

**LAPORAN TENGAH/AKHIR**  
**MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT**  
***3D Modelling dalam Pembuatan Content Video Mapping***  
**Di PT. Sembilan Matahari**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program MSIB MBKM

oleh :

Siti Fathimah Muthmainnah / 402019618058



**TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS DARUSSALAM**  
**GONTOR**  
**2022**

**Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika Universitas  
Darussalam Gontor**

***3D Modelling dalam Pembuatan Content Video Mapping***

**Di PT. Sembilan Matahari**

oleh :

Siti Fathimah Muthmainnah / 402019618058

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Ponorogo, 05 Januari 2023

Pembimbing Magang atau Studi Independen Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Darussalam Gontor



**Faisal Reza Pradhana, M. Kom**  
NIDN. 0710128805

**Lembar Pengesahan**

***3D Modelling dalam Pembuatan Content Video Mapping***

**Di PT. Sembilan Matahari**

oleh :

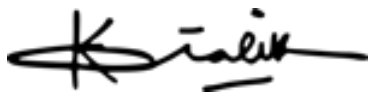
Siti Fathimah Muthmainnah / 402019618058

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Bandung, 05 Januari 2023

Penanggung Jawab Magang PT. Sembilan Matahari



Yupiter Oktalika

202003038

## Abstraksi

PT. Sembilan Matahari merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Digital Art Industry yang memiliki laboratorium riset dan pengembangan karya berbasis visual bernama Kala Kini Nanti. PT. Sembilan Matahari telah berdiri selama 15 tahun dalam bidang projectin mapping, fillmmaking, spatial experiences, dan immersive arts installation. Dengan pengalaman tersebut PT. Sembilan Matahari menjadi perusahaan inovasi audio visual untuk mendorong dampak yang lebih besar. Tujuan magang MSIB ini adalah untuk merasakan bagaimana terjun ke dalam dunia pekerjaan di lapangan dan agar lebih siap menghadapi dunia kerja. Pekerjaan yang diberikan berdasarkan persyaratan proyek singkat dan berkelanjutan. Project akhir magang ini berupa Intern Exhibiton dimana para peserta magang MSIB dituntut untuk kreatif dan aktif dalam melaksanakan project akhir ini dan mengerjakan task final exhibition sesuai dengan divisi yang sedang dijalani untuk mencapai target kompetensi creativity, leadership, reasoning, problem solving, ideation, teamwork, communication, research and analytics dan mengembangkan kompetensi berdasarkan posisi magang. Project akhir final art exhibition ini dilaksanakan di Kala Kini Nanti yang merupakan laboratorium Digital Art Space dan disaksikan oleh puluhan tamu undangan yang hadir dan setiap individu mempresentasikan pekerjaan yang diselesaikan untuk task final exhibition tersebut. Tugas merupakan project perusahaan PT. Sembilan Matahari dan tugas wajib membuat animasi satu detik setiap hari. Program magang ini hybrid dapat dikerjakan di kantor dan online. Pencapaian hasil magang MSIB di PT. Sembilan Matahari dapat dilihat langsung pada final art exhibition dan menambah skill serta wawasan mengenai 3D modelling dan animasi.

Kata kunci : Program MSIB, 3D Modelling, Animasi, Project

## **Kata Pengantar**

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menjalankan Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dengan lancar dan dapat menyelesaikannya sampai dengan tahap akhir pembuatan laporan. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju jaman terang benderang saat ini.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diperlukan untuk perbaikan di masa mendatang.

Terimakasih penulis haturkan kepada PT. Sembilan Matahari yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu dan mempelajari banyak hal baru yang saya temukan dalam program magang MSIB. Terimakasih juga saya haturkan kepada :

1. Orang tua dan keluarga atas segala dukungan dan do'a yang selalu tucurahkan dalam melaksanakan program magang ini.
2. Al-Ustadz Prof. Dr. K. H. Hamid Fahmy Zarkasyi, M.A.Ed., M.Phil., selaku Rektor Universitas Darussalam Gontor.
3. Al-Ustadz Haris Setyaningrum, M.Cs., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
4. Al-Ustadz Dihin Muriyatmoko, M.T., selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Para mentor PT. Sembilan Matahari yang tiada henti membimbing saya dalam mengembangkan diri, mengajarkan disiplin dalam bekerja, memberikan nasihat-nasihat penting, mengajarkan berbagai hal baru, memberikan support semangat yang tidak kenal lelah sepanjang waktu.
6. Al- Ustadz Faisal Reza Pradhana, M.Kom., selaku penanggung jawab Magang MSIB.

7. Teman seperjuangan Laskar Matahari II khususnya divisi 3D modeller yang sangat sabar mengajari saya hal-hal baru dan selalu memberikan support dalam mengerjakan berbagai macam task baru tidak pernah saya pahami sebelumnya.

Semoga Allah SWT senantiasa menghendaki rahmat dan berkah bagi semua yang telah membantu saya dalam menjalani Program Magang ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Ponorogo, 05 Januari 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muthmainnah' with a stylized flourish at the end.

Siti Fathimah Muthmainnah

## Daftar Isi

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	vii
<b>Bab I Error! Bookmark not defined.</b>	
I.1 Error! Bookmark not defined.	
I.2 Error! Bookmark not defined.	
I.3 Error! Bookmark not defined.	
<b>Bab II Error! Bookmark not defined.</b>	
II.1 Error! Bookmark not defined.	
II.2 Error! Bookmark not defined.	
II.3 Error! Bookmark not defined.	
II.4 Error! Bookmark not defined.	
<b>Bab III Error! Bookmark not defined.</b>	
III.1 Error! Bookmark not defined.	
III.2 Error! Bookmark not defined.4	
III.3 Hasil Pencapaian Pembuatan Asset Konten Final Exhibition	15
<b>Bab IV Error! Bookmark not defined.0</b>	
IV.1 Error! Bookmark not defined.0	
IV.2 Error! Bookmark not defined.0	
Referensi	21
Lampiran A. TOR	22
Lampiran B. Log Activity	42
Lampiran C. Dokumen Teknik	114

**Daftar Gambar**

Gambar 1. Struktur Organisasi PT. Sembilan Matahari	4
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan WFO	7
Gambar 3. Dokumentasi Final Exhibition	9
Gambar 4. Proses Pembuatan Model Dasar 3D	10
Gambar 5. Proses Pembuatan Model Dasar 3D (Wireframe Preview)	10
Gambar 6. Model yang telah Ditekstur	11
Gambar 7. Proses Pengerjaan Rigging	12
Gambar 8. Karakter sebelum keypose	12
Gambar 9. Karakter setelah keypose	13
Gambar 10. Hasil Compositing Facade 1	13
Gambar 11. Hasil Compositing Facade 2	14
Gambar 12. Hasil Compositing Facade 3	14
Gambar 13. Hasil Compositing Facade 4	14
Gambar 14. Hasil Render Animasi One Day One Second	15
Gambar 15. Penayangan Karya One Day One Second	15
Gambar 16. Model Gedung 1	16
Gambar 17. Model Gedung 2	16
Gambar 18. Model Gedung 3	16
Gambar 19. Hasil Texturing Gedung 1970	17
Gambar 20. Model Gedung Victorian	17
Gambar 21. Hasil Render Facade 1	18
Gambar 22. Hasil Render Facade 2	18
Gambar 23. Hasil Render Facade 3	18
Gambar 24. Hasil Render Facade 4	19
Gambar 25. Hasil Render Facade 5	19



## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar belakang**

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah salah satu program Kampus Merdeka yang dirancang untuk memastikan mahasiswa mendapatkan keterampilan dan kompetensi utama, dan terkini untuk menghadapi dunia masa depan.

PT. Sembilan Matahari merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Digital Art Industry* yang memiliki laboratorium riset dan pengembangan karya berbasis visual bernama Kala Kini Nanti. PT. Sembilan Matahari telah berdiri selama 15 tahun dalam bidang *projectin mapping, filmmaking, spatial experiences, dan immersive arts installation*. Dengan pengalaman tersebut PT. Sembilan Matahari menjadi perusahaan inovasi audio visual untuk mendorong dampak yang lebih besar.

Tujuan magang MSIB di PT. Sembilan Matahari ini adalah untuk merasakan bagaimana terjun ke dalam dunia pekerjaan di lapangan dan agar lebih siap menghadapi dunia kerja. *Project* akhir magang ini berupa *Intern Exhibiton* dimana para peserta magang MSIB dituntut untuk kreatif dan aktif dalam melaksanakan *project* akhir ini dan mengerjakan *task final exhibition* sesuai dengan divisi yang sedang dijalani. *Project* akhir final *art exhibition* ini dilaksanakan di Kala Kini Nanti yang merupakan laboratorium *Digital Art Space* dan disaksikan oleh puluhan tamu undangan yang hadir dan setiap individu mempresentasikan pekerjaan yang diselesaikan untuk *task final exhibition* tersebut. Khusus untuk divisi *3D Modelling* dan *Motion* dituntut untuk mengerjakan sebuah karya bernama “*One Day One Second Challenge*” yaitu animasi satu detik untuk 2 bulan dan karya ini ditampilkan ketika final exhibition. Dalam kesempatan magang ini penulis mendapatkan posisi sebagai *3D Modeller* dalam proses pembuatan konten *Video Mapping* di PT. Sembilan Matahari.

## I.2 Lingkup

Program Magang yang bernama *NMLab Academic Internship 2022* ini bertempat di PT. Sembilan Matahari dengan periode kegiatan yang terhitung pada tanggal 18 Agustus 2022 sampai dengan 30 Desember 2022 dengan menerapkan metode *Hybrid* atau bauran dengan jam kerja 40 jam per minggu dari hari Senin - Jum'at (09.00 - 18.00) dan total durasi pembelajaran yaitu 900 jam. Ruang lingkup pekerjaan MSIB PT. Sembilan Matahari pada posisi Magang sebagai *3D Modeller* adalah sebagai berikut :

### 1. Kemampuan *Management Data Asset*

Mampu mengatur semua data yang dikumpulkan dan membuat *foldering* yang terstruktur.

### 2. *Rendering*

Mampu melakukan proses terakhir finalisasi dari animasi tersebut yaitu proses *rendering*.

### 3. Pencarian Referensi dan Menerjemahkan *Brief* menjadi Visual

Mampu mencari referensi atas narasi yang telah diterima

### 4. Pembuatan asset 3D *Modelling*

Mampu membuat 3D model yang dibutuhkan sesuai *brief*

### 5. Animasi 3D *Asset*

Mampu membuat animasi 3D *asset* sesuai kebutuhan dari yang di *brief*

### 6. Compositing Asset 3D ke *Template Content*

Mampu mengolah file asset yang sudah dibuat dan diterima dan menjadikan sebuah visual yang sesuai *brief*

### 7. Kemampuan Identifikasi dan Analisa *Brief* tiap *Project*

Mampu memetakan sebuah analisa *brief* yang sudah dibuat dari *team story development*

### 8. Kemampuan Adaptasi

Mampu mempraktekan isi kuadran kecerdasan emosi

### 9. Kerjasama tim secara dinamis.

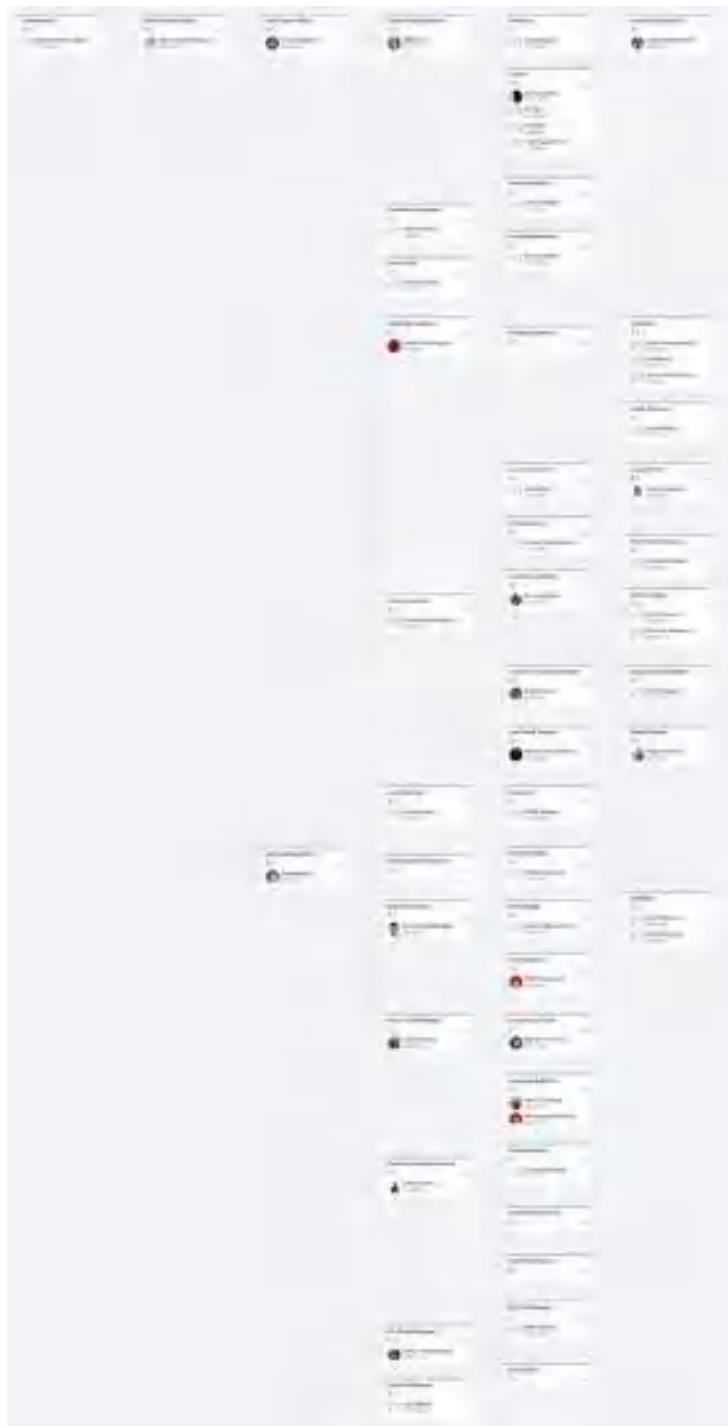
Mampu mempraktekkan proses *agile scrum*.

### **I.3 Tujuan**

Tujuan program magang MSIB PT Sembilan Matahari adalah agar para peserta magang dapat lebih siap dalam menghadapi dunia kerja dan lebih percaya diri dengan pengembangan keterampilan teknis serta keterampilan non-teknis. Disiplin dalam bekerja, mengatur waktu dan mengerjakan task sesuai dengan deadline yang telah ditentukan juga menghasilkan kepribadian yang lebih baik dalam berdisiplin dan *time management*, mendapatkan berbagai macam hal baru dan memperdalam *skill* yang telah didapatkan juga dapat bekerja tim secara baik. Serta dapat mencapai target soft skill dan hard skill yaitu *creativity, leadership, reasoning, problem solving, ideation, teamwork, communication, research and analytics* dan mengembangkan kompetensi berdasarkan posisi magang.

## Bab II Lingkungan Organisasi PT. Sembilan Matahari

### II.1 Struktur Organisasi



Gambar 1. Stuktur Organisasi PT. Sembilan Matahari

## II.2 Lingkup Pekerjaan

Ruang lingkup pekerjaan MSIB PT. Sembilan Matahari pada posisi Magang sebagai 3D *Modeller* adalah sebagai berikut :

### 1. Kemampuan *Management Data Asset*

Mampu mengatur semua data yang dikumpulkan dan membuat *foldering* yang terstruktur.

### 2. *Rendering*

Mampu melakukan proses terakhir finalisasi dari animasi tersebut yaitu proses *rendering*.

### 3. Pencarian Referensi dan Menerjemahkan *Brief* menjadi Visual

Mampu mencari referensi atas narasi yang telah diterima

### 4. Pembuatan asset 3D *Modelling*

Mampu membuat 3D model yang dibutuhkan sesuai *brief*

### 5. Animasi 3D *Asset*

Mampu membuat animasi 3D asset sesuai kebutuhan dari yang di *brief*

### 6. *Compositing Asset* 3D ke *Template Content*

Mampu mengolah file *asset* yang sudah dibuat dan diterima dan menjadikan sebuah visual yang sesuai *brief*

### 7. Kemampuan Identifikasi dan Analisa *Brief* tiap Project

Mampu memetakan sebuah analisa *brief* yang sudah dibuat dari *team story development*

### 8. Kemampuan Adaptasi

Mampu mempraktekan isi kuadran kecerdasan emosi

### 9. Kerjasama tim secara dinamis.

Mampu mempraktekkan proses *agile scrum*.

## II.3 Deskripsi Pekerjaan

### 1. Kemampuan *Management Data Asset*

Melakukan pengumpulan keseluruhan data *file asset* baik dari file visual gambar, animasi, *render sequence*, audio untuk nantinya diolah untuk membuat visual dan mulai dianimasikan.

### 2. *Rendering*

Mengatur *visual content* yang akan difinalisasikan dan melakukan proses terakhir yaitu *rendering*.

### 3. Pencarian Referensi dan Menerjemahkan *Brief* menjadi Visual

Mampu mencari referensi baik visual, tutorial, *sample motion* yang relevan dengan narasi.

### 4. Pembuatan asset 3D *Modelling*

Melakukan proses pembuatan *modelling 3D asset* untuk pembuatan animasi.

### 5. Animasi 3D *Asset*

Melakukan animasi/motion pada *3D asset* yang sudah dan akan disesuaikan pada *compositing*.

### 6. *Compositing* Asset 3D ke *Template Content*

Melakukan proses *compositing* visual dari asset yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah *preview compositing* yang baik.

### 7. Kemampuan Identifikasi dan Analisa *Brief* tiap *Project*

Melakukan riset untuk menjabarkan *brief* yang sudah diterima lalu didiskusikan bersama team untuk dilanjutkan ke proses berikutnya.

