

BAB 6

LAMPIRAN

Logbook.

Tabel 6.1 Logbook

Bulan	Kegiatan
Bulan ke-1 16 Februari -15 Maret 2024	Selama kurang lebih satu bulan ini saya belajar di stechooq academy dengan course 3D Design, saya belajar banyak. Saya lebih mengenal software untuk 3d yaitu blender. Materi yang diberikan Stechooq pada portal LSM sangat lengkap dan mudah dimengerti, penambahan quiz juga menchallenge mahasiswa seberpa dia membaca atau memperhatikan video ajar yang diberikan pada hari itu. Pembelajaran dimulai dengan pra reproduksi, kita belajar masalah mencari ide cerita, pembuatan karakter dan storyboard. Kemudian memasuki bab basic 3D kita mulai belajar menggunakan software blender. FGD dilakukan satu kali dalam seminggu dan berdurasi kurang lebih 2 jam. ○ pada minggu pertama dijelaskan mengenai Pre-reproduksi di dalamnya terdapat materi ide dan alur pipeline, penulisan script animasi, composition dan angle, dan kamera frame dan shoot size. Pada setiap minggu ada dua tugas yaitu kelompok dan pribadi, tugas pribadi pada minggu ini adalah menulis ide cerita dan tugas kelompoknya adalah mengembangkan naskah cerita ○ pada minggu ke-2 dijelaskan mengenai frame dan shoot size, camera movement, visual art development, storyboard, serta animatic dan voice over. Tugas individu pada minggu ini adalah membuat karakter, dan tugas kelompok pada minggu ini adalah membuat storyboard. ○ Pada minggu ke-3 sudah memasuki Bab 2 yaitu basic 3D. Pada minggu ini kita diajari basic blender, modeling 1, modeling 2, aturan 3D modeling. Tugas individu pada minggu ini adalah membuat kursi atau modeling dasar, dan tugas kelompoknya adalah membuat dummy object yang akan digunakan untuk tugas akhir nanti. ○ Minggu ke-4 kita sudah masuk UV mapping dasar, shading dasar, rendering dasar, dan compositing basic 3d. Tugas Individu pada minggu ini adalah rendering dasar, dan tugas kelompoknya adalah dummy set
Bulan Ke-2 16 Maret – 15 April 2024	Pada bulan ini sudah memasuki bab 3 (intermediate 3d) dan bab 4 (advance 3d), pada minggu pertama kita belajar mengenai modeling menengah 1 dan 2, pada tahap ini kita diberikan video tutorial membuat robot di blender kemudian diberikan tugas individu untuk mempraktekkan pembuatan robot tersebut, kemudian kita belajar UV mapping menengah, digital sculpting, dan retopologi. Tugas kelompok pada minggu ini adalah menata aset animasi seperti di storyboard Pada minggu kedua kita belajar tentang texture baking, shading, shader editor (texturing), dan pengenalan rig dan rigging bola. Tugas individu pada minggu ini adalah retopologi sebuah peti harta karun, dan tugas kelompok pada minggu ini adalah memperbaiki tugas kelompok

