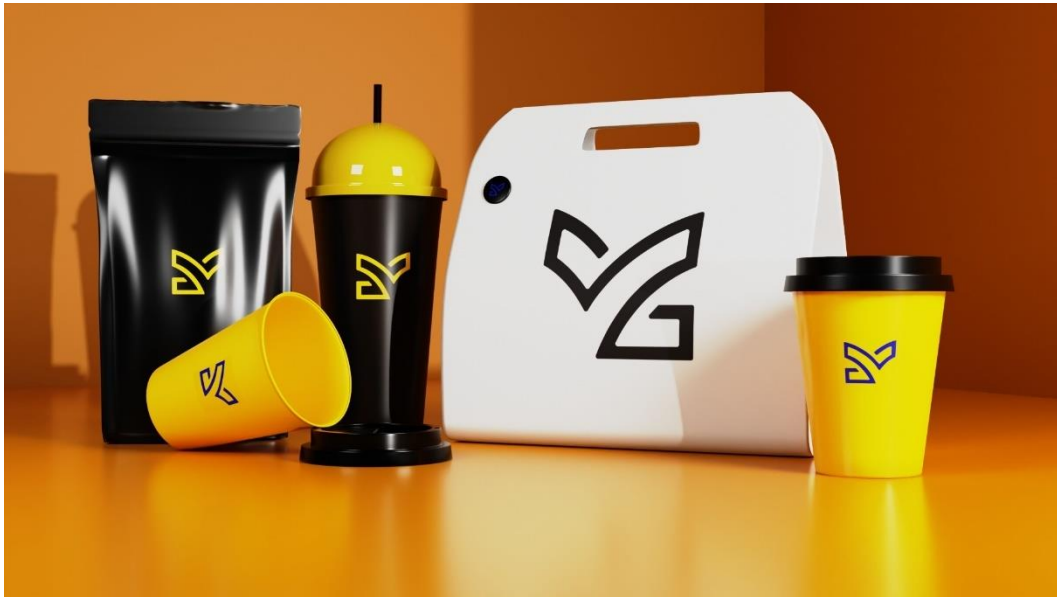




*Gambar 4.0 Modeling dan Rendering*



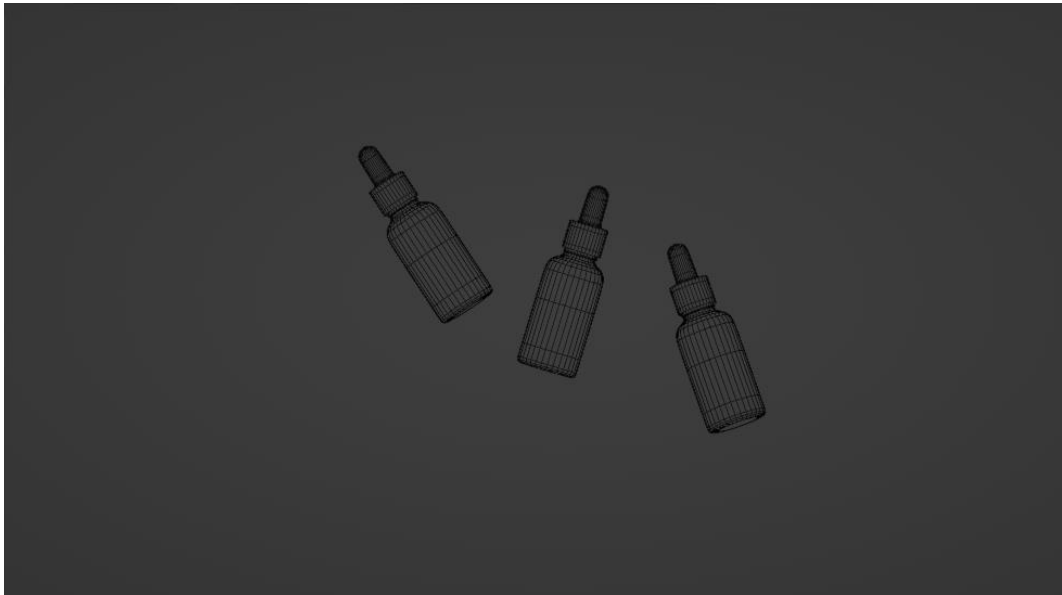
Gambar 4.1 Modeling dan Rendering



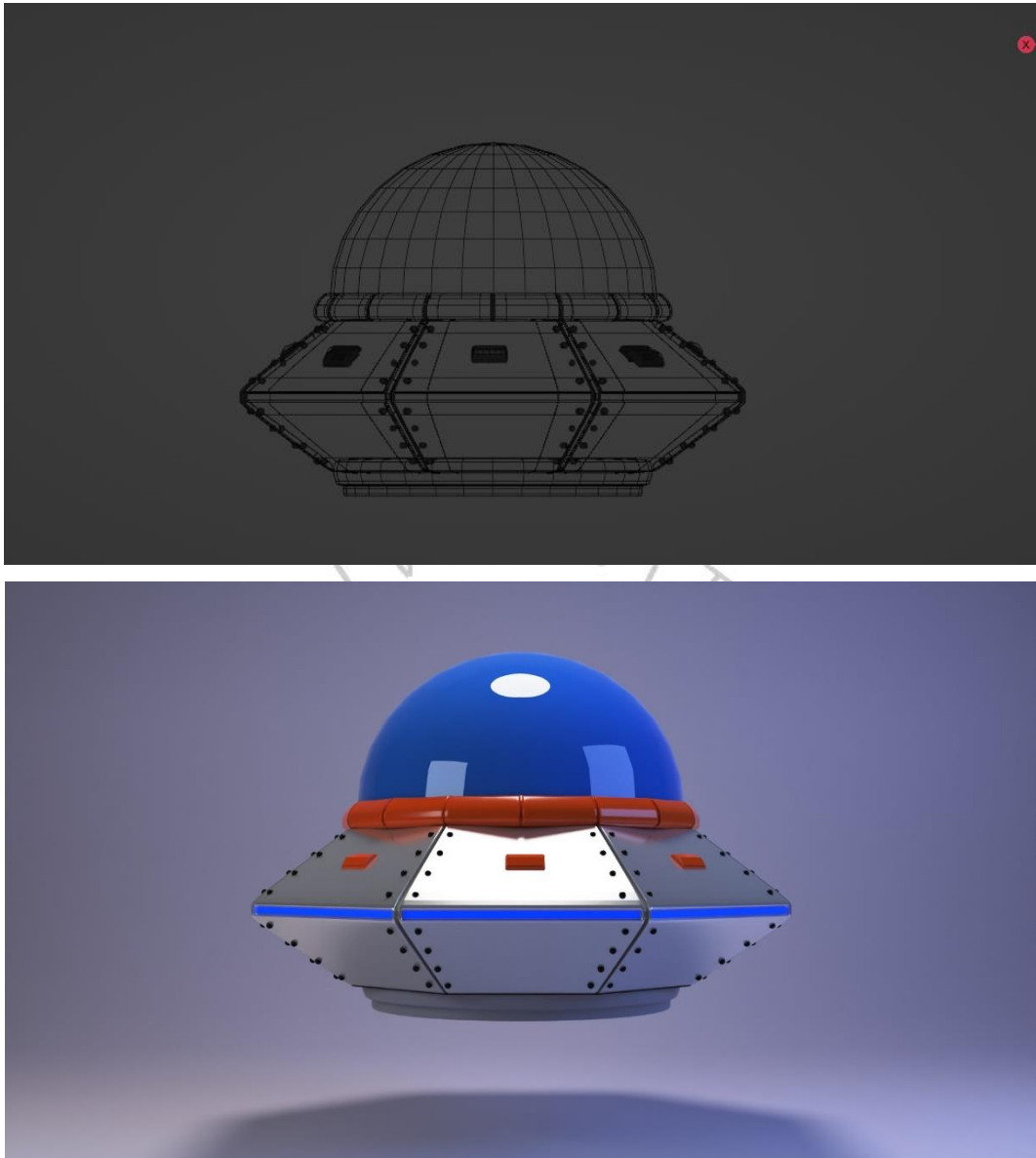
Gambar 4.2 Modeling dan Rendering



Gambar 4.3 Modeling dan Rendering



*Gambar 4.4 Modeling dan Rendering*



*Gambar 4.5 Modeling dan Rendering*



*Gambar 4.6 Modeling dan Rendering*

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Saat menjalankan masa praktik Kerja Profesi di Kriet Lab Asia dalam periode tiga bulan, terdapat beberapa hambatan serta kendala yang praktikan alami, kendala serta hambatan tersebut terjadi pada beberapa proses pelaksanaan pekerjaan. Kendala yang praktik alami yaitu proses tracking object kamera, pada proses tracking object kamera praktikan membantu divisi lain untuk melakukan tracking object kamera pada salah

satu proyek yang dibuat. Selanjutnya proses tracking object kamera ada beberapa kendala yang praktik alami seperti pembuatan vfx.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Hambatan yang muncul saat kerja profesi, Praktikan dituntun untuk menemukan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang ada agar tidak berdampak lebih besar terhadap kinerja praktikan. Dalam mengatasi kendala tracking object kamera, Praktikan berusaha mencari video tutorial tracking object kamera di situs Youtube dan selanjutnya mempraktikannya, sama juga dengan kendala vfx.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Selama Praktikan melaksanakan Kerja Profesi di Kriet Lab Asia, Praktikan memperoleh berbagai ilmu serta pengalaman terkait dunia kerja. Praktikan mendapatkan ilmu berbagai macam tentang 3D seperti bagaimana membuat objek dengan topology yang benar, tracking objek pada suatu footage, menganimasikan kamera, dan pembuatan vfx liquid. Tentunya Praktikan merasakan adanya dampak yang sangat positif terhadap kemampuan Praktikan yang semakin berkembang