### 8. Kemampuan Adaptasi

Menulis jurnal harian tentang apa yang dialami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakan di dalam kelompok.

### 9. Kerjasama tim secara dinamis.

Menjalankan kerjasama kolaboratif melalui *backloging*, *cycle meeting* dan *daily scrum*.

## II.4 Jadwal Kerja

Periode kegiatan magang ini terhitung pada tanggal 18 Agustus 2022 sampai dengan 30 Desember 2022 dengan menerapkan metode *Hybrid* atau bauran dengan jam kerja 40 jam per minggu dari hari Senin - Jum'at (09.00 - 18.00) dan total durasi pembelajaran yaitu 900 jam.

Peserta magang di PT. Sembilan Matahari pada program NMLAB *Academic Internship* terdiri dari 7 divisi dengan jadwal WFO (*Work From Office*) masing-masing yaitu :

1. Creative Coder : Senin dan Kamis
2. 3D Modeller : Selasa dan Rabu
3. Concept & Communication Planner : Senin dan Kamis
4. Project Management Officer : Senin dan Kamis
5. Media Production : Selasa dan Rabu
6. Motion Designer : Selasa dan Jum'at
7. Graphic Design : Rabu dan Jum'at



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan WF

## Bab III 3D Modelling Final Exhibition

### III.1 Proses Modelling 3D Asset

3D Modelling adalah karya digital yang berawal dari bentuk dua dimensi menjadi bentuk visual yang lebih hidup. Konsep dasarnya adalah pemodelan, pemodelan sendiri merupakan kegiatan membentuk dan mendesain sehingga menjadi objek. Objek yang dihasilkan dari 3D modelling dapat digunakan menjadi aset pada pekerjaan film, animasi, game, konsep *prototype* produk dan arsitektur. 3D modelling dibuat dan dirancang bertujuan untuk memvisualkan bentuk dua dimensi menjadi visual nyata dengan menggunakan *software Blender*, Cinema 4D dan lain sebagainya.

Proses pembuatan asset 3D disesuaikan dengan *brief* yang telah disampaikan oleh Mentor pada meeting harian. Pembuatan asset 3D berupa objek benda, *environment*, animasi, *rigging* dan lain sebagainya. Pada *meeting* pagi hari membahas task pekerjaan yang akan dikerjakan pada hari itu. Task diberikan oleh mentor pada saat meeting pagi dan setiap individu diberikan task individual maupun team. Pada meeting sore hari presentasi task yang telah dikerjakan dan menjelaskan terkait task tersebut serta kendala yang dialami apabila ada.

Selain pengerjaan project harian perusahaan, terdapat project akhir final exhibition program NMLAB *Academic Internship* yang bernama “Epilogue : UnseenMedia” yaitu pameran seni digital video *mapping* yang dikemas secara menarik dan mengusung tema perkembangan teknologi dari masa lampau hingga saat ini. Mengangkat cerita tentang dibalik media sosial yang tidak terlihat (*unseen*) terkait dampak negatif dan dampak positif yang dirasakan. Diangkat dari permasalahan *screen time* atau penggunaan layar sosial media yang meningkat menjadi 7,7 jam per hari dari perkiraan pra pandemi 3,8 jam perhari dan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak negatif media sosial sehingga dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Memvisualisasikan terkait dampak baik dan buruk media sosial yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Konten 3D dibuat langsung oleh divisi 3D



modelling dari mulai modelling object, texturing, animating, compositing dan rendering. Acara ini berlangsung pada tanggal 9-18 Desember 2022 dan soft opening yang dilaksanakan pada tanggal 08 Desember 2022 dan bertempat di Kala Kini Nanti Digital Art Space, Paris Van Java Bandung.



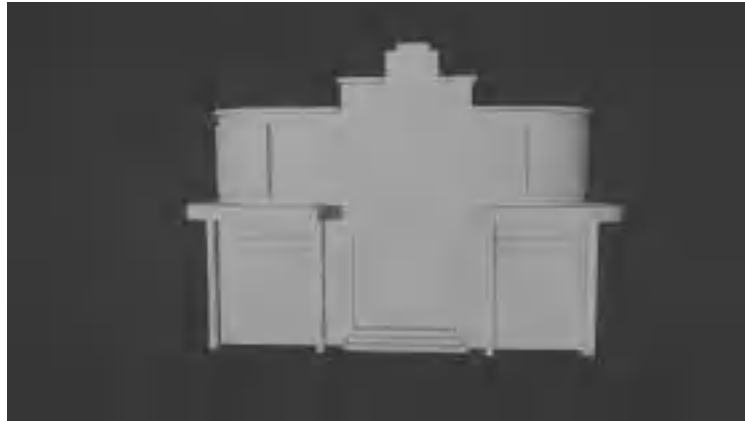
Gambar 3. Dokumentasi Final Exhibition Epilogue : UnseeNMedia

*Digital Art Exhibition* ini menawarkan pengalaman yang luar biasa dengan video mapping 360 derajat dengan fitur interaktif menjadikan penonton seakan-akan berada dibalik dunia sosial media dengan visual 3D yang sangat interaktif. Proses pembuatan 3D dilakukan oleh divisi 3D Modeller dengan mengikuti brief arahan dari setiap divisi yang membutuhkan asset 3D untuk konten exhibition. Pengerjaan asset 3D dimulai dengan mengikuti arahan *brief* pra produksi kemudian dilanjutkan dengan mencari referensi visual untuk kemudian memulai produksi asset 3D antara lain sebagai berikut :

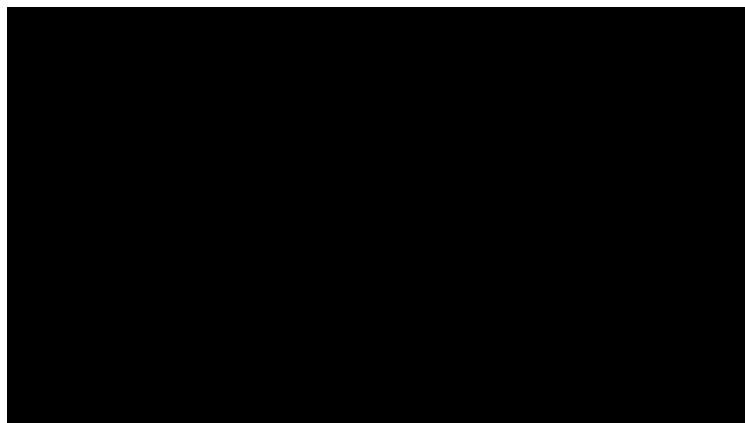
#### A. Pemodelan 3D

Pemodelan dasar asset 3D dimulai dengan mencari referensi visual object yang akan dibuat dan memulai modelling object tersebut dengan bentuk dasar

yang terdapat pada *software* yang digunakan seperti *cube*, *cylinder*, *uv sphere*, *curve* dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh proses pengerjaan asset 3D yang telah dibuat.



Gambar 4. Proses Pembuatan Model Dasar 3D



Gambar 5. Proses Pembuatan Model Dasar 3D (Wireframe Preview)

Setelah proses pengerjaan asset 3D dasar selesai dilanjutkan dengan pemberian warna terhadap object tersebut agar lebih menarik.

#### B. Texturing

Texturing merupakan tahap pemberian warna dan tekstur bahan terhadap object modelling yang telah dibuat. Pada penerapan teksturing terdapat beberapa metode yang dibuat untuk texturing dengan menggunakan material mode pada texturing model. Texturing painting diberikan kepada UV Map dengan menggunakan fitur Texture Paint pada *software* Blender. Setelah pemodelan 3D

dasar dibuat dilanjutkan dengan membuat Unwrap atau lapisan luar yang mempermudah dalam texturing objek. Penerapan texturing objek dapat menggunakan tekstur PBR atau dengan menggunakan software lainnya seperti Adobe Substance yang telah dirancang khusus untuk menambahkan tekstur pada model object 3D. Berikut merupakan contoh object 3D yang telah diberikan tekstur.



Gambar 6. Model yang telah ditekstur

### C. Rigging

Rigging merupakan pemberian control pada karakter agar membuatnya mudah untuk bernyawa. Tujuan rigging adalah menambahkan suatu rangka (*skeleton*) dan sejumlah kontrol terhadap model yang telah dibuat sehingga karakter tersebut dapat bergerak untuk dianimasikan dan dapat membuat pose terhadap karakter yang telah dibuat. Berikut merupakan gambar proses rigging terhadap sebuah karakter.



Gambar 7. Proses Pengerjaan Rigging

#### D. Animating

Animating dimulai dengan menentukan *keypose* atau pose kunci yang dimulai dengan menentukan rangkaian pose awal yang menunjukkan suatu gerakan tertentu. Pengaturan pose pada objek karakter melalui controller yang telah dibuat pada tahap *rigging*. Berikut adalah gambar *animating* suatu karakter.



Gambar 8. Karakter sebelum keypose



Gambar 9. Karakter setelah keypose

Pada gambar pertama terdapat suatu karakter yang belum dianimasikan dan gambar kedua menjelaskan suatu karakter yang telah dibuat *keypose* dengan kontroller *rigging* yang telah dibuat sebelumnya.

Terdapat proses *animating* selain untuk karakter yaitu *animating* object yang bertujuan untuk menggerakkan suatu object secara berulang atau dengan posisi yang berbeda. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan *keyframe* pada setiap *frame* yang akan digerakkan.

#### E. Compositing

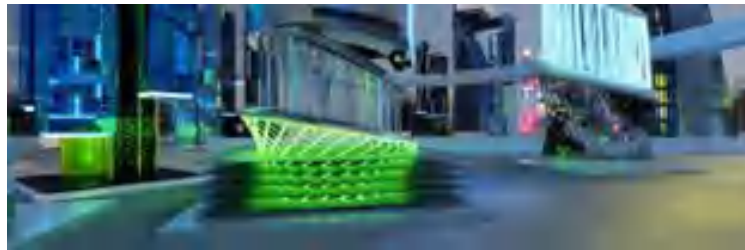
Compositing merupakan proses penyusunan beberapa object untuk mendapatkan sebuah suasana yang diinginkan. Berikut merupakan hasil *compositing* konten *final exhibition* untuk beberapa *facade* yang ditampilkan pada video mapping.



Gambar 10. Hasil Compositing Facade 1



Gambar 11. Hasil Compositing Facade 2



Gambar 12. Hasil Compositing Facade 3



Gambar 13. Hasil Compositing Facade 4

#### F. Rendering

Proses paling akhir dalam pemodelan 3D adalah rendering. Kunci utama dalam rendering yaitu mencari keseimbangan antara kompleksitas atau kualitas visual yang dibutuhkan dan kecepatan rendering yang menyampaikan banyaknya *frames* yang dapat dirender dalam periode waktu tertentu. Semakin banyak object yang akan di render maka akan semakin lama pula waktu renderingnya. Jenis rendering yang akan digunakan juga mempengaruhi tingkat kecepatan rendering suatu object.

### III.2 One Day One Second Challenge

“One Day One Second Challenge” merupakan animasi satu detik yang merupakan tugas wajib untuk dibuat setiap harinya. Pengerjaan animasi satu detik ini berlangsung selama 2 bulan untuk nantinya akan ditampilkan pada final exhibition Epilogue : UnseeNMedia. Peserta magang dapat dengan bebas

menentukan tema dan animasi yang ingin dibuat. Tujuan dari pembuatan animasi satu detik tersebut agar dapat melatih skill dan mempelajari hal baru dalam setiap animasi yang telah dikerjakan. Berikut merupakan contoh render animasi “One Day One Second Challenge” yang telah dikerjakan.



Gambar 14. Hasil Render Animasi One Day One Second



Gambar 15. Penayangan Karya One Day One Second

### III.3 Hasil Pencapaian Pembuatan Asset 3D Konten Final Exhibition

Konten yang terdapat pada acara final exhibition Epilogue : UnseenMedia diproduksi oleh team 3D Modeller dan team Motion. Berikut merupakan beberapa hasil pengerjaan asset 3D yang digunakan dalam konten *final exhibition*.

#### A. Modelling Gedung 1970 Fase 1

Fase satu merupakan fase awal yang terdapat pada konten UnseenMedia. Pada fase ini menceritakan terkait kehidupan manusia pada zaman dahulu

sebelum mengenal media sosial. Pada fase ini dibutuhkan beberapa asset 3D yang mendukung suasana pada zaman dahulu yang belum mengenal media sosial sama sekali. Berikut merupakan hasil pemodelan object gedung tahun 1970.



Gambar 16. Model Gedung 1



Gambar 17. Model Gedung 2



Gambar 18. Model Gedung 3





Gambar 19. Hasil Texturing Gedung 1970

## B. Modelling Gedung Fase Victorian

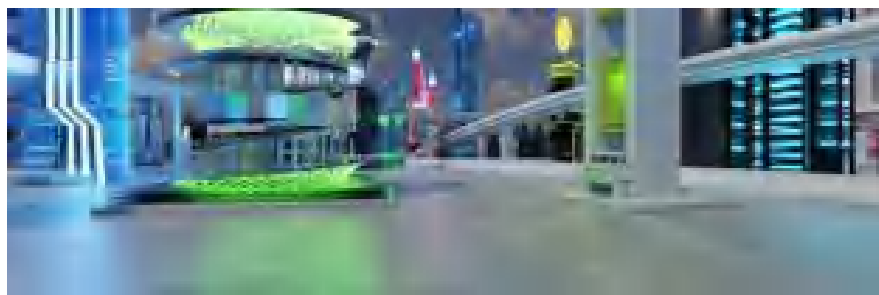
Berikut merupakan asset 3D gedung *victorian* yang telah dibuat menggunakan *software Blender*.



Gambar 20. Model Gedung Victorian

### C. Compositing Konten Fase 6

Fase 6 pada konten UnseeNMedia ini menceritakan terkait suasana kehidupan dari dampak positif dan dampak negatif media sosial. Fase ini terbentuk setelah fase 5 yang menceritakan tentang dampak negatif media sosial dengan suasana kota yang hancur akibat dampak negatif tersebut. Kemudian kapsul waktu yang telah dibuat meledak dan menampilkan dua suasana yaitu suasana positif dengan gedung yang masih bersih serta berita-berita positif yang terdapat di media sosial serta terdapat suasana negatif dari media sosial itu sendiri. Berikut merupakan hasil compositing suasana positif media sosial pada fase 6 dengan nuansa dingin berwarna biru dan hijau.



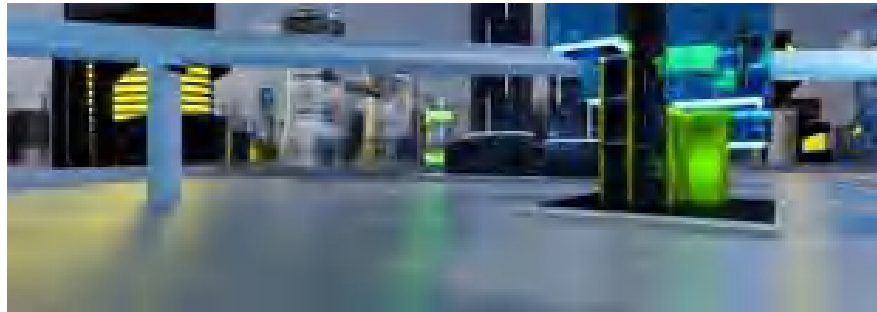
Gambar 21. Hasil Render Facade 1



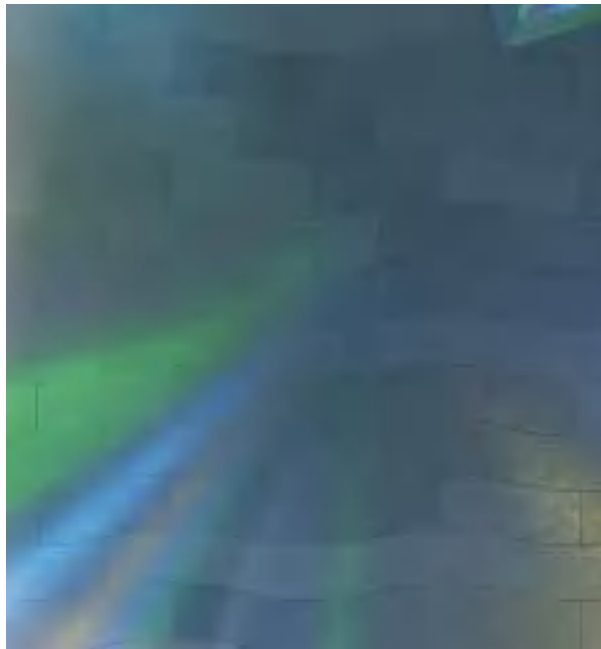
Gambar 22. Hasil Render Facade 2



Gambar 23. Hasil Render Facade 3



Gambar 24. Hasil Render Facade 4



Gambar 25. Hasil Render Facade 5

## **Bab IV      Penutup**

### **IV.1    Kesimpulan**

Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) program Kampus Merdeka ini berlangsung selama 5 bulan atau setara dengan satu semester perkuliahan terhitung dari tanggal 18 Agustus sampai dengan 30 Desember 2022. Program magang di PT. Sembilan Matahari ini bernama *NMLAB Academic Internship* dengan peserta magang sebanyak 49 orang dari beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia. Terdapat 7 Divisi peserta magang antara lain adalah *Project Management Officer, Concept & Communication Planner, Media Production, Motion Designer, 3D Modeller, Graphic Designer, dan Creative Coder*. Pada pembagian tersebut penulis mendapatkan posisi sebagai 3D Modeller yang berfokus pada pembuatan asset 3D maupun animasi yang menggambarkan pesan secara visual. Divisi *3D Modeller* ini beranggotakan sebanyak 8 orang dengan pembagian jobdesk berupa *environment, motion, rigging, animation* dan lain sebagainya. Melalui kegiatan *NMLAB Academic Internship* di PT. Sembilan Matahari ini penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga yang belum pernah dipelajari pada perkuliahan di Perguruan Tinggi dan mendapatkan pengalaman yang sangat luar biasa untuk dapat merasakan terjun kedalam pekerjaan sesuai dengan standar industri kreatif yang ada di Indonesia. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan *NMLAB Academic Internship* di PT. Sembilan Matahari dapat terlaksana dan berjalan dengan baik dan lancar.