	minggu kemarin. Minggu ketiga kita belajar tentang rigging robot, penambahan cotroller rig, dan weight painting
Bulan Ke-3 16 April – 15 Mei 2024	Minggu ini sudah berada pada minggu pertengahan, kita mulai mempelajari animasi lebih mendalam. Pada pertama ini kita belajar mengenai import objek manusia ke blender, kemudian shape key, driver, pengenalan animasi, walk cycle, dan run cycle. Kemudian minggu selanjutnya belajar mengenai cloth simulation, geometri node, pengenalan UI dan Navigasi Substansi, pengenalan tools substansi painter. Kemudian kita juga belajar mengenai texturing, export texture, file management 3D Blender, asset browser 3D blender, camera setup, scene layout, dan scene lighting. Semua yang kita pelajari pada bulan ini sangat berpengaruh pada proses pengerjaan tugas akhir.
Bulan Ke-4 16 Mei – 15 Juni 2023	Pada minggu ini mahasiswa mulai diajarkan pengenalan render engine eevee, render engine cycles, render setting eevee dan render setting cycle. Hal-hal tersebut diajarkan dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa mengerjakan project akhir. Selain itu di minggu berikutnya kita diajarkan mengenai software pengeditan untuk editing animasi project akhir nantinya, software yang digunakan ialah after effect, kita diajarkan tentang keyframe, motion tracking, sound effect, serta render. Selain itu kita juga diajarkan cara menggunakan premiere pro. Semua itu adalah software yang bisa digunakan untuk melakukan pengeditan project akhir, yaitu animasi Video Iklan Layanan Masyarakat. Selain materi mahasiswa tetap diawasi untuk pengerjaan project, ada presentasi proses setiap minggunya untuk monitoring agar project akhir bisa selesai tepat waktu nantinya.
Bulan Ke-5 16 Juni – 30 Juni 2024	Pada minggu-minggu terakhir mahasiswa benar-benar difokuskan untuk mengerjakan project akhir. Terdapat UAS pada minggu terakhir ini, UAS dilaksanakan masing-masing kelompok dengan menggunakan platform online zoom. Masing-masing kelompok dipersilakan mempresentasikan hasil kerjanya, mentor memberikan tanggapan dan beberapa pertanyaan terkait pengerjaan kepada mahasiswa, dari sini akan terlihat mahasiswa mana yang memberikan banyak kontribusinya di pengerjaan project akhir dan mana yang tidak.

Sertifikat



Gambar 6 1 Certificate of Achievement Stechoq, Sumber: Stechoq Academy



Gambar 6 2 Certificate of Completion Stechoq, Sumber: Stechoq Academy



Gambar 6 3 Sertifikat Kepesertaan, Sumber: Kampus Merdeka

TRANSKRIP STUDI INDEPENDEN
STUDI INDEPENDEN TRANSCRIPT
 No : 037/TN/MSIB-6/STECHOQ/VI/2024

<u>Nama</u> : Muhamad Riky Prasetya	<u>Pelatihan</u> : 3D Designing Specialist In Industry 4.0
<u>Name</u>	<u>Course</u> : For Creative Industry
<u>Asal Kampus</u> : Universitas Pembangunan	<u>Keahlian Utama</u> : 3D Prop & Envi Modeler
<u>University</u> : Nasional Veteran Jawa Timur	<u>Notable Skill</u>
<u>Program Studi</u> : Desain Komunikasi Visual	<u>Periode Kegiatan</u> : 16/02/2024 - 30/06/2024
<u>Study Program</u> : Visual Communication Design	<u>Activity Period</u>
<u>Nomor Mahasiswa</u> : 21052010006	<u>Nomor Kegiatan</u> : 8597422
<u>Student ID</u>	<u>Activity ID</u>
<u>Keterlibatan Proyek</u> : 3D Prop & Envi Modeler	
<u>Project Involved</u>	

No No	Komponen Penilaian Assessment Component	Jam Hour	Pencapaian Pembelajaran Achievement of Learning	Nilai Score
1	<u>Pre Produksi</u> PreProduction	80	Peserta mampu membuat rancangan dan merencanakan produksi film animasi seperti: membuat Ide cerita; naskah; desain karakter; konsep art; storyboard; dubing/voice over, dan animatic.	90
2	<u>3D Tingkat Dasar</u> Basic 3D	80	Peserta mampu menjelaskan dasar UI dan navigasi pada software 3D; membuat layout pada shot 3D; menjelaskan tools dasar modeling 3D; menjelaskan dan menggunakan tools dasar menganimasikan objek 3D.	90
3	<u>3D Tingkat Menengah</u> Intermediate 3D	120	Peserta mampu melakukan pewarnaan dan texturing pada objek 3D; membuat rigging sederhana untuk objek tertentu; menerapkan tools dasar modeling dalam membuat objek; serta menerapkan tools dasar modeling dalam membuat pergerakan sederhana pada objek 3D.	90
4	<u>3D Tingkat Lanjut</u> Advanced 3D	120	Peserta mampu membuat rigging untuk karakter manusia; menganimasikan gerakan sederhana pada karakter manusia; memodifikasi dan memanipulasi objek 3D.	90
5	<u>Manajemen File dan Scene</u> Management File and Scene	80	Peserta mampu melakukan clean up terhadap file aset yang di kerjakan; menerapkan Naming Convention pada file maya dan data2 yang berhubungan; serta mengatur penataan file dan data2 yang dibutuhkan.	80
6	<u>Produksi Tahap Akhir</u> Final Stage Production	120	Peserta mampu melakukan integrasi antar software dengan baik; menggunakan dan menerapkan shader pada objek 3D; serta mempelajari fungsi dan penerapan lighting.	80
7	<u>Post Produksi</u> Post Production	120	Peserta mampu melakukan rendering pada objek maupun shot 3D; melakukan editing dan kompositing pada output video atau gambar seperti color correction, memasukkan musik, dll	90
8	<u>Penggambaran 3D</u> 3D Painting	80	Peserta mampu mengenal UI pada software substance Painter 3D, mampu menggunakan Brush, mampu menerapkan normal, coloring, dll serta mampu mengintegrasikan dengan software 3D	80
<u>Jumlah Nilai</u> Total Score				690
<u>Rata-rata Nilai</u> Average Score				86,25