### **IV.2    Saran**

Saran untuk kegiatan Magang dan Studi Independen (MSIB) di PT. Sembilan Matahari adalah dibuat sebuah diagram kegiatan *task project* yang lebih terstruktur yang mana dapat membantu selama pelaksanaan kegiatan magang agar pelaksanaan *task* lebih terstruktur.

## Referensi

- Kampus Merdeka. (2022). Tentang kami. Diakses pada 30 Desember 2022.  
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about>
- Sembilan Matahari. (2022). About. Diakses pada 30 Desember 2022.  
<https://sembilanmatahari.com/about/>
- Hidayatullah, M. (2020). “Pembuatan Object 3D Modelling Drone AR Parrot untuk Augmented Reality”. *Universitas Dinamika*.
- Mursito, Anjar. (2022). “Perancangan Film Animasi 3D Bertema Islami Berjudul Sedekah itu Indah Menggunakan Metode Pose-to-Pose”. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer* 3, no.1.

**Bab V Lampiran A. TOR**

---

NM Lab Academic Internship

**OVERVIEW LEARNING  
OF THE DIGITAL ART  
INDUSTRY**

MAGANG BERSERTIFIKAT  
KAMPUS MERDEKA

PT. SENILAH MATAHARI 2022



---

## Executive Summary

Sembilan Mesthari (NM) memiliki Sumber Daya Manusia dengan latar belakang pendidikan dan keahlian yang beragam. Berangkat dari itu, selama 9 tahun terakhir, Sembilan Matahari telah membuka peluang magang bagi siswa maupun mahasiswa untuk dapat memperoleh pengalaman kerja nyata dalam industri kreatif.

Program magang Sembilan Matahari yang kami sebut sebagai NM Lab Academic Internship Program (NMLAI) sudah kami jalankan awal tahun 2022 secara mandiri, dan saat ini mendapatkan dukungan dari MSB Kampus Merdeka dengan judul program: Overview Learning of the Digital Art Industry. Dalam NMLAI pemegang akan memiliki dua tugas utama, yaitu:

1. Taip ini ikut mengerjakan proyek-proyek NM yang sedang berjalan, baik proyek eksternal (commissioned & partnership) maupun proyek internal (social, system improvement, operasional, perusahaan) sesuai dengan latar belakang pendidikan maupun minat dengan pendampingan langsung mentor. Keterlibatan peserta dalam proyek berjalan dengan format on the job training dimana peserta akan mengikuti keseluruhan SOP pengerjaan proyek mulai dari pemberian brief sampai task delivery.
2. Proyek akhir magang berupa Intern Exhibition, dimana seluruh peserta bekerja secara tim untuk menyelenggarakan eksibisi seni digital di Kara Kim Nanti. Eksibisi digital ini merupakan milestone dari alur pengerjaan proyek yang sesungguhnya. Peserta mengambil peran masing-masing dalam pengerjaan eksibisi tersebut secara penuh dimana mentor hanya bertindak sebagai pengawas (dalam hal ini bisa dimaklukkan sebagai klien).

Tujuh posisi magang ditawarkan untuk total 50 peserta melalui seleksi administrasi dan interview online dengan memo, yaitu:

1. Project Management Officer
2. Concept & Communication Planner
3. Media Production
4. Graphic Designer
5. Motion Designer
6. 3D Modeler
7. Creative Coder

## Profil Sembilan Matahari

Berdiri pada tahun 2007, Sembilan Matahari (NM) adalah studio interdisipliner asal Bandung, Indonesia.

Karya Sembilan Matahari melibatkan eksplorasi audiovisual dan multimedia yang memiliki akar dalam desain, pembuatan film, dan teknologi digital yang digemakan ke dalam projection mapping, pengalaman digital dan pameran serta instalasi imersif.

Tim Sembilan Matahari terdiri dari praktisi yang mencakup seni dan desain, sains dan teknologi, serta disiplin terkait. Sembilan Matahari bekerjasama dengan mitra di seluruh dunia dalam menghasilkan karya inovatif dan kolaborasi. Melalui karyanya, Sembilan Matahari ingin menginspirasi, menantang, dan mendorong pikiran – untuk memandang jauh melampaui kebiasaan.

### Milestone Sembilan Matahari







Struktur Organisasi



## Program Canvas

Program magang bersertifikat di Sembilan Matahari dilakukan sesuai dengan canvas yang telah kami rancang sebelumnya. Selain melibatkan peserta ke dalam proyek-proyek yang sedang berjalan, peserta juga mengerjakan proyek akhir berupa ekshibisi seni digital di Kale Kini Nanti Digital Art Platform.

Proses rekrutmen dilakukan melalui seleksi administrasi berupa kesesuaian CV dan portofolio, dan interview dengan mentor sebagai user untuk melihat kesesuaian kualifikasi dan minat.

Proses magang dilakukan sesuai dengan canvas yang telah dirancang, meliputi kegiatan awal yang terus dilakukan dan kegiatan selama proses magang.

Selanjutnya, mahasiswa yang telah dinyatakan lolos sebagai peserta diberi pembekalan awal tentang perusahaan dan cakupan tugas yang mereka tekankan.

## Project Definition

### • ONGOING PROJECTS

Di tahun 2022, Sembilan Matahari dipercaya untuk mengerjakan beberapa proyek besar seperti pembuatan konten Museum Sejarah Islam Masjid Raya Provinsi Jawa Barat dan beberapa proyek destinasi wisata alam yang dikolaborasi dengan instalasi audio visual dan teknologi. Proyek-proyek ini menjadi momentum penting bagi perusahaan juga Indonesia untuk menunjukkan eksistensinya di industri kreatif.

Dengan terlibat langsung dalam pengerjaan proyek yang sedang berlangsung, peserta diharapkan dapat mendapatkan pengalaman nyata dalam industri kreatif serta pengembangan keahlian baik teknis maupun non-teknis.

Bagi perusahaan sebagai pelaku industri pun berharap mendapatkan banyak ilmu dan pengetahuan tentang calon Sumber Daya Manusia dan tren pembelajaran terkini, termasuk karakter dan SDM potensial tersebut terkait penyusunan perencanaan SDM pada khususnya, dan perencanaan perusahaan pada umumnya.

Secara umum pendefinisian pekerjaan untuk ongoing project adalah sebagai berikut:

Project urgency	= Keberlangsungan Sembilan Matahari sebagai perusahaan
Project mission	= Keterlibatan peserta dalam penyelesaian ongoing project

Project scope	: Mengikuti scope ongoing project, pembagian tugas disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta
Project timeline	: Agustus – Desember 2022 (mengikuti timeline ongoing project)
Project resources	: Perusahaan dan stake-holders project
Learners	: Seluruh peserta magang dalam divisinya masing-masing
Required qualifications	: Kualifikasi peserta disesuaikan dengan kebutuhan dan masing-masing divisi
Learning outcomes	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan wawasan akan dunia industri</li> <li>2. Pengembangan dan penerapan keahlian sesuai dengan kebutuhan industri</li> <li>3. Mendapatkan pemahaman tentang alur kerja industri</li> <li>4. Mengasah keterampilan non teknis seperti etika dunia kerja, komunikasi, koordinasi, tanggung jawab dan manajemen waktu</li> </ol>
Success indicators	: Peserta dapat menyelesaikan tugas secara tepat waktu sesuai dengan brief, standarisasi kualitas pekerjaan dan tenggat waktu yang telah diberikan

#### • INTERNS EXHIBITION (FINAL PROJECT)

Selain keterlibatan dalam ongoing project peserta diberi tugas akhir berupa Intern Exhibition di Kala Kini Nara. Dalam Intern Exhibition, peserta diberi kebebasan untuk menentukan konsep eksibisi dan pelaksanaan event. Intern Exhibition menjadi media pembelajaran yang menyeluruh bagi peserta karena eksibisi ini secara garis besar mencakup minilatur atas alur kerja dan proses produksi proyek-proyek yang dikerjakan oleh perusahaan.

Secara umum pendefinisian pekerjaan untuk final project adalah sebagai berikut:

Project urgency	: Media belajar secara langsung (hands on) bagi peserta terkait alur kerja dan proses produksi
Project mission	: Seluruh peserta mampu secara kolaboratif menghadirkan eksibisi seni digital yang layak untuk dipamerkan ke masyarakat umum
Project scope	: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan konsep/eksibisi</li> </ul>

- Produksi audio visual
- Marketing dan promosi
- Pelaksanaan event
- Dokumentasi event

Project timeline	: Agustus – Desember 2022
Project resources	: Seluruh peserta, sponsor, media partner
Learnors	: Seluruh peserta magang dalam divisinya masing-masing
Required qualifications	: Kualifikasi peserta disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing divisi

#### Learning outcomes

1. Manajemen project – mencakup semua hal yang perlu diketahui dalam perencanaan project termasuk pembuatan timeline sesuai kapasitas produksi dan penentuan anggaran biaya.
2. Kemampuan analisis market dan pembuatan konsep yang sesuai dengan target yang ingin dicapai.
3. Kemampuan komunikasi dan negosiasi dengan pihak eksternal untuk keberlangsungan event.
4. Kemampuan produksi audio dan visual.
5. Kemampuan untuk membuat dan melakukan strategi marketing dan promosi.
6. Kemampuan melakukan kerja sama dan diskusi yang baik dan terarah.

#### Success Indicators

1. Pelaksanaan event sesuai dengan timeline
2. Pencapaian target jumlah pengunjung
3. Kesesuaian capaian dengan target marketing dan promosi yang telah ditetapkan

#### Project Framework

Program ini menggunakan gabungan dari framework Design Thinking dengan Project Management mengingat lingkup pekerjaan yang interdisipliner.

Divisi Kreatif akan menggunakan Framework Design Thinking yang terdiri dari:

### Empathy

Tahap ini dimulai dari identifikasi masalah dan mencari solusi praktis dan kreatif yakni dengan menerapkan pendekatan dari sisi user. Dalam tahap ini perlu dilakukan riset untuk mengumpulkan wawasan tentang pengguna dengan melihat dari sisi psikologis dan emosionalnya.

### Define

Pemetaan analisis masalah dan mengetahui apa yang menjadi hambatan bagi user dari hasil pengamatan yang didapatkan dari tahap empati. Output yang diharapkan adalah penggambaran ide awal berdasarkan pandangan user tersebut melalui produk atau ekstrak yang akan dibuat.

### Ideate

Pada tahap ini mulai dilakukan pencarian solusi atas masalah melalui penggalan ide bermutu tinggi dengan brainstorm, scamban, mind mapping hingga worst possible idea. Pemilihan teknik penggalan ini diharapkan dapat mengemukakan beberapa ide yang difokuskan untuk diimplementasikan.

### Prototype

Tahap ini adalah proses mengubah ide yang didapatkan dari tim menjadi tujuan produk nyata atau produk uji coba. Di tahap prototype ini tim akan fokus pada kendala dan kekurangan prototype tersebut. Prototipe ini juga akan terus ditingkatkan, dirancang, diperbaiki sehingga mendekati hasil dan produk yang diinginkan.

### Test

Merupakan tahap pengujian prototipe, dimana dalam tahap ini pengujian tersebut akan dilakukan kepada seluruh internal perusahaan juga pihak-pihak eksternal terpilih untuk mendiskusikan insight terhadap hasil pekerjaan sebelum dipresentasikan kepada publik.

Sementara itu, divisi pelaksana proyek akan menggunakan framework Project Management dengan tahap-tahap sebagai berikut:

### Tahap Inisiasi

Tahap inisiasi akan dilakukan bersama dengan divisi kreatif dengan menggunakan panduan Design Thinking, dimana output atau tujuan akhir proyek disepakati oleh seluruh tim yang terlibat dan menghasilkan proposal proyek untuk diajukan kepada internal perusahaan.

#### Tahap Perencanaan

Setelah proposal proyek disetujui, selanjutnya masuk ke tahap perencanaan dimana dilakukan perincian bagaimana project akan dilaksanakan sehingga dapat menghasilkan deliverable output sesuai yang disepakati pada tahap eskalasi.

#### Tahap Eksekusi, Monitoring dan Kontrol

Setelah rencana pelaksanaan project selesai, maka project dapat langsung dieksekusi sesuai dengan rencana dan harus dilakukan kontrol serta monitoring secara rutin untuk memastikan keberlangsungan project masih sesuai dengan rencana.

#### Tahap Closing

Setelah seluruh aktivitas yang direncanakan sudah terlaksana dan deliverable outputs sudah berhasil dicapai, maka project masuk dalam tahap closing atau penyelesaian.

#### Tahap Review/Pasca Implementasi

Setelah project selesai, maka selanjutnya dilakukan evaluasi/review untuk menilai apakah project tersebut sesuai dengan objektif awalnya, dilaksanakan tepat waktu dan menggunakan resource sesuai dengan yang direncanakan, kemudian hal-hal apa saja yang menjadi penghambat dan apa pelajaran yang dapat diambil untuk menghindari masalah serupa di masa depan.

#### Learning Guidance

Learning guidance mengacu kepada detail kompetensi yang telah disampaikan dalam proposal, dan kami rangkai juga dalam laporan ini. Secara umum, wawasan yang ingin kami bagikan kepada peserta sesuai dengan kebutuhan di industri kami mencakup:

- **Soft Skill / Social Skill:**
  - Creativity
  - Leadership
  - Reasoning
  - Problem Solving
  - Ideation
  - Team Work
  - Communication
  - Research & Analytics

- Hari Skill: Pengembangan kompetensi teknis sesuai dengan posisi masing-masing peserta.

Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peserta secara umum adalah sebagai berikut:

1. Understanding the Digital Art Industry
2. Research and basic knowledge of roles
3. Ideation & brainstorming
4. Interview with stakeholders
5. Presentations and discussions
6. Project supporting
7. Final project planning and execution
8. Reporting

#### **Supervision Guidance**

Pada tahap awal, mentor memberikan pendampingan berupa bimbingan materi berupa pengetahuan tugas, sistem kerja dan sistem perusahaan. Peserta diberi pembekalan awal, dan diberikan challenge atau tugas awal yang langsung dipresentasikan kepada tim untuk membetakan kemampuan dan keahlian teknis.

Memasuki minggu ke-3, peserta akan dibekalkan ke dalam ongoing project dan juga dibekalkan ke dalam meeting internal maupun eksternal sesuai dengan pembagian tugas. Dalam hal ini, mentor memberikan arahan atas tugas dan mengevaluasi hasil pekerjaan.

Secara paralel, seluruh peserta juga akan membuat konsep dan perencanaan untuk final project yang progresnya dipresentasikan kepada seluruh mentor setiap minggu. Monitoring progres baik untuk ongoing project maupun final project berbeda setiap divisinya, tetapi dilakukan secara berkala mulai dari meeting harian maupun mingguan.

Kegiatan mentoring akan berjalan secara onprek, setiap proses dan hasil pekerjaan harus melalui proses diskusi dan approval dari mentor. Mentor mendorong peserta untuk aktif dalam melakukan research mandiri, yang kemudian diberi arahan dan masukan yang sesuai.

Metode evaluasi dilakukan dengan cara observasi dari keseluruhan proses (riset, diskusi, framework), serta penilaian atas hasil kerja dan kesesuaian dengan brief atau perencanaan yang sudah dibuat.

Sistem penilaian dan scoring dilakukan oleh setiap mentor dedicated dengan masukan dari karyawan lain dalam divisi, dengan angka penilaian 0-100.

## Lampiran

Lampiran 1. Detail Kompetensi / Learning Outcomes

### PROJECT MANAGEMENT OFFICER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Pemonitoran (Assessment method)
Analisis dan evaluasi terhadap proyek sebelumnya	Mampu memberikan input dan mengolah data dan presentasi sebelumnya yang serupa	Peserta mempelajari metode analisis masalah dan menghasilkan output berupa penyelesaian masalah yang lebih baik	40 jam	Evaluasi hasil kerja yang diberikan dan input problem solving
Project Management Knowledge (kompetensi keahliannya)	Mampu memetakan kebutuhan dan perencanaan proyek	Peserta mempelajari metode project management termasuk didalamnya penyusunan proposal	120 jam	Evaluasi proposal
Pengorganisasian	Mampu memetakan kebutuhan SDM untuk pelaksanaan proyek	Peserta mempelajari kebutuhan sumber daya manusia dengan memperhatikan observasi dan kapabilitas masing masing SDM dan menempatkan SDM yang sesuai dengan kebutuhan proyek	60 jam	Evaluasi pemetaan SDM sesuai dengan kebutuhan observasi kemampuan pemetaan dengan SDM
Manajemen waktu	Mampu membuat jadwal kerja pelaksanaan proyek	Peserta mempelajari cara membuat jadwal kerja yang efisien dan efektif sesuai target proyek dan kemampuan tim	50 jam	Evaluasi efisiensi timeline proyek, observasi proses diskusi kelompok
Analisis kebutuhan proyek	Mampu membuat penyusunan kebutuhan proyek terkait sumber Daya Manusia	Peserta melakukan analisis terhadap kebutuhan industri proyek, kebutuhan dan prosedur berkebutuhan	50 jam	Evaluasi tim-tim kebutuhan proyek yang telah dibuat
Pengumpulan Maksud pelaksanaan proyek	Mampu membuat manual pelaksanaan proyek	Peserta mempelajari project management knowledge sebagai panduan bagi tim dalam melaksanakan proyek	60 jam	Evaluasi hasil penyusunan manual
Kepuasan tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum	Peserta mempelajari kegunaan kolaborasi melalui backlogging, cycle meeting, dan daily scrum	50 jam	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Ketahanan dan kemampuan beradaptasi di lingkungan yang baru	Mampu mempraktekkan kekuatan ketahanan diri	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu sedikit refleksi	60 jam	Diambil jurnal harian, catatan diskusi kelompok



		memerfakannya di dalam kelompok		
Kemampuan Eksternal	Mampu melakukan komunikasi dengan pihak bank yang baik dengan cara sistematis	Peserta akan dibimbing untuk melakukan komunikasi dengan pihak eksternal terkait kebutuhan proyek	50 jam	Observasi atau wawancara
Perencanaan internal	Mampu melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan	Peserta akan membuat laporan atas hasil proyek dan melakukan performance review terhadap hasil kerja tim secara keseluruhan	50 jam	Evaluasi hasil laporan
Pemahaman atas bidang-bidang kerja pada akar operasi bisnis	Mampu memahami akar bisnis pada setiap bidang proses yang ada	Peserta diberikan pembelajaran perihal akar kerja pada setiap bidang yang ada	50 jam	Penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman peserta untuk setiap hasil kerja pada setiap bagian yang ada
Observasi dan wawancara berbagai stakeholder untuk penjabaran akar proses bisnis	Mampu melakukan observasi dan wawancara dengan multi-stakeholder dan berbagai orang sesuai dengan akar proses bisnis yang berlaku	Peserta akan diberikan pengetahuan cara melakukan observasi dan wawancara untuk kebutuhan pembuatan/pebaikan standar operasional prosedur	50 jam	Penilaian atas dokumen laporan hasil observasi dan wawancara
Proyek budget planning	Mampu membuat proyek anggaran proyek	Pembuatan anggaran untuk proyek internal	50 jam	Penilaian atas perencanaan dan detail proyek anggaran
Pembuatan laporan keuangan/anggaran	Mampu membuat laporan pertanggungjawaban keuangan	Peserta diberikan pemahaman tentang cara membuat laporan pertanggung jawaban, termasuk membuat budget yang benar, detail dan penggunaan lainnya	50 jam	Penilaian hasil pembuatan laporan pertanggung jawaban
Pemahaman Akar Operasi Bisnis	Mampu memahami akar proses operasi bisnis yang berlaku	Peserta diberikan pembelajaran perihal akar bisnis bisnis yang berlaku melalui sesi yang interaktif	50 jam	Penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman peserta untuk setiap hasil kerja pada proses bisnis yang berlaku

**CONCEPT & COMMUNICATION PLANNER**

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi / Targeted skill level	Detail Pembelajaran (Learning activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan adaptasi	Mampu memproyeksikan lingkungan kualitas dan aspek	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka dapatkan dan akan sepanjang program, lalu secara rutin memceklahnya di dalam kelompok	50	Catatan jurnal harian, observasi diskusi kelompok
Kemampuan identifikasi dan analisis masalah	Mampu memvisualisasikan masalah yang terjadi di masyarakat yang perlu dijadikan perhatian	Peserta melakukan role bu social dan imajinasi dan mengungkapkannya ke dalam laporan	70	Penilaian laporan
Persiapan	Peserta melakukan presentasi atau rencana kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	Peserta melakukan presentasi atau hasil kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	50	Penilaian presentasi dan konvensi selama presentasi, feedback
Penelitian / Wawancara / riset market	Mampu melakukan analisis kualitatif sederhana dan mencari referensi untuk aspek bahas yang lebih detail	Peserta melakukan riset/riset wawancara untuk menentukan konsep dan target pencapaian	40	Penilaian atas analisis masalah dan konsep
Kepuasan tim secara internal	Mampu memproyeksikan proses implementasi	Peserta menjalankan bagaimana kolaborasi melalui, brainyng, cycle meeting, dan daily stand	50	Daily stand log (dengan Google Worksheet)
Pembuatan kerangka hasil	Mampu membuat kerangka dasar	Peserta membuat kerangka untuk menghasilkan hasil brainstorming	50	Penilaian proses dan hasil pembuatan kerangka hasil
Kemampuan memunculkan ide	Mampu memunculkan ide proyek atau analisis masalah	Peserta melakukan brainstorming dan memetakan ide untuk kemudian di kelompok menjadi tema proyek	40	Observasi diskusi kelompok dan pembuatan hasil diskusi
Pembuatan detail akhir	Mampu membuat detail akhir yang akan dipresentasi sebagai referensi dan final essay	Peserta mengembangkan kerangka kerja untuk menjadi narasi akhir	100	Penilaian hasil pembuatan narasi
Branding Analisa	Mampu membuat analisis awal branding perusahaan maupun pihak terkait	Peserta membuat analisis branding perusahaan	40	Penilaian hasil analisis
Goal setting & strategy	Mampu membuat target pelaksanaan dan	Peserta membuat target pencapaian sosial media dan	50	Observasi diskusi kelompok dan

Development Social Media	strategi untuk membuat target	rencana strategi untuk mencapai target tersebut		profil target dan strategi
Content Planning Social Media	Mampu membuat perencanaan konten media sosial	Peserta membuat perencanaan konten media sosial selama masa belajar berlangsung	140	Observasi komparatif, problem solving dan penilaian pemecahan
Komunikasi media	Mampu melakukan komunikasi terhadap publik melalui media sosial melalui media massa	Peserta diajak untuk melakukan komunikasi melalui caption dan infografis media massa melalui media massa melalui media massa melalui media massa melalui media massa	120	Observasi komunikasi publik
Supervisi dan monitoring	Mampu melakukan supervisi dan monitoring untuk memastikan kinerja sesuai dengan produksi	Peserta melakukan supervisi dan pengendalian proses produksi	50	Observasi komunikasi sistem

#### CREATIVE CODER

Kompetensi (Divisi/brand skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning activity detail)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Opener Hardware	Mampu mengidentifikasi perangkat lunak dan perangkat keras dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan	Peserta diberikan cara yang efektif dan efisien dalam mengidentifikasi fungsi perangkat lunak dan keras sesuai goal yang ditentukan	150	Kelengkapan target dari hasil integrasi perangkat pemroses secara terintegrasi dan baik
Pengertian Perangkat Lunak dan Keras	Mengelaborasi fungsi dan cara kerja dasar dari tiap perangkat yang digunakan	Peserta akan diberikan dan mencoba berbagai macam perangkat lunak (software processing, layout design, rmt, editing, dll.) maupun keras (berbagai macam sensor, Arduino, projektor, lighting, dmx controller, dll.) yang digunakan untuk pelaksanaan untuk menghasilkan karya	50	Pemahaman peserta atas fungsi, cara kerja, dan penggunaan perangkat lunak maupun keras secara terintegrasi dan baik
Basic Visualization	Mampu membuat visualisasi dasar (berbasis geometri) dalam wujud 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman	Peserta akan diberikan alatte, control list dan trik mengenai cara membuat visualisasi sederhana menggunakan bahasa pemrograman	50	Pemahaman peserta atas fungsi perintah pada perangkat lunak secara terintegrasi dan baik

Basic Programming	Mampu menulis bahasa pemrograman. Dapat untuk memberikan perintah (kelewat) perangkat.	Peserta akan diberikan arahan, contoh, list dan trik mengenai cara memberikan perintah pada suatu perangkat dengan menulis kode program yang sudah ada.	50	Pengetahuan peserta atau fungsi perintah pada perangkat lama secara terdala dan lain.
Intermediate Programming	Mampu melakukan kustomisasi bahasa pemrograman sesuai dengan output yang diminta oleh mentor atau kebutuhan proyek.	Peserta akan diberikan tugas (misalnya) atau mengotomasi bahasa pemrograman untuk memberikan perintah atau perintah sesuai fungsi akhir yang diharapkan.	250	Peserta berhasil menyelesaikan task pekerjaan sesuai instruksi mentor dan dapat menyelesaikan secara terdala dan lain.
Advanced Visualisasi	Mampu menulis visualisasi kompleks dan bergerak dalam bentuk 3D maupun 2D melalui bahasa pemrograman.	Peserta akan diberikan instruksi dan bibliografi untuk menulis visualisasi yang kompleks berdasarkan brief pekerjaan dalam rangka rangka yang ditentukan.	150	Hasil karya dan pemahaman peserta secara terdala dan lain.
Kemampuan adaptasi	Mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi.	Peserta akan diminta untuk menulis jumlah hari belajar yang mereka lakukan dan akan sepanjang program, bila secara rutin memonitoringnya di dalam kelompok.	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok.
Troubleshooting	Mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah teknis yang muncul ketika ada masalah pemrograman.	Peserta akan diberikan cara mengatasi secara mandiri maupun spesifik mengenai masalah yang muncul pada tingkat perantara dan juga cara menyelesaikan masalah lain tersebut dengan waktu yang sesuai.	100	Peserta berhasil mengatasi masalah yang ditemukan secara terdala dan lain.
Kepuasan tim secara dinamis	Mampu memvalidasi proses pekerjaan.	Peserta menjalankan kepuasan kolaborasi melalui teknologi, yaitu meeting, secara terdala dan lain.	50	Daily scrum log (sheet excel).

#### GRAPHIC DESIGNER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity detail)	Dosis Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan identifikasi dan analisis brief tiap project.	Mampu menganalisa brief yang sudah dibuat dan team brief development.	Peserta melakukan analisis untuk menjabarkan brief yang sudah diberikan dan melakukan percobaan untuk diujicobakan ke proses desainnya.	50	Observasi melalui hasil dan bentuk hasil desain.

Kemampuan dalam membuat desain konsep	Mampu membuat konsep desain berdasarkan analisis brief dan referensi	Peserta mampu membuat brief atau referensi menjadi sebuah konsep desain	200	Penyusunan proyek dalam membuat konsep desain
Kemampuan tim secara desain	Mampu menjelaskan konsep agile scrum	Peserta menjalankan kegunaan kolaborasi melalui parking, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Kemampuan dalam mencari referensi dan membuat aset	Mampu mencari referensi dan melakukan riset pasar online yang lebih akurat	Peserta mampu mencari referensi dan melakukan riset baik dari visual, foto, teks desain dan tipografi yang relevan dengan brand	100	Penilaian kesesuaian sumber dengan referensi
Presentasi	Mampu mempresentasikan hasil kerja	Peserta melakukan presentasi atau hasil kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	100	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung
Produk	Mampu membuat sebuah Final Artwork untuk produksi	Membuat Final Artwork untuk segera di produksi untuk media cetak sesuai ke proses produksi dan media dapat dibuat file pdf yang siap untuk di cetak (silyangcom)	100	Penilaian berdasarkan proses dalam membuat Final Artwork
Visualisasi	Mampu membuat visual desain berdasarkan konsep yang lebih detail	Peserta melakukan proses kerangka visual, foto lebih detail dan tipografi sehingga menjadi sebuah preview desain yang baik	250	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil dari visual yang dibuat
Kemampuan adaptasi	Mampu menjelaskan hasil kreatifitas berdasarkan emosi	Peserta akan diminta untuk membuat jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan siapa sepanjang program, lalu secara rutin mempresentasikan di dalam kelompok	50	Carikan jurnal harian, catatlah pikiran kelompok

#### MEDIA PRODUCTION

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan adaptasi	Mampu menjelaskan hasil kreatifitas berdasarkan emosi	Peserta akan diminta untuk membuat jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan siapa sepanjang program, lalu secara rutin mempresentasikan di dalam kelompok	50	Carikan jurnal harian, catatlah pikiran kelompok
Pembuatan konsep	Mampu membuat konsep desain kreatif	Peserta membuat konsep branding melalui social media	50	Penilaian konsep

		yang sesuai dengan kebutuhan perubahan dari proyek.		
Presentasi	Mampu mempresentasikan konsep yang lebih visual	Peserta melakukan presentasi konsep ke seluruh tim dan memvisualisasikan masalah	40	Pendapat presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung
Mikro Research	Mampu melakukan riset dan mencari referensi yang sesuai dengan kebutuhan proyek	Peserta melakukan riset mencari referensi untuk memandu konsep dan target pencapaian	40	Pendapat hasil riset research
Kejasama tim secara dinamis	Mampu memprotektikan crowd agile scrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaborasi melalui backlogging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log dengan Google Worksheet
Perencanaan produk	Mampu merencanakan perancangan produk	Peserta membuat rencana produksi komersial seperti Regu, jadwal shooting, dan kebutuhan yang diperlukan	30	Rencana rencana produk
Pemahaman atas Proses post produksi	Mampu memahami proses post produksi dan melakukan quality control	Peserta melakukan pengawasan dan quality control terhadap proses post produksi	25	Observasi wawancara dan keasusutan jadwal kerja
Pembuatan kunter	Mampu melakukan produksi konten	Peserta menjalankan proses produksi konten sesuai perencanaan produk	100	Observasi lapangan proses produksi
Source Recording	Mampu memprotektikan sekup dan teknik rekaman	Peserta akan dikenalkan dengan sekup rekaman dan mempelajari kegunaannya untuk berbagai keperluan rekaman. Seperti rekaman voiceover, blog, dll.	40	Pendapat hasil rekaman rekaman hasil rekaman
Teknik penggunaan kamera & Penunjang kebutuhan produksi	Mampu mengoperasikan alat yang berkaitan dengan kebutuhan produksi photo & video dengan baik	Peserta mampu mengoperasikan alat yang berkaitan dengan kebutuhan produksi photo & video seperti tripod, mikrofon dll	30	Pendapat proses dan hasil produksi photo & video secara keseluruhan
Pergerakan sumber daya manusia	Mampu melakukan pembagian sumber daya manusia baik internal maupun eksternal	Peserta menetapkan kebutuhan sumber daya manusia dan mengkomunikasikan kebutuhan tersebut kepada masing-masing SDA	40	Observasi wawancara dengan tim dan eksternal perilaku efektif/ efisien/ efisien/ efektif
Kemampuan analisis tim	Mampu menganalisis tim dengan baik dan memaksimalkan hasil produksi	Peserta mampu mengidentifikasi hasil secara individu maupun sebagai tim	20	Pendapat hasil kerja sebagai individu maupun tim
Video editing	Mampu mengoperasikan software video editing dan teknik teknik editing video editing	Peserta mengolah editing dan teknik editing dengan konsep produksi	100	Pendapat hasil output video

Audio Editing	Mampu menyajikan rekaman audio ke dalam siap pakai.	Peserta akan menyelesaikan hasil rekaman dengan mudah. Menyiapkan timing, menghilangkan noise, dan untuk menghasilkan kualitas audio yang lebih baik.	40	Penilaian berdasarkan kecepatan kerja menggunakan Digital Audio Workstation
Music Production	Mampu membuat track rekaman atau mengeditkan musik untuk kebutuhan produksi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.	Peserta akan menggunakan rekaman musik yang didapat baik dari rekam studio (nya sendiri) dengan dibantu oleh komposisi musik, instrumen, dan mixing, peserta akan berlatih untuk mendapatkan musik berdasarkan anasirnya.	80	Penilaian berdasarkan kecepatan musik yang ingin diumpamakan.
Manajemen Data Tool	Mampu mengatur dan mengelola data hasil produksi secara virtual.	Peserta mengatur dan mengelola data hasil produksi dengan teratur.	20	Penilaian atas manajemen data yang sesuai dibuat.