Pembimbing,
Mentor,



Lalu Agam Pramadya Syalabi M.Kom
Senior Product Designer

Sleman, 30/06/2024
Penanggung jawab Program MSIB,
Person in Charge of MSIB Program,



Febri Hari Natoro, S.Psi
Head of Stechoq Academy

Gambar 6 4 Transkrip Nilai I, Sumber: Stechoq Academy

TRANSKRIP STUDI INDEPENDEN
STUDI INDEPENDEN TRANSCRIPT
 No : 437/TN/MSIB-6/STECHOQ/VI/2024

Nama : Muhamad Riky Prasetya Jabatan : 3D Designing Specialist In Industry 4.0
Name : Position : For Creative Industry
Asal Kampus : Universitas Pembangunan Keahlian Utama : 3D Prop & Envi Modeler
University : Nasional Veteran Jawa Timur Notable Skill :
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Periode Magang : 16/02/2024 - 30/06/2024
Study Program : Visual Communication Design Internship Period :
Nomor Mahasiswa : 21052010006 Nomor Pemagang : 8597422
Student ID : Internship ID :
Keterlibatan Proyek : 3D Prop & Envi Modeler
Project Involved :

No	Kategori Penilaian <i>Assessment Category</i>	Komponen Penilaian	<i>Assessment Component</i>	Nilai <i>Score</i>
1	Pengetahuan <i>Knowledge</i>	Pengetahuan Teori	<i>Theoretical Knowledge</i>	85
2		Pengetahuan Praktis	<i>Practical Knowledge</i>	85
3	Keahlian <i>Skill</i>	Keahlian Teknis	<i>Technical Skills</i>	90
4		Penyelesaian Masalah	<i>Problem Solving</i>	88
5		Manajemen Proyek	<i>Project Management</i>	87
6		Presentasi	<i>Presentation</i>	85
7	Sikap Kerja <i>Work Behavior</i>	Kedisiplinan	<i>Discipline</i>	85
8		Tanggungjawab	<i>Responsibility</i>	88
9		Motivasi	<i>Motivation</i>	85
10		Inisiatif	<i>Initiative</i>	85
11		Kerjasama Tim	<i>Teamwork</i>	85
12		Komunikasi	<i>Communication</i>	85
13		Adaptasi	<i>Adaptability</i>	90
14	Hasil Kerja <i>Result based Assessment</i>	Penyelesaian Proyek	<i>Project Completion</i>	90
15		Kualitas Kerja	<i>Quality of Work</i>	88
16		Laporan	<i>Report</i>	85
Jumlah Nilai <i>Total Score</i>				1386
Rata-rata Nilai <i>Average Score</i>				86,63

Keterangan Nilai <i>Explanation of Grades</i>			
<i>Range Score</i>	<i>Grade</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Description</i>
86 - 100	A	Sangat Baik	Excellent
71 - 85	B	Baik	Good
56 - 70	C	Cukup	Average
41 - 55	D	Kurang	Poor
0 - 40	E	Gagal	Fail

Pembimbing,
Mentor,


 Lalu Agam Pramadya Syalabi M.Kom
 Senior Product Designer

Sleman, 30/06/2024
 Penanggung jawab Program MSIB,
 Person in Charge of MSIB Program,


 Febri Hari Natoro, S.Psi.
 Head of Stechoq Academy

Gambar 6.5 Transkrip Nilai 2