#### MOTION DESIGNER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity detail)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Compositing sesuai Template (Cutline)	Mampu mengolah file asset yang sudah dibuat dan diimport dan menampilkan sebuah visual yang sesuai dengan tema.	Peserta melakukan proses compositing visual dari asset yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah preview compositing yang baik.	200	Penilaian berdasarkan proses dan hasil dari kompositing dan preview image.
Presentasi	Mampu mempresentasikan hasil kerja.	Peserta melakukan presentasi atau hasil kerjanya ke seluruh tim dan mendapatkan masukan.	50	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung.
Kemampuan adaptasi	Mampu memodifikasi ke luasan kecerdasan kreatif.	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal tentang tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu diskusi rutin keterkaitannya di dalam kelompok.	50	Calatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok.
Kerjasama tim secara virtual	Mampu memodifikasi proses agile scrum.	Peserta melakukan kerjasama kolaborasi melalui berkolaborasi, cycle meeting, dan daily scrum.	50	Daily scrum log dengan Google Workspace.
Pembuatan Visual Content	Mampu mengonversi (animasi/motion) asset.	Peserta melakukan proses pembuatan animasi/motion.	200	Penilaian berdasarkan

	visual dan beragregasi	media aset yang sudah di olah dalam composing sehingga visual pada content menjadi berarak secara dinamis		proses dan melihat hasil composing dan preview animasi
Kemampuan Management Data Asset	Mampu mengelola semua data yang diorganisir dan membuat foldering yang terstruktur	Peserta melakukan pengumpulan keseluruhan data file asset baik itu file visual gambar, animasi, video sequence, audio untuk nantinya diolah untuk membuat visual dan mulai danimasikan	100	Penyaji proses dan hasil membuat file dengan baik dan terarah
Kemampuan Identifikasi dan Analisis Data dan Asset	Mampu mengidentifikasi aset yang sudah dibuat dan lebih proses development	Peserta melakukan identifikasi aset yang sudah dibuatnya lalu dilakukan pemeriksaan untuk dipisahkan ke proses berikutnya	50	Diberikan diskusi dan pembahasan hasil diskusi
Rendering	Mampu melakukan proses render finalisasi dan animasi tersebut yaitu proses rendering	Peserta mengatur visual content yang akan difinalisasikan dan melakukan proses render yaitu rendering	100	Penyaji berdasarkan hasil render yang baik, cepat, dan terarah
Penilaian Interaksi dan Jelaskan Kemampuan Hasil Matriks Visual	Mampu membuat referensi atas hasil yang sudah dibuatnya	Peserta mampu membuat referensi baik visual, audio, sampai motion yang terarah dengan hasil	100	Penyaji berdasarkan hasil dengan referensi

### 3D MODELLER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Target skill level)	Detail Pembelajaran (Learning activity detail)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan Management Data Asset	Mampu mengelola semua data yang diorganisir dan membuat foldering yang terstruktur	Peserta melakukan pengumpulan keseluruhan data file asset baik itu file visual gambar, animasi, video sequence, audio untuk nantinya diolah untuk membuat visual dan mulai danimasikan	100	Penyaji proses dan hasil membuat file dengan baik dan terarah
Rendering	Mampu melakukan proses render finalisasi dan animasi tersebut yaitu proses rendering	Peserta mengatur visual content yang akan difinalisasikan dan melakukan proses render yaitu rendering	100	Penyaji berdasarkan hasil render yang baik, cepat, dan terarah



Pencerai referensi dan Mengetikkan brief menjadi visual	Mampu mencari referensi atau materi yang lebih di bisnis	Peserta mampu mencari referensi baik visual, tulisan, gambar, motor yang relevan dengan tema	100	Penilaian berdasarkan tema dengan referensi
Pembuatan Asset 3D Modeling	Mampu membuat 3D model yang dibutuhkan sesuai brief	Peserta melakukan proses pembuatan modeling 3D asset untuk pembuatan animasi	150	Penilaian berdasarkan proses dan resultasi hasil rendering dari preview image
Animasi 3D Asset	Mampu membuat animasi 3D asset sesuai kebutuhan dan yang di brief	Peserta melakukan animasi/rotation pada 3D asset yang sudah dan akan disesuaikan pada composing	150	Penilaian berdasarkan proses dan resultasi hasil final render preview animasi
Composing Asset 3D ke Timeline Character	Mampu mengolah ke asset yang sudah dibuat dan di timeline dan menyajikan sebuah visual yang sesuai dengan tema	Peserta melakukan proses composing visual dari asset yang sudah dibuat untuk di jalankan sebuah preview composing yang baik	150	Penilaian berdasarkan proses dan resultasi hasil render preview
Kemampuan identifikasi dan analisa brief tiap project	Mampu menelaah kembali analisa brief yang sudah dibuat dan team story development	Peserta melakukan riset untuk membuat brief yang sudah diteliti atau diteliti dan dilakukan bersama team untuk di analisis ke proses berikutnya	30	Observasi diskusi team dan penulisan hasil diskusi
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktekkan di keadaan kondisinya di masa	Peserta akan diminta untuk menulis sama namun tentang apa yang mereka rasakan dan alami sebagai orang, itu sebagai nilai pembelajarannya di team kelompok	50	Catatan guru harian, catatan diskusi kelompok
Kebiasaan tim bekerja bersama	Mampu mempraktekkan proses agile scrum	Peserta menjalankan kegunaan kolaborasi melalui backlogging cycle meeting, dan daily scrum	30	Daily scrum log (dengan Google Workspace)

## Bab VI      Lampiran B. Log Activity

<b>Daily Report NMLAI 2022 BATCH II</b>		
Nama : Siti Fathimah Muthmainnah		
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor		
Divisi : 3D Modeller		
Bulan : Agustus		
<b>Tanggal/Bulan/ Tahun</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>
18/Agustus/2022	09.00-16.30	Perkenalan pembukaan magang oleh perusahaan Sembilan Matahari, Perkenalan jadwal , peraturan, sistem kerja dan lain-lain melalui google meet.
19/Agustus/2022	09.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hari kedua Meeting melalui Google Meet bersama tim perusahaan dan kakak-kakak mentor.</li> <li>- Untuk pertemuan kali ini dihitung pertemuan pertama kita mengerjakan project. Pembagian tugas wajib dan tugas challenge telah disampaikan. Setiap hari kami peserta magang diwajibkan untuk membuat 1 motion animasi 3D yang diberi nama "One Day One Second Challenge" yang mana kita membuat motion selama 1 detik setiap harinya .</li> <li>- Untuk task wajib lainnya yaitu membantu mentor dalam mengerjakan pekerjaan divisi. Saya mendapatkan task untuk mendownload sebuah asset di Epic Games.</li> </ul>

22/Agustus/2022	09.00-16.00	Untuk hari ini hari kedua masuk online melalui google meet beserta para kaka mentor , hari ini pada daily meet pagi jam 09.00-09.30 dan daily meet pada pukul 16.00-17.00 presentasi project motion 3D Challenge yang bertemakan senja matahari di laut. Pada motion kali ini saya belajar membuat laut dengan modifier ocean dan mengatur shading beserta menambahkan UV Sphere dan menambahkan color Emission untuk menambahkan cahaya. Beserta presentasi mengenai project asset yang telah saya download dan sudah bisa di RUN di jalankan menggunakan laptop saya.
23/Agustus/2022	09.00-09.30	Pada daily meet ini saya menyampaikan perihal kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk hari ini beserta project apa yang akan dikejar hari ini.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi task utama Presentasi Task Tangan Robot yang telah dimasukkan ke dalam project baru menggunakan “Asset Action” dan ketika di jalankan sudah dapat bergerak dan mengeluarkan percikan api.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge Motion animasi One Day One Second Challenge kali ini bertemakan glow box yang mana memberikan animasi terhadap box yang telah diberi modifier wireframe untuk kemudian dapat di animasikan menggunakan Scale dan menambah efek glow menggunakan color Emission.</li> </ul>
24/Agustus/2022	09.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>Pada daily meet ini saya menyampaikan perihal kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk hari ini beserta project apa yang akan dikejar hari ini.</li> </ul>
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi task utama</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge Motion animasi One Day One Second Challenge kali ini bertemakan abstrak glow pink and blue</li> </ul>

		<p>menggunakan shading dan texture serta memberikan animasi motion dengan cara Scale Texture.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengirim file project kedalam google drive karena tidak dapat mengikuti google meet sore pada pukul 16.00-17.00 dikarenakan ada keperluan.</li> </ul>
25/Agustus/2022	09.00-17.00	<p>Hari ini sangat seru karena first kick off meeting di Kala Kini Nanti PVJ Mall Bandung .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengarkan presentasi mentor mengenai Sembilan Matahari</li> </ul> <p>Menjelaskan Sejarah Sembilan Matahari, Project yang telah di laksanakan, Penghargaan yang telah didapatkan, Penjelasan tentang NM x MSIB Batch III, penjelasan mengenai magang melalui Kampus Merdeka, Peraturan selama Magang, dan lain sebagainya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembukaan sambutan oleh Adi Panuntun selaku CEO NM</li> <li>- Show Exhibition tiap divisi</li> </ul> <p>Setiap divisi dituntut untuk memusyawarahkan tentang exhibition di depan kita semua bebas bertemakan apa saja dan tampil di hadapan seluruh peserta dan kakak mentor. Dan divisi 3D mendapatkan vote rating juara exhibition terbaik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapat tiap divisi</li> </ul> <p>Kumpul perkenalan setiap divisi, melakukan daily meet pada pukul 16.00-17.00 yang membahas project yang akan dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Perfotoan seluruh anggota Internship oleh bagian Media Production sekaligus Penutupan.</li> </ul>
26/Agustus/2022	09.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 menyampaikan apa yang akan dikerjakan hari ini</li> </ul>
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge</li> </ul> <p>Motion animasi One Day One Second Challenge kali ini bertemakan Loop Animation nuansa soft purple and blue dengan menggunakan HDRI Background dan</p>

		menggunakan abstrak looping dengan menambahkan UV Sphere dari kejauhan sebagai Matahari.
29/Agustus/2022	09.30-12.00	1.Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - 09.30-12.00 : Membuat tugas One Day One Second Challenge menggunakan aplikasi Blender bertemakan kelap kelip diamond dan menggunakan camera position untuk animasi keyframe nya.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan task modelling robot ; menambahkan badan, tangan dan kaki.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Texturing task modelling robot.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore. - Presentasi task utama yaitu Task Modelling Robot Revisi : Ditambah pose Robot jangan seperti huruf T. - Presentasi One Day One Second Challenge - Revisi : Tidak ada
30/Agustus/2022	09.00-17.00	Mohon Maaf untuk kegiatan hari ini tidak dapat di deskripsikan dikarenakan sedang sakit. Untuk tugas Task Modelling Robot dan daily One Day One Second Challenge nya akan menyusul.
31/Agustus/2022	09.30-17.00	Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - 09.30 - 10.30 : Mengerjakan Task Modelling Robot - Kendala : Mengalami kesulitan ketika belajar Rigging untuk mengatur pose Robot, kemudian mencoba menggunakan brush sculpting pose tetap tidak bisa karena tangan robot tidak rata menjadikan bentuk pose menjadi tidak sempurna dan terlihat bengkok serta jelek. - Solusi : akan mencoba belajar menggunakan Rigging Kembali.

<b>Daily Report NMLAI 2022 BATCH II</b>		
Nama : Siti Fathimah Muthmainnah		
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor		
Divisi : 3D Modeller		
Bulan : September		
<b>Tanggal/Bulan/Tahun</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>
01/September/2022	09.30-11.00	- Mengikuti Daily Meet Online. - Mengerjakan Task Modelling Robot yaitu menambahkan Rigging kedalam model Robot karena akan membuat pose Robot tersebut.
	11.00-12.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge untuk tanggal 30 Agustus; Belajar Membuat animasi berdasarkan Geometry Nodes dan Menambahkan keyframes untuk Scale dan Gradasi Warna.
	12.00-13.00	ISHOMA
	12.30-14.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge untuk tanggal 31 Agustus; Membuat Animasi Teks dengan Model Glitch nuansa biru dengan mengatur shading dan menambahkan keyframes pada Color Ramp dan Texture.
	14.00-15.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge untuk tanggal 1 September; Membuat Animasi Abstrak Looping bernuansa Orange,Pink,Blue dengan menggunakan Plane dan mengatur Shading untuk menambahkan texture dan mengatur camera location untuk menambahkan keyframes animasi.
	15.00-15.30	ISHOMA

	15.30-16.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge untuk tanggal 2 September; belum sampai finish masih mengatur shading.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore. - Presentasi task utama yaitu Task Modelling Robot Revisi : Tidak ada - Presentasi One Day One Second Challenge - Revisi : Tidak ada
02/September/2022	09.00-09.30	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi. - Membicarakan planning yang akan dilakukan pada hari ini.
	09.30-12.00	Membuat tugas One Day One Second Challenge menggunakan aplikasi Blender bertemakan pink bright, membuat menggunakan circle dan menambahkan hair dan kemudian mengatur size hair dan pengaturan lainnya untuk disesuaikan dengan kamera.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge dengan menambahkan shading kemudian mengatur Color Ramp dan Mix Shading untuk menambahkan perpaduan dua warna.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge dengan mengatur posisi kamera beserta menambahkan keyframes pada Hair Rotation agar dapat di animasi kan.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00. - Presentasi One Day One Second Challenge Revisi : Tidak ada, ada tambahan sedikit revisi untuk di platform MSIB agar segera di perbaiki.
05/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi - Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 3 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan neon light pink dengan belajar membuat teks menyala dengan menggunakan shading noise texture dan menambahkan keyframe pada noise texture tersebut juga mengatur animasi kamera agar

		teks dapat terlihat seakan-akan mendekati kamera.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 4 September bertemakan animasi batu bergerak dengan red and blue light dengan menggunakan aplikasi Blender dengan menggunakan Geometry Nodes, membuat circle yang ditambahi dengan bevel modifier, kemudian mengatur camera dengan menambahkan curve circle dan mengatur dengan memilih follow path agar kamera berjalan mengelilingi circle tersebut. Kemudian menambahkan point light di samping kanan dan kiri juga menjadikan object dengan camera agar dapat bergerak bersamaan dengan kamera tersebut. Untuk point light sebelah kiri berwarna biru dengan strength 500 W dan point sebelah kanan berwarna merah dengan strength yang sama dengan sebelah kiri.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengatur shading mesh tersebut dengan color ramp dan noise texture juga menambahkan metallic agar dapat memantulkan cahaya dari point light tersebut. Kemudian menambahkan Glare pada compositing agar animasi lebih terlihat real dan asyik. Menambahkan animasi dengan cara mengatur offset yang terdapat dalam Object Constraint dan memberikan keyframe di dalamnya.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge</li> <li>- Revisi : Masih ada pr untuk One Day One Second Challenge tanggal 5 September.</li> </ul>
06/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi.</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 5 September menggunakan aplikasi</li> </ul>



		Blender bertemakan lorong cahaya dengan warna nuansa biru, pink menggunakan cylinder mesh dan geometry nodes. Belajar mengatur color Ramp juga noise texture untuk memberi tekstur cylinder dan kemudian duplicate cylinder dengan tekstur dan bentuk yang berbeda kemudian memberi efek glow menggunakan Emission dan menambahkan strength nya. Memberikan efek animasi terhadap cylinder glow dengan mengatur posisi keyframe pada W vector. Membuat animasi kamera berjalan dengan mengatur posisi kamera agar terlihat berjalan menyusuri lorong tersebut.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 6 September bertemakan animasi kotak bergerak dengan pink and blue light dengan menggunakan aplikasi Blender dan menggunakan Geometry Nodes, membuat plane dan Empty yang ditambahkan modifier displace dengan tekstur cloud kemudian menambahkan mesh cube yang telah di buat keatas plane tersebut lalu mengatur geometry nodes menjadi random value menggunakan Instance on points dan Scale Elements pada plane tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengatur shading dari plane yang telah diatur menggunakan Geometry Nodes dengan menambahkan Mix Shader kemudian Noise Texture dan Voronoi Texture agar terlihat lebih fokus maaka diatur pada kamera fitur fokus Depth of Field . Terakhir memberikan animasi terhadap plane dengan mengatur Scale pada Geometry Nodes.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore. - Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 05 September dan tanggal 06 September.
07/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.

		- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 07 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan lorong luar angkasa dark dengan tambahan sedikit cahaya dengan warna nuansa biru dan kuning berbentuk segitiga. Sosialisasi pembelajaran bersama mentor yang membahas blender, adobe after effect dan 4D Cinema.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge dengan menggunakan cylinder mesh kemudian subdivide menjadi 3 sehingga berbentuk segitiga. Modelling segitiga tersebut agar tampak seperti lorong dengan menggunakan fitur extrude, insert face dan bevel yang terdapat pada Edit Mode. Kemudian menambahkan modifier array dan menduplicate mesh tersebut menjadi dua dan memasukkannya ke dalam mesh tersebut dan menyesuaikan agar terlihat seperti lorong.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengatur shading dari mesh tersebut dengan memberikan texture metallic dan sedikit noise texture juga menambahkan glow dengan fitur emission pada garis di tepi lorong dengan warna biru dan kuning. Memberikan animasi looping pada mesh tersebut dengan menambahkan kamera dan mengatur keyframes pada camera location.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore. - Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 07 September.
08/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30. - Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 08 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan Pink Pearl dengan menggunakan plane kemudian mengubah plane tersebut dengan

		menambahkan modifier wireframe agar dapat membentuk pola kemudian menambahkan modifier displace dengan menambahkan cloud texture agar dapat membentuk lengkungan lengkungan halus kemudian setelah itu menduplikasi plane tersebut untuk diletakkan diatas plane pertama.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan tugas One Day One Second Challenge dengan mengubah color world menjadi gelap atau hitam lalu menambahkan shading terhadap mesh dengan menambahkan emission color yaitu pink color dan mengaktifkan bloom pada rendering. Menambahkan animasi pada mesh tersebut dengan mengatur rotation empty agar dapat menjadi gelombang-gelombang kecil. Mengatur fokus camera agar bagian belakang animasi terlihat sedikit blur untuk menampilkan kesan yang cantik. Kemudian setelah selesai menuju ke rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mencoba mengatur 3D animasi lorong yang telah dibuat sebelumnya kedalam template kala yang sudah diberikan. Namun, mengalami kesalahan karena camera yang belum pas.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore. - Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 08 September.
09/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi. - Mengulik 3D lorong agar dapat disesuaikan di template kala dengan mencoba Rendering camera 2. Kemudian ketika rendering camera 3 mengalami patah object karena camera belum sesuai dan karena memulai location camera bukan dari nol akan tetapi dari posisi lain hingga menyebabkan tidak kompaknya kedua camera.

	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Persiapan pergi menuju kantor untuk berangkat ke Fairy Garden karena tidak memiliki kendaraan sehingga mengikuti perkumpulan di Kantor
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Berangkat menuju Maribaya Fairy Garden dan tiba disana kemudian persiapan sholat ashar dilanjutkan dengan memasuki kastil dan mengunjungi beberapa spot foto yang terdapat di dalam kastil tersebut.
	16.00-17.00	Menjelajahi kastil dan mengikuti kegiatan video yang telah disusun dan direncanakan oleh bagian Media Production kemudian mengikuti beberapa lomba yang diadakan disana.
	17.00-18.00	ISHOMA
	18.00- Selesai	Menonton acara kastil menyala dan melihat video mapping yang terdapat di kastil menyala dan sekitarnya. Setelah acara selesai kemudian sesi foto dan kemudian berkumpul bersama di dalam kastil untuk melihat pertunjukkan dance dari pihak fairy garden dan beberapa anak intern. Setelah acara selesai kemudian pulang ke kantor dan dari kantor pulang ke rumah masing-masing.
12/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30. -Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 09 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan Colorful benda. Membuat asset 3D yang pernah dipelajari sebelumnya dengan membuat vas, kemudian membuat radio dan alas radio dan kemudian memberikan warna-warna cerah kepada benda-benda tersebut. Menambahkan circle dan menambahkan object constraint Follow Path kemudian select object circle agar camera dapat berada bersama circle tersebut lalu kemudian menyesuaikan posisi camera agar berada tepat di dalam lingkaran circle tadi dan kemudian mengatur

		offset yang dimulai dari 0 kemudian menambahkan keyframe dan di keyframe akhir menambahkan offset 100 agar camera dapat berputar mengelilingi object yang telah dibuat tersebut. Kemudian rendering dan selesai.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengulik 3D Lorong dan mengatur camera untuk Rendering camera 2 sesuai template kala akan tetapi mengalami kesalahan yaitu tidak menonaktifkan camera yang lain dan tidak menonaktifkan polygon-polygon yang kotak tersebut. Merender ulang camera 2 dan akhirnya dapat sesuai dengan keinginan dan sesuai dengan template. Kemudian mengulik camera 3 dan merender nya akan tetapi ketika selesai di render, animasi tersebut kurang sesuai dengan camera 2 dan gagal. Mencoba mengulik camera 1 dan rendering untuk di masukkan ke dalam after effect template kala dan akhirnya cocok dengan camera2.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengulik camera 5 atau floor dan menambahkan keyframe dimulai dari nol sesuai dengan camera yang lainnya dan untuk rendering camera 5 ini sangat lama dan memakan waktu lebih dari satu jam sehingga menungu sangat lama dan belum selesai.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 09 September.</li> <li>- Presentasi 3D Lorong after effect template kala dan presentasi proses rendering camera 5.</li> </ul>
13/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 10 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan Colorful light word dengan pink, yellow and blue color. Menggunakan text dan menggunakan font moderna akan menjadikan nuansa</li> </ul>

		tahun 90 an pada text tersebut. Menambahkan modifier Bevel pada text tersebut dan mengatur dimensi serta ketebalan nya kemudian menambahkan plane dan diberikan modifier wireframe untuk menambahkan hiasan di belakang text dengan hiasan kotak kotak bergaris putih agar tampilan tidak kosong begitu saja, juga menambahkan modifier Bevel untuk menyesuaikan ketebalan yang dihasilkan.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengatur shading text dengan menambahkan color ramp yang terdiri dari tiga warna yaitu pink,kuning dan biru dan juga menambahkan mix shader dan noise texture agar warna tersebut dapat di blend dan dapat dianimasikan dengan mengatur W pada noise texture tersebut. Kemudian menambahkan Emission pada text tersebut dan mengatur intensitas cahaya agar dilihat dengan nyaman. Kemudian menambahkan emission pada plane yang terdapat di belakang text tersebut agar semakin terang. Menambahkan kamera dan mengatur posisi text tersebut dan rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengulik camera 3 dan 5 pada template kala di after effect dan rendering kedua facade tersebut.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 10 September.</li> <li>- Presentasi 3D Lorong after effect template kala akan tetapi mengalami kendala karena facade ke-3 masih patah patah belum bisa sinkron dan harus diperbaiki.</li> </ul>
14/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 11 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan Yellow Light straight. Menggunakan geometry nodes dan dimulai dari menambahkan Cylinder dan menuju ke edit mode</li> </ul>

		kemudian mendelete 2 face kanan dan kiri pada cylinder tersebut. Kemudian menambahkan UV Sphere yang dimodifikasi dengan mengatur size nya menjadi ramping dan lonjong. Kemudian menambahkan material berupa emission berwarna kuning dan menambahkan strength pada emission tersebut. Kemudian menambahkan particle setting hair dan kemudian render as object dan mencocokkan object tersebut dengan uv sphere lonjong tadi.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Menambahkan modifier wireframe dan menambahkan kamera untuk kemudian di sesuaikan dengan lorong tersebut agar pas dan menduplikasi lorong tersebut agar ditambahkan lebih banyak supaya nanti akan terlihat looping ketika rendering. Mengatur camera location dan menambahkan keyframe pada awal posisi camera dan akhir posisi camera kemudian rendering animasi tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Merender One Day One Second Challenge untuk besok di PC Kantor dan masih mengalami masalah karena menggunakan Cycle dan sangat lama sekali dan tak kunjung selesai. Mengulik kamera 3 pada blender template kala dan rendering.
	16.00-17.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00 - Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 11 September dan presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 12 September.
15/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30. - Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 13 September menggunakan aplikasi Blender dengan membuat animasi robot yang telah di buat sebelumnya, merapihkan rigging dengan menggunakan fitur weight paint dan merapihkan

		kembali texture robot yang telah dibuat sebelumnya. Mengatur camera dan menambahkan keyframe pada lokasi kamera tersebut kemudian rendering.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Merender animasi kotak pada after effect semua facade dan rendering origami dan mendapatkan revisi untuk memperlambat animasi di after effect menggunakan time stretch dan memperlambat animasi sejauh 800 persen. Mengumpulkan animasi tersebut dan memasukkan ke dalam drive.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Membuat One Day One Second Challenge untuk tanggal 14 September bertemakan colorful mood dengan menggunakan text dan menambahkan modifier bevel kemudian menggunakan font moderna. Menambahkan uv sphere kecil-kecil dan menambahkan circle kemudian menambahkan add follow path uv sphere tadi ke dalam circle agar dapat diatur animasi di offset nya. Menambahkan partikel lainnya ke dalam empat huruf tersebut lalu menambahkan shading dan material juga light sun dan menambahkan camera juga mengatur posisi camera dan menambahkan keyframes pada lokasi kamera tersebut.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 13 September dan presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 14 September.</li> <li>- Presentasi Task Rendering Origami animasi kotak.</li> </ul>
16/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 16 September bertemakan random cute character berwarna kuning dan biru yang dibuat



		menggunakan cube dan menambahkan subdivision dan juga menambahkan modifier bevel kedalam character tersebut kemudian menambahkan material dan hiasan hiasan jamur kecil dan juga memberikan keyframes pada lokasi kedua mesh character. Menambahkan kamera dan mengatur warna world kemudian rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Merender ulang 4 facade lorong di blender kemudian memasukkannya ke dalam after effect dan merender origami pada animasi lorong tersebut.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 15 September dan presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 16 September.</li> <li>- Presentasi Task Rendering Origami animasi lorong.</li> </ul>
19/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 17 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan two bird dengan menambahkan cylinder dan menuju ke edit mode kemudian mendelete setengah cylinder tersebut dan mengisi potongan tadi. Menambahkan mata dan paruh yang terbuat dari uv sphere dan cylinder dan menambahkan bola kecil diantara keduanya. kemudian menambahkan material dan juga mengatur animasi keyframe pada posisi kedua object lalu rendering.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 18 September bertemakan cute elmo berwarna merah dengan menambahkan cylinder dan menambahkan uv sphere untuk mata kemudian torus untuk mulut nya. menambahkan torus yang telah

		dimodifikasi untuk hiasannya juga untuk animasi nya menambahkan circle dan menambahkan add follow path ke object elmo tersebut. Menambahkan material dan mengatur offset posisi untuk animasi elmo kemudian mengatur lokasi camera dan menambahkan keyframe pada lokasi kamera tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Membuka after effect dan mencoba memberi efek looping 4 kali dan mengatur export rendering menjadi 30 detik dan menambahkan time stretch agar animasi kotak menjadi lambat kembali lalu rendering.
	16.00-17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 17 September dan presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 18 September.</li> <li>- Presentasi Task Rendering Origami animasi kotak yang sudah diperlambat lagi.</li> </ul>
20/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 19 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan particle light berwarna putih dengan menggunakan geometri nodes. Menambahkan cylinder ke dalam workspace dan menambahkan modifier wireframe dan menambahkan noise texture pada geometry nodes, menambahkan kamera untuk menyesuaikan garis - garis putih kemudian mengatur keyframe pada gerakan noise texture dan memberikan shading warna emission putih untuk mewarnai garis-garis tersebut serta menaikkan nilai emission nya. Kemudian rendering.</li> </ul>

	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 20 September bertemakan pink elegant abstract dengan nuansa warna pink yang memberi kesan elegan serta harmonis. Menggunakan render cycle. Menggunakan UV Sphere dan kemudian mengatur subdividenya lalu menekan shade smooth dan menambahkan modifier subdivision surface kemudian menambahkan shading dengan menambahkan color ramp juga wave texture dan menganimasikan dengan menambahkan keyframe offset pada shading. Kemudian menambahkan noise texture dan displacement dan pada setingan cycle merubah displacement menjadi displacement and bump untuk menampilkan texture agar menonjol dan terdapat lekukan, kemudian memberi material dan memberi area light lalu rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat modelling untuk One Day One Second Challenge pada hari selanjutnya.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 19 September dan presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 20 September.</li> </ul>
21/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Membuat tugas One Day One Second Challenge untuk tanggal 21 September menggunakan aplikasi Blender bertemakan abstrack dark animation dengan</li> </ul>

		menggunakan cycle dan geometry nodes. Menambahkan UV Sphere dan mengatur geometry nodes dengan menambahkan separate geometry kemudian ico sphere random value beserta join geometry dan subdivide mesh. Kemudian menambahkan triangulage dan juga menduplicate mesh tersebut lalu menambahkan memperbesar salah satu dan menambahkan keyframe pada rotasi kedua arah yang berbeda.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Menambahkan ico sphere dan mengatur subdivision juga menambahkan shade smooth. Menambahkan mesh plane dan scale up menjadi lebih luas. Kemudian mendownload texture batu di internet dan mendownload nya.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masuk ke dalam shading plane dan menambahkan image texture , mapping dan texture coordinate kemudian membuka folder tekstur yang telah di download dan open texture color. Lalu menambahkan texture roughness dan di sambungkan ke dalam nodes dan juga menambahkan texture displacement kedalam nodes. Menambahkan light dan mengatur world seta mengatur cycle. Kemudian rendering animasi.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 21 September.</li> </ul>
22/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 .

		- Mencari Asset 3D Super Robot Anime yang berjumlah banyak. Memiliki kendala karena robot yang free hanya beberapa dan sisanya berbayar.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat One Day One Second Challenge bertemakan wood heart yang dibuat menggunakan cycles dan belajar membuat awan dengan menggunakan metaball kemudian memberikan material terhadap awan tersebut. Lalu menambahkan cube yang di extrude sehingga dapat memberikan bentuk love . Mendownload asset texture free di internet.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mencari kembali asset super robot anime dan melanjutkan mengerjakan challenge. Menambahkan shading terhadap mesh menggunakan tekstur yang telah di download lalu menganimasikan object object tersebut dengan memasukkan keyframe kepada location setiap object. Kemudian mengatur cahaya pada cycles dan rendering. - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00. - Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 22 September.
23/September/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - Membuat One Day One Second Challenge bertemakan jelly text berwarna pink and blue dengan menggunakan text lalu mengatur rendering cycles dan juga menambahkan material terhadap text tersebut dan menambahkan ketebalan juga memberikan light yang

		berwarna pink dan berwarna biru. Menambahkan kamera dan mengaturnya kemudian rendering.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat task modelling tornado dengan menggunakan geometry math. Membuat nya dengan menggunakan node math beserta color ramp dan juga add math dengan mempertimbangkan perhitungan dan belajar dari tutorial.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masih mengulik tornado dengan menambahkan shade baru yang seakan-akan terlihat seperti angin lalu mengatur pencahayaan dan noise texture dengan menambahkan add math juga.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 23 September. 4. Presentasi task modelling tornado.</li> </ul>
26/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 .</li> <li>- Melanjutkan task animasi tornado dengan mengatur color ramp agar warna dapat disesuaikan.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat animasi tornado dengan mengatur keyframe dengan mencontoh kepada tutorial yaitu pertama pada keyframe satu di rotasi mapping z diberikan keyframe dengan tulisan #frame lalu di angka 47 diberikan keyframe dengan angka #frame*0.1 kemudian di angka 87 diberikan keyframe dengan angka #frame*(-

		0.1) lalu di keyframe terakhir diberikan dengan angka #frame*(-0.01) agar kecepatan tornado menjadi slowly dan memberikan putaran yang pelan. Memberikan ketiga keyframe tersebut agar animasi terlihat bagus dan menyesuaikan putaran tornado.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merender animasi tornado dengan PNG sequence alpha dengan frame hingga 300 frame.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</li> <li>- Presentasi task animasi tornado yang telah di animate</li> </ul>
27/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Melanjutkan render animasi tornado.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Memasukkan animasi tornado ke dalam drive lalu membuat tugas One Day One Second Challenge dengan tema planet menyala. Membuat dengan dasar ICO Sphere lalu kemudian mengatur subdivision dan menambahkan shade smooth. Menambahkan circle kemudian masuk ke edit mode dan menggunakan extrude untuk membuat seperti cincin planet dan mengatur scale nya. Menambahkan geometry nodes untuk menambahkan noise texture dan voronoi textur serta menambahkan mix shader agar kedua tersebut dapat di blend dengan model blend alpha clip.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengatur shading animasi dengan menambahkan

		<p>color ramp dan mengatur menjadi tiga warna yang diberi warna hijau, biru dan jingga. Kemudian menambahkan Emission pada semua warna dan juga menambahkan strength pada warna tersebut. Menambahkan keyframe pada rotation sumbu z pada mapping lalu merender animasi hingga 20 frame.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00 .</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 26 September.</li> </ul>
28/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>-Membuat One Day One Second Challenge bertemakan plexus light blue dengan menggunakan plane dan mengatur subdivide menjadi 20. Kemudian menambahkan ico sphere dan mengatur subdivide untuk menjadikannya smooth dan menambahkan smooth shader. Kemudian menambahkan curve circle dan menuju ke Geometry Nodes untuk menambahkan point instance dan menambahkan point ico sphere. Kemudian menambahkan attribute fill yaitu mengisi dengan scale dan mengatur value nya agar ada jarak diantara ico sphere tersebut.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melakukan shooting perfotoan oleh Media Production untuk perkenalan divisi.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan modifier displace dan mengganti dengan texture clouds agar plane tersebut bergelombang dan menambahkan modifier decimate untuk mengatur ratio dari jarak ico sphere tersebut.</li> </ul>



		<p>Mengatur shading dan menambahkan material Emission. Menambahkan animasi dengan add empty dan juga menggerakannya dengan menambahkan keyframe pada rotation empty tersebut kemudian rendering.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 27 September.</li> </ul>
29/September/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan revisi untuk transisi aliansi jagat raya. Merapihkan kembali animasi lorong 3D dan memperlambat animasi tersebut di blender menjadi 400 dan menjadi 750 frame. Lalu rendering facade 5.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Rendering facade 1,2,3,4 template Kala animasi lorong di Blender. Merender facade 5 animasi kotak di Blender.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merender template origami animasi lorong di after effect. Mengerjakan revisi transisi aliansi jagat raya animasi kotak dengan memperlambat animasi di Blender menggunakan time stretch menjadi 800 dan frame menjadi 2000 frame. Merender facade 1,2,3,4 animasi kotak di Blender.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Menunggu renderan semua facade animasi kotak dan memasukkannya ke dalam after effect untuk render</li> </ul>

		template origami.
30/September/2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>-Membuat One Day One Second Challenge bertemakan text sraight light berwarna orange dengan menggunakan text serta geometry nodes.Menggunakan string to curves lalu curve to mesh dengan menggunakan join geometry dan menggunakan extrude to mesh. Melakukan shading dengan set material dan memberikan material dengan emission. lalu animasi text tersebut dengan memberikan keyframe pada location dan animasi.Kemudian rendering animasi tersebut.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge yang bertemakan light environment. Menambahkan cube dan membuang kedua face depan dan belakang. Menambahkan modifier displace menggunakan distorted noise dan cell noise serta voronoi crackle kemudian mengatur strength dari modifier displace tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Menambahkan empty kemudian menduplikat dari cube tersebut. Menambahkan kamera dan menyesuaikan dengan cube yang telah dibuat. Lalu menambahkan plane untuk menutupi cube tersebut. Dan menambahkan emission untuk menutup bolong yang ada. Pada shading menambahkan checker texture dan voronoi texture lalu mengatur scale dari texture</p>

		<p>tersebut. Menambahkan noise texture dan mapping kemudian menambahkan keyframe pada mapping rotation . Rendering animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 28 September dan 29 September.</li> </ul>
--	--	--

<b>Daily Report NMLAI 2022 BATCH II</b>		
Nama : Siti Fathimah Muthmainnah		
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor		
Divisi : 3D Modeller		
Bulan : Oktober		
<b>Tanggal/Bulan/Tahun</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>
03/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</li> <li>- Membuat One Day One Second Challenge bertemakan landscape sungai senja dengan membuat nya menggunakan plane terlebih dahulu kemudian subdivide menjadi 100 number of cut.Kemudian add modifier displace dan apply all scale. Modifier displace ini menggunakan texture colud dengan menambahkan nilai depth agar kemudian nampak bergelombang yang smooth dan membentuk seperti landscape bukit kecil. Untuk mempercantik tampilan maka ditambahkan shade smooth. Kemudian untuk menambahkan aliran sungai kecil disini menggunakan weight paint dan menggambar aliran sungai tersebut sesuai keinginan.</li> </ul>

		Mengisi kolom vertex dengan vertex group agar likukan sungai tersebut terlihat real dan mengatur mid level untuk tingkat kedalaman sungai tersebut.
	12.00-13.00	ISHOMA
	12.30-15.00	Menambahkan plane diatas landscape yang telah dibuat sebelumnya yang kemudian nanti akan digunakan sebagai aliran sungai. Kemudian menambahkan kamera dan mengaturnya menjadi 35 mm. Menambahkan ico sphere untuk matahari dan mengatur shade smooth agar halus teksturnya. Menambahkan shading untuk matahari dengan menambahkan bump dan noise texture pada node shading. Mengatur roughness noise texture agar nanti terlihat pantulannya pada air sungai mengalir dan mengatur strength daripada bump
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan shading pada plane pertama dengan menambahkan bump dan color ramp lalu wave texture , mapping dan texture coordinate. Mengatur color ramp menjadi B-Spline agar terdapat texture seperti pasir pada plane pertama yaitu yang akan digunakan sebagai landscape juga mengatur roughness agar dapat memiliki pantulan dari ico sphere tadi. Lanjut kepada animasi. Animasi yang pertama yaitu pada noise texture ico sphere yang akan memantulkan noise texture nya kepada plane 2 sebagai air sungai mengalir. Kedua menambahkan keyframe pada lokasi ico sphere agar terlihat seperti muncul dari bawah landscape tersebut. Kemudian rendering animasi.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 30 September.</li> </ul>

04/Oktober/2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30.</p> <p>- Mengerjakan Task Gigavolt yaitu membuat animasi robot dari yang tidak sempurna menjadi potongan badan robot yang sempurna , dengan membuat potongan badan robot gigavolt itu diberi keyframe pada setiap gerakan yang seakan-akan sedang menyusun badan robot gigavolt tersebut. Memberikan frame sebanyak 600 frame.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Membuat One Day One Second Challenge untuk tanggal 29 September dengan bertemakan simulasi kain dengan pertama-tama menambahkan circle lalu kemudian mengatur tingkat ketebalan circle tersebut dan menambahkan modifier bevel juga modifier solidify dan subdivision surface. Kemudian menuju edit mode dan menambahkan loop cut sebanyak 6. Menduplicate circle tersebut menjadi 3 bagian dengan ukuran yang berbeda lalu animate circle tersebut dengan menambahkan keyframe pada rotation dari sumbu Z dan Y kepada 3 bagian dari circle. Kemudian menambahkan mesh plane dengan subdivide 40 lalu menjadikan plane tersebut menjadi cloth dan menambahkan modifier subdivision surface ditambah dengan modifier solidify kemudian menambahkan kamera dan mengatur posisi dari objek tersebut. Selanjutnya menambahkan material pada circle lalu menambahkan material plane dengan image texture dan mengupload texture kain yang telah di download sebelumnya. Kemudian rendering hingga 30 frame.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Membuat One Day One Second Challenge untuk tanggal 30 September dengan menggunakan mesh circle yang sama seperti sebelumnya namun menghilangkan plane cloth dan</p>

		<p>merubah animasi circle menjadi lebih berbeda dari sebelumnya kemudian menambahkan plane dengan posisi 90 derajat dan mengganti image texture tersebut menjadi warna cream. Kemudian rendering dan selesai. Kemudian membuat One Second Challenge untuk tanggal 01 Oktober bertemakan pink abstrak animation dengan menggunakan mesh yang sama namun dengan jumlah variasi yang berbeda dan juga mengganti warna dari material circle dan merubah animasi circle menjadi berbeda dari sebelumnya. Menambahkan plane dengan warna ungu gelap dan menambahkan area light kemudian rendering.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Gigavolt dan mendapatkan revisi agar gerakan animasi lebih detail. 4. Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 29,30 September dan 01 Oktober.</li> </ul>
05/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Revisi Task Gigavolt yaitu membuat animasi robot dari yang tidak sempurna menjadi potongan badan robot yang sempurna , merevisi dari awal gerakan animasi bagian badan robot gigavolt tersebut dengan menambahkan gerakan yang lebih bervariasi kemudian mengatur animate dengan menambahkan keyframes pada rotation dari animasi badan robot gigavolt tersebut.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Menambahkan detail lebih rinci lagi dari animasi badan gigavolt dan kemudian setelah selesai lalu rendering. Membuat One Day One Second Challenge untuk tanggal 02 oktober yang bertemakan text dengan menambahkan text dan mengubah font kemudian mengatur text tersebut dan menambahkan material emission dan dengan world hitam. Mendownload render image tersebut menjadi image texture untuk kemudian nanti akan digunakan sebagai uv mapping dari mesh yang akan dibuat. Membuat 4 mesh dengan menambahkan modifier bevel dan solidify</p>

	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan modifier displace lalu memilih texture clouds dan menerapkan modifier ini kepada keempat mesh. Lalu menambahkan empty untuk menggerakkan animasi tersebut. Menambahkan material dengan menambahkan image texture dan mengedit image di uv shading untuk menyesuaikannya. Lalu menambahkan keyframes pada rotation dari empty dan kemudian rendering animasi.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Gigavolt dan mendapatkan task untuk rendering animasi gigavolt tersebut sesuai dengan facadenya.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 02 Oktober.</li> </ul>
06/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- 09.30-12.00 : Mengerjakan Revisi Task Gigavolt yaitu mengulang kembali animate badan robot gigavolt dengan menambahkan berbagai macam variasi gerakan animate yaitu dengan menambahkan rotasi dari dada badan gigavolt kemudian menambahkan asimetris untuk kedua potongan badan agar terlihat tidak bergerak bersamaan lalu menambahkan keyframes menjadi 600 keyframe.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Merender animasi badan gigavolt dengan menjadikan mov kemudian SRGBA alpha clip. Mengaktifkan transparent agar video tersebut menjadi alpha lalu kemudian mengupload kedalam google drive.

	15.00-15.30	ISHOMA
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat One Day One Second Challenge dengan judul lorong bertemakan steal dengan warna abu jingga. Membuat lorong tersebut menggunakan cube lalu ditambahkan modifier bevel dan array. Mendekorasi tepian cube tersebut dengan mengekstrude sebagian dinding agar terlihat menarik kemudian menambahkan point light berwarna jingga di kedua sisi lalu menambahkan material metallic pada lorong tersebut kemudian rendering.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Gigavolt yang telah di render.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 03 Oktober.</li> </ul>
07/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mendownload software cinema 4D r25 untuk macOS kemudian mencoba berkali-kali untuk crack akan tetapi mengalami kegagalan berkali-kali hingga akhirnya mencoba menggunakan cinema4D versi trial 14 hari.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mencoba membuat project pertama cinema4D dan memahami tools dan mempelajari layout dari cinema



		4D itu sendiri. Mencoba membuat cube yang ditambahkan dengan clone sehingga jumlah cube menjadi banyak kemudian mengatur jumlah cube pada clone tersebut dan menambahkan size daripada cube itu sendiri.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengulik MoGraph delay untuk membuat satu animasi yaitu lompatan bola yang mendarat kefloor yang telah di buat tadi yaitu clone dengan isi cube. Menambahkan material untuk animasi tersebut yaitu menambahkan material glossy dengan warna hijau dan bola putih. Mengatur keyframe pada lokasi bola tersebut dan merender animasi.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi task mengulik cinema4D untuk MoGraph dan transisi.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 04 Oktober.</li> </ul>
10/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengulik cinema 4D dengan membuat cube lalu menambahkan clone untuk cube tersebut lalu mencoba beberapa tools dan menonton tutorial untuk penjelasan berbagai macam tools. Mencoba berbagai MoGraph affector dengan menambahkan MoGraph</li> </ul>

		Effector plain lalu mengatur size dan juga strength dari effector tersebut kemudian di dalam plain effector menambahkan spherical field yang berbentuk bulat dan mengatur size dan juga mengulik tingkat ketebalan dari effector spherical tersebut.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mencoba mengulic plain effector dengan menambahkan box field yang mana effector tersebut berbentuk seperti box lalu mengatur size dari box tersebut. Kemudian mencoba effector step dengan field yaitu box field dan mengatur ukurannya.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>Memberi material terhadap mograph tersebut kemudian mengatur keyframe dan animate. Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan membuat text dan mengatur bevel dari text tersebut dengan menggunakan cinema 4D. Kemudian menambahkan voronoi texture kemudian menambahkan matrix dan juga menambahkan effector yaitu plain dengan field linear field dan kemudian mengatur titik keyframe animasi huruf tersebut. Menambahkan material terhadap object dan juga menambahkan kamera agar sesuai dan rendering animasi tersebut.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi task mengulik cinema4D untuk MoGraph</p>

		<p>dan mendapatkan revisi agar gerakan animasi tersebut sesuai dengan kaidah nirmana.</p> <p>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 05 Oktober.</p>
11/Oktober/2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan One Day One Second Challenge bertemakan sapi minecraft dengan membuat sapi tersebut terdiri dari beberapa cube juga memberikan uv material image texture untuk menyesuaikan warna kulit badan sapi. Animate sapi tersebut dengan menambahkan keyframe terhadap rotation untuk telinga, tanduk dan juga kalung sapi. Lalu kemudian rendering.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Belum bisa mengulik cinema 4D dikarenakan sedang mengerjakan project UAS susulan.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Belum bisa mengulik cinema 4D dikarenakan sedang mengerjakan project UAS susulan.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 06 Oktober.</p>
12/Oktober/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet

		<p>pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengulik cinema 4D dengan membuat mograph. Langkah pertama yaitu menambahkan cube dan menambahkan clone kemudian memperbanyak cube tersebut dengan mengubah count dan juga mengubah ukuran cube menjadi 30 cm. Merapatkan semua cube agar garis perbatasan antara cube tersebut tidak dapat terlihat. Kemudian menambahkan mograph effector plain dan juga random yang kemudian pada plain menambahkan sphere effector dan linear effector. Mengatur keyframe pada rotasi cube linear dan juga mengatur keyframe pada scale sphere agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>- Mengulik blender yaitu geometry nodes untuk task transisi dengan menambahkan cube lalu kemudian menambahkan camera dan menyesuaikan angle dari kamera agar terlihat sempurna serta mengatur resolusi dari kamera tersebut. Kemudian menambahkan plane serta plain axes dan juga add modifier displace dan mengubah texture menjadi cloud dan mengatur strength dan juga depth dari texture tersebut dan mengubah local menjadi object dan mengarahkan object tersebut menjadi plain axes.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Mengatur animasi dengan geometry nodes dengan menambahkan join nodes juga menambahkan instace on point kemudian men drag cube ke halaman node</p>

		<p>lalu menyambungkannya dengan geometry dan juga point kemudian mengatur rotasi plain axes pada frame nol menjadi 360 dan juga pada frame 300 menjadi 0. Lalu menambahkan shading dengan mengatur render cyclee dengan max example 30 dan juga mengatur warna random dengan menambahkan 3 warna yaitu merah , putih dan jingga. kemudian mengubah look menjadi high contrast pada cyclee.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task mograph cinema4D 4. Presentasi Task One Day One Second Challenge untuk tanggal 07 Oktober.</li> </ul>
13/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- 09.30-12.00 : Mengulik cinema 4D dengan membuat mograph kotak kotak yaitu dengan membuat cloner dan juga menambahkan cube pada cloner tersebut. Kemudian menambahkan mograph effector plain dan juga pada plain tersebut di kolom field ditambahkan random effector dan pada random effector di tambahkan noise dan memilih noise yang beraneka macam kemudian mengatur timeline curve untuk menyesuaikan kecepatan animasi dengan mengatur curve strength dan juga curve min pada timeline tersebut. kemudian untuk menambahkan animasi ditambahkan keyframe pada strength dan juga pada</li> </ul>

		min dalam kolom remapping random fields. Kemudian memberikan warna berbeda di bagian cube dengan menambahkan warna toska dan juga kuning . Kemudian rendering.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat One Day One Second Challenge dengan menambahkan cube lalu mengatur scale dan juga menambahkan particle yaitu particle hair dengan menggantinya menjadi object dan juga memilih cube untuk dijadikan hair tersebut. Kemudian menambahkan camera dan mengatur posisi kamera tersebut didalam cube. Menambahkan shading dengan render cycles dan menjadikannya look high contrass dengan menambahkan color ramp yang berisi 4 warna agar terlihat warna warni dan juga mengatur denoise pada cycles kemudian untuk animasi mengatur keyframe pada camera location dan kemudian rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengulik cinema 4D dengan menambahkan cloner dan juga cube kemudian mengatur size cube tersebut dan juga menambahkan count untuk cloner sehingga cube menjadi banyak dan rapat. Kemudian menambahkan mograph effector plain yang mana di dalam field tersebut ditambahkan random effector dan juga spherical effector. Untuk random field nya diatur dengan memilih noise yang sesuai dan juga mengatur timeline curve untuk kecepatan animasi. Pada spherical effector dimasukkan keyframe pada size dari

		<p>spherical tersebut agar terlihat dari tengah kemudian memudar ke samping. Kemudian menambahkan keyframe pada strength dan min pada remapping random effector dan juga memberikan warna pada sisi cube yang berbeda yaitu warna tosca dan pink. Kemudian rendering.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task mograph cinema4D</li> <li>- Presentasi Task One Day One Second Challenge untuk tanggal 08 Oktober.</li> </ul>
14/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengulik cinema 4D dengan menambahkan frame menjdai 300 frame dan juga mengubah titik keyframe untuk menyesuaikan kemudian rendering dengan resolusi 3000 x 1000. Rendering mograph kedua dengan menyesuaikan kembali frame nya dan juga rendering mograph ketiga dan menyesuaikan seluruh keyframe dan mengganti dengan 300 frame.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membantu mencari asset kue 3D yang free dan mengupload nya di drive untuk kemudian di gunakan oleh ketua kelompok untuk kemudian di masukkan ke dalam template sarinah.

	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>Mengulik cinema 4D dengan mengganti seluruh frame pada ketiga mograph dengan 300 frame lalu mengubah titik keyframe agar dapat disesuaikan dengan 300 frame. Kemudian mengganti semua mograph pada warna cube menjadi putih dan hitam.</p> <p>Rendering ketiga mograph tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task mograph cinema4D.</li> </ul>
17/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan task membuat properti untuk Jateng Valley yaitu membuat modelling box kayu. Dibuat menggunakan plane dan cube yang ditambahkan bevel dan juga di extrude agar mendapatkan lengkungan kayu tersebut kemudian membuat plane dan cube satu lagi untuk ditambahkan di atasnya sebagai tatakan untuk menaruh anyaman.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan glow light yaitu dengan menggunakan cube lalu menghapus kedua sisi cube tersebut lalu kemudian mengatur scale ukuran dari cube tersebut agar terlihat pipih dan ramping. Menambahkan modifier solidify dan juga mengatur solidify tersebut</p>



		<p>kemudian menambahkan modifier bevel untuk mengatur ketebalan lengkungan cube tersebut. Menambahkan empty dan juga menambahkan modifier array menjadi 300 cube dan juga mengatur rotation dari empty agar letak nya tidak sejajar tapi terdapat belokan lengkungan yang diinginkan.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>Menambahkan kamera dan menyesuaikan posisi dari lorong tersebut kemudian menambahkan point light di lima sisi dari lorong tersebut kemudian mengganti warna point light dengan warna yang berbeda beda yaitu warna biru, orange, pink dan biru muda. Kemudian mengatur render menjadi cycles dan juga mengaktifkan denoise dan mengubah look menjadi very high contrass lalu menambahkan keyframe pada posisi kamera agar dapat menjadi animasi. Kemudian rendering.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</li> <li>- Presentasi Task Modelling properti Jateng Valley 3. Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 10 Oktober.</li> </ul>
18/Oktober/2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Melanjutkan mengerjakan task untuk Jateng Valley yaitu menambahkan tekstur kayu untuk box yang telah di modelling sebelumnya.</li> </ul>

	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan abstract flower purple dengan menggunakan render cycles. Menambahkan cube lalu menambahkan kamera dan menyesuaikannya di tengah tengah cube tersebut. Mengubah warna world menjadi hitam dan juga menambahkan UV Sphere di tengah-tengah cube tersebut. Lalu menambahkan number of cuts lalu menambahkan modifier displace dan mengganti dengan texture stucci. Mengatur size dan turbulence untuk kemudian menambahkan keyframe pada turbulence tersebut untuk menambahkan animasi.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan sky texture Prethaaan dan juga menambahkan metallic kepada object uv sphere. dan juga menambahkan material yang sama pada cube yang telah dibuat tadi. Kemudian menambahkan point light kepada keempat sisi dari object tersebut dan mengubah warnanya menjadi warna violet pada keempat point light. Kemudian rendering.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Modelling properti Jateng Valley 3. Presentasi One Day One Second Challenge untuk tanggal 11 Oktober.</li> </ul>
19/Oktober/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet

		<p>pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan compose untuk task jateng valley dengan mengatur box-box dengan menyesuaikan gambar yang telah digunakan, kemudian menambahkan plane dan menambahkan object bulat untuk rempah-rempah lalu menambahkan hair pada plane tersebut dan mengganti menjadi object dengan object bulat kemudian mengatur scale random dan juga mengatur scale dari hair tersebut.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Modelling plane dengan menarik keatas agar menjadi tumpukan rempah-rempah. Kemudian untuk modelling tumpukan tersebut dibutuhkan kain seperti yang tertera pada gambar lalu menambahkan kain dengan membuatnya menggunakan simulasi kain dengan menggunakan plane kemudian menambahkan cloth simulation dan juga menjadikan keranjang sebagai collision dari cloth tersebut.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Membuat tumpukan rempah-rempah baru untuk ditempatkan pada keranjang yang lain dan juga mencari asset 3D untuk bawang putih. Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.</p> <p>- Presentasi Task Modelling compose properti Jateng Valley</p>
20/Oktober/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet

		<p>pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan task baru yaitu modelling payung masjid agung semarang untuk project Jateng Valley. Dibuat animasi dengan render 360. Pertama tama membuat modelling payung atas dengan plane kemudian menambahkan loop cut dengan nilai sebesar sudut-sudut payung yang akan dibuat. Kemudian menandai setiap sudut kemudian menarik scale hingga kedalam agar dapat membuat sudut untuk modelling payung tersebut. Kemudian menambahkan bevel untuk setiap lengkungan sudut payung yang tajam tadi.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Kemudian menarik garis dari setiap sudut plane tadi untuk ditarik satu persatu ke atas untuk membuat sudut kecil tiang dari jari-jari payung. Kemudian membuat modelling batang payung dengan meniru kepada gambar rujukan kemudian menyesuaikannya dengan payung dan jari-jari payung yang telah di buat sebelumnya. Kemudian membuat animasi payung tersebut dengan menambahkan object data properties dengan menambahkan shape key dan mengatur angka untuk gerakan menutup payung dan membuka payung tersebut.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Texturing model payung tersebut dengan image texture lalu unwrap dan mengaturnya pada UV editing. menyesuaikan setiap warna pada batang tiang</p>

		<p>payung dan juga menyesuaikan pola dan warna dari gambar asli payung. Kemudian menggabungkan seluruh elemen yang telah dibuat.</p> <p>- Presentasi Task Modelling compose properti Jateng Valley modelling payung masjid agung semarang.</p>
21/Oktober/2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan task modelling payung masjid agung semarang untuk project Jateng Valley dengan menyesuaikan renderan 360 yaitu dengan menambahkan kamera panoramic.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Merender modelling tersebut namun untuk pertama kali dan kedua kalinya gagal dikarenakan letak payung yang tidak sesuai kemudian menambahkan alas plane untuk menyesuaikan letak posisi modelling payung tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Menambahkan HDRI background kedalam renderan modelling tersebut agar dapat terlihat cerah dan terlihat cahayanya.</p> <p>- Izin tidak mengikuti daily meeting sore dikarenakan sedang dalam perjalanan dan terjebak hujan.</p>
24/Oktober/2022	-	Izin Sakit
25/Oktober/2022	-	Izin Sakit
26/Oktober/2022	-	Izin Sakit

27/Oktober/2022	-	Izin Sakit
28/Oktober/2022	-	Libur
31/Oktober/2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30. - Mengerjakan task final exhibition yaitu membuat modelling gedung modern dari blender.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge yang bertemakan abstract glow berwarna orange dan kuning dengan menggunakan plane lalu menduplicate menjadi dua dan mengatur shading untuk satu plane dengan menambahkan mix shader, emission, transparent, color ramp dan juga menambahkan voronoi texture dan juga musgrave texture dan mengatur size nya sehingga tidak bertubrukan satu sama lain. Memberikan material glow dengan menambahkan color ramp dan mengatur kedua warna tersebut lalu mengatur keyframe pada rotation dari empty dan rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengerjakan task final exhibition yaitu membuat modelling gedung modern kedua dari blender akan tetapi belum detailing.  - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00  - Presentasi Task Final Exhibition Gedung 3.

		Presentasi One Day One Second Challenge.
--	--	--

<b>Daily Report NMLAI 2022 BATCH II</b>		
Nama : Siti Fathimah Muthmainnah		
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor		
Divisi : 3D Modeller		
Bulan : November		
<b>Tanggal/Bulan/Tahun</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>
01 November 2022		- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi
	09.30-12.00	- Mengerjakan task final exhibition yaitu membuat modelling gedung modern daAri blender dan periksa ke puskesmas.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengikuti meeting monthly kampus merdeka lalu tidur istirahat karena tidak enak badan panas dingin.
02 November 2022		- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30
	09.30-12.00	- Melanjutkan mengerjakan task final exhibition bagian fase 2 yaitu membuat modelling gedung futuristik.
	12.00-12.30	ISHOMA

	12.30-15.00	Mengerjakan task final exhibition modelling gedung futuristik model kedua.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Melanjutkan mengerjakan task final exhibition modelling gedung tersebut. - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00 - Presentasi Task Final Exhibition Gedung.
03 November 2022		Izin tidak mengikuti daily meet untuk hari ini karena sakit.
04 November 2022		Izin tidak mengikuti daily meet untuk hari ini karena sakit.
07 November 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - Mengerjakan task final exhibition yaitu membuat modelling gedung zaman 70/80 an untuk model gedung pertama. Mencari referensi gedung-gedung pada zaman dahulu di internet.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan task final exhibition untuk fase 1 yaitu modelling gedung 70/80 an untuk model gedung kedua.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengerjakan task final exhibition yaitu membuat modelling gedung zaman 70/80 an untuk model



		<p>gedung ketiga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition Gedung tahun 70/80 an.</li> </ul>
08 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan task final exhibition yaitu texturing model gedung zaman 70/80 an dengan belajar texturing menggunakan aplikasi adobe substance. Mendownload aplikasi tersebut dan mempelajari tutorial youtube untuk cara new project kemudian belajar cara merapihkan model di blender sebelum masuk ke aplikasi substance. Mengelompokkan setiap object yang akan diwarnai dengan warna yang sama dengan cara menjadikan satu dengan join kemudian dari setiap kelompok tersebut create material kemudian pada edit mode select semua object dan unwrap dengan smart uv project kemudian setelah itu di export menjadi file .obj</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Membuat new file project pada aplikasi substance dengan select file obj yang telah dibuat di blender sebelumnya. Pada saat ini dapat diatur resolusi dari texture yang akan kita buat. Kemudian setelah object masuk ke dalam substance semuanya sudah terpisah berdasarkan apa yang kita create material pada</p>

		Blender sebelumnya. Kemudian sebelum memberikan texture terlebih dahulu kita bake all texture maps satu persatu yang terdapat di sebelah kanan. Karena tidak menemukan material yang sesuai untuk texture tembok maka mencari terlebih dahulu di internet dan file unduhan tersebut di masukkan kedalam dokumen tempat smart material agar tampil di aplikasi substance.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah mendownload beberapa material di internet kemudian memulai mewarnai bangunan gedung tersebut dengan material yang telah di download di internet . Untuk menjadikan looks tahun 70 an maka kita mengatur layer pada bagian kanan dan mengatur warna texture menjadi terang lebih kekuning kuning. Dan juga menambahkan material lain pada bagian bagian tertentu untuk 2 model bangunan tersebut.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing Gedung tahun 70/80 an.</li> </ul>
09 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Melanjutkan texturing model bangunan tahun 70/80 kembali untuk model gedung 2 dan model gedung 3.</li> </ul>

	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Mempelajari unreal engine bersama mentor dari mulai pertama kali membuat new project dan new level kemudian belajar bagaimana caranya import fbx ke dalam unreal engine 5 dan juga belajar. bagaimana caranya export fbx pada aplikasi Blender. Belajar membuat texture di unreal engine dengan blueprint dan menambahkan multiple untuk membuat emission dan menghubungkan roughness dan juga base color. Belajar bagaimana mengatur sky dari pagi sampai malam kemudian belajar bagaimana mengatur pivot dari mesh dan juga meng copy camera setiap facade ke dalam suatu level.</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Belajar unreal engine yaitu add level sequencer dan menambahkan camera kedalamnya. Belajar cara mengatur untuk setiap detik yang akan di buat dan juga belajar bagaimana caranya menambahkan keyframe untuk pergerakan camera. Belajar post processing volume untuk mengatur cahaya dan juga menambahkan. bloom kemudian menambahkan efek yang lainnya. Belajar mencari free asset di marketplace unreal engine dan juga belajar quixel bridge pada unreal engine 5 dan cara meng ekspor dari quixel bridge ke dalam unreal engine 5.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing</p>

		Gedung tahun 70/80 an untuk 2 model gedung.
10 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Melakukan texturing ulang pada semua gedung karena terjadi permasalahan dan pack untuk tekstur di Blender.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melanjutkan install Unreal Engine 5 dan mencoba membuat new level sequencer dan mencoba untuk mengatur perpindahan keyframe pada camera dan juga mencoba untuk rendering.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencoba untuk membuka quixel bridge pada Unreal Engine 5 dan menambahkan plugin untuk web browser dan setelah quixel bridge terbuka mengalami permasalahan lain yaitu failed to restart browser. Mencari cara untuk membenarkan permasalahan tersebut akan tetapi belum menemukan solusinya.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing Gedung tahun 70/80 dan presentasi Unreal Engine 5 yang telah dipelajari.</li> </ul>
11 November 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar Unreal Engine kembali dan mencoba untuk add project asset yang telah di download sebelumnya. Mencoba untuk meng copy camera dari template dan mencoba untuk add new level sequencer dan mengatur keyframe pada camera tersebut. Kemudian mencoba untuk rendering. Pada proses rendering pertama gagal karena menggunakan camera sendiri dan rendering kedua berhasil.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat modelling gedung 70/80 an lagi dikarenakan masih kekurangan asset gedung untuk final exhibition.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturing gedung 70/80 menggunakan adobe substance.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing Gedung tahun 70/80 4. Presentasi One Day One Second Challenge.</li> </ul>
14November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Belajar unreal engine 4.27 karena setelah install quixel bridge tidak dapat meng export asset yang telah di download sebelumnya. Mencari cara untuk mengatasi hal tersebut akan tetapi belum menemukan</li> </ul>

		solusi nya.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mencari free asset cyberpunk dan menunggu download asset tersebut dan menambahkan nya kedalam project. Modelling untuk asset final exhibition yaitu membuat gedung zaman sekarang karena masih kekurangan.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan modelling untuk asset gedung zaman sekarang. Membuat daily one day one second pada aplikasi Unreal Engine 5.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu modelling gedung zaman sekarang. 4. Presentasi One Day One Second Challenge.</li> </ul>
15 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Melanjutkan texturing gedung yang telah di buat sebelumnya menggunakan material PBR kaca dan besi.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mencari asset untuk cyberpunk
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mencoba mendownload asset dari marketplace yang

		<p>free kemudian membuat one day one second dari unreal engine 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing model gedung zaman sekarang.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge.</li> </ul>
16 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Membantu teman dalam mengcompose di unreal engine 5 dengan merge actor dan menambahkan material tersebut.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Membuat modelling flyover untuk final exhibition fase 2 menggunakan blender .
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendownload template jalan untuk fase 2 yang akan ditambahkan flyover diatasnya.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu modelling flyover untuk fase 2</li> </ul>
17 November 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet

		<p>pagi 09.00-09.30</p> <p>-Melanjutkan menyusun model flyover yang telah di buat kedalam template jalan untuk diletakkan di fase 2.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Texturing flyover yang telah dibuat sebelumnya.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Melanjutkan menyusun kembali flyover dan laptop hang dikarenakan terlalu besar size nya.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing model flyover untuk fase 2</p>
18 November 2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan final exhibition yaitu membuat modelling bangunan untuk era victoria.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melanjutkan modelling bangunan 1920 untuk era victoria.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Membenarkan flyover yang sudah dibuat kemarin dengan memisahkan per bagian dikarenakan sangat berat untuk ukuran file nya.



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu modelling bangunan 1920 era victoria.</li> </ul>
21 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Melanjutkan untuk texturing bangunan era victoria dengan menggunakan texture PBR yang dimasukkan satu per satu kedalam image texture sesuai dengan roughness dan normal map nya dan tidak lupa untuk packing texture tersebut agar texture tidak hilang.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan orange. Membuatnya menggunakan curve path dan kemudian ditambahkan subdivide sebanyak dua kali kemudian mengatur setiap sudut agar bergelombang kemudian menambahkan extrude pada curve tersebut dan menambahkan solidify kemudian bevel. Lalu duplicate curve tersebut dan menghapus semua modifier nya dan menambahkan UV sphere dengan memodifikasi bagian tengah tersebut lalu menambahkan bevel dan shade smooth. Menambahkan animasi pada UV Sphere dengan menambahkan keyframe pada offset di awal dan diakhir animasi serta duplicate UV Sphere menjadi 2 dan menambahkan animasi looping.</p>

	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Membuat new collection pada semua object dan mencuplicate nya menjadi 4 lalu mengatur nya agar tidak terbalik. Kemudian menambahkan material pada setiap object dan mengatur shading object tersebut. Untuk texture pertama yaitu menambahkan color ramp dan juga noise texture dan untuk yang kedua yaitu menambahkan bump , color ramp dan juga voronoi texture. Kemudian mengatur cyclees dan juga menambahkan lighting kemudian rendering.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu texturing model bangunan 1920 era victoria.</p> <p>- Presentasi One Day One Second Challenge.</p>
22 November 2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>-Mengerjakan One Day One Second Challenge yaitu membuat 3 animasi. Untuk animasi yang pertama yaitu membuat animasi abstrak pink dengan menggunakan circle curve kemudian diatur extrude lalu ditambahkan solidify dan juga bevel kemudian duplicate circle curve yang dibuat sebelumnya dan menghapus modifier untuk nanti dijadikan animasi. Kemudian membuat tiga bola dan menambahkan follow path terhadap circle tadi dan menambahkan</p>

		keyframes pada offset circle curve agar menghasilkan animasi pada lingkaran tersebut. Lalu mengatur cycless dan rendering animasi.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan abstrak berwarna nuansa hijau. Dengan membuat curve dan mengatur scale dari curve tersebut. Kemudian diatur extrude lalu ditambahkan solidify dan juga bevel kemudian duplicate curve yang dibuat sebelumnya dan menghapus modifier untuk nanti dijadikan animasi. Mengatur tinggi dari curve dan menambahkan camera dengan orthographic serta menyesuaikan dengan object. Lalu membuat UV sphere dan meng extrude bagian tengah kedalam serta menambahkan modifier bevel untuk UV sphere tersebut. Lalu menambahkan keyframes pada offset curve kemudian rendering animasi.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan abstrak berwarna nuansa tosca. Dengan membuat circle curve dan mengatur scale dari circle curve tersebut. Kemudian diatur extrude lalu ditambahkan solidify dan juga bevel kemudian duplicate curve yang dibuat sebelumnya dan menghapus modifier untuk nanti dijadikan animasi. Kemudian duplicate curve tersebut menjadi 3 bagian lalu mengatur shading pada circle dengan menambahkan warna tosca yang berbeda satu sama lain. kemudian membuat tiga UV sphere dan

		<p>meletakkannya di atas circle yang telah dibuat. Kemudian menambahkan keyframes pada offset animasi tersebut dan rendering.</p> <p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</p> <p>- Presentasi tiga One Day One Second Challenge.</p>
23 November 2022	09.30-12.00	<p>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</p> <p>- Mengerjakan One Day One Second Challenge pada Unreal Engine dengan add project asset dari raindrop kemudian membuat new level dan add level sequencer dan kemudian mengatur keyframe letak kamera dan menyesuaikan object kemudian rendering png sequence dengan resolusi yang telah diatur sebelumnya.</p>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	<p>Mengerjakan One Day One Second Challenge dengan bertemakan abstrak berwarna kuning dan toska menggunakan beberapa cubes dan juga curve lalu menambahkan uv sphere kedalam animasi tersebut dan mengatur follow path agar dapat dianimasikan .</p>
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<p>- Mengatur shading pada cube dan uv sphere lalu menambahkan lighting dan juga mengatur cycles dan menambahkan kamera juga mengaturnya sesuai posisi object dan rendering animasi.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi dua One Day One Second Challenge.</li> </ul>
24 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition yaitu untuk fase 6. Menggunakan template susunan tata letak yang sama dengan fase 5 dan menyusun nya kembali untuk fase 6. Mengcopy setiap gedung yang akan di susun di fase 6.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melanjutkan mengerjakan compositing untuk fase 6 pada facade 2.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat jalan dan batas jalan setiap gedung untuk di letakkan pada setiap facade.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition untuk fase 6 pada facade 2.</li> </ul>
25 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition</li> </ul>

		yaitu untuk fase 6. Menggunakan template susunan tata letak yang sama dengan fase 5 dan menyusun nya kembali untuk fase 6. Mengcopy setiap gedung yang akan di susun di fase 6 dan melengkapi tatanan setiap sudut gedung.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melanjutkan mengerjakan compositing untuk facade 1 dan 3.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan mengerjakan compositing untuk facade 4.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition untuk fase 6 untuk semua facade.</li> </ul>
28 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition yaitu untuk fase 6. Merender terlebih dahulu semua facade untuk di cek konten.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Merender ulang One Day One Second untuk resolusi facade 2 yang berbeda dari sebelumnya yang sudah dibuat.
	15.00-15.30	ISHOMA

	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan merender One Day One Second</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu fase 6.</li> </ul>
29 November 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition yaitu untuk fase 6. Mengerjakan revisi jalan yang seharusnya tidak menabrak kamera .</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Merender ulang semua facade fase 6 yang telah di revisi untuk jalan nya.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan One Day One Second Challenge di Unreal Engine dengan belajar camera shake yang menggunakan blueprint dan mengatur setiap durasi guncangannya.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu fase 6 yang telah di revisis jalan nya.</li> <li>- Presentasi One Day One Second Challenge.</li> </ul>
30 November 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet

		<p>pagi 09.00-09.30</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition yaitu untuk fase 6. Mengerjakan revisi untuk suasana dingin pada fase 6. Mengganti emission color menjadi biru hijau untuk warna dominan. Membuat alas untuk setiap gedung.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengubah texture floor yang sebelumnya berwarna tanah dan gelap mendapat revisi agar menggunakan paving yang berwarna terang dan putih.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengcompile one day one second challenge untuk ditampilkan pada final exhibition yaitu facade 1.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu fase 6 yang telah di revisi floor dan color emission setiap gedungnya.</li> <li>- Presentasi compile untuk facade 1 One Day One Second Challenge.</li> </ul>



<b>Daily Report NMLAI 2022 BATCH II</b>		
Nama : Siti Fathimah Muthmainnah		
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor		
Divisi : 3D Modeller		
Bulan : Desember		
<b>Tanggal/Bulan/Tahun</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan</b>
01 Desember 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan Compositing untuk final exhibition yaitu untuk fase 6. Mendapatkan revisi untuk warna langit dan harus mengubah dengan HDRI background. Mendownload sky texture HDRI dan mengganti world dari sebelumnya menjadi environment texture.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengcompile one day one second challenge untuk final exhibition yaitu facade 2. Mengatur kembali scale resolusi dan memotong setiap video menjadi satu detik.
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan one day one second challenge pada unreal engine.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task Final Exhibition yaitu fase 6 yang telah di revisi untuk langit nya.</li> </ul>

		- Presentasi compile untuk facade 2 dan membuat satu One Day One Second Challenge.
02 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30  - Mengerjakan revisi compositing fase 6 yaitu mengubah warna emission yang ada pada setiap gedung menjadi warna hijau dan biru juga warna kuning.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengganti floor karena terlalu gelap menjadi paving dengan PBR texture.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Rendering semua facade dari facade 1 sampai dengan floor  - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00  - Presentasi Task Final Exhibition untuk revisi fase 6.
05 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30  - Mengerjakan compiling One Day One Second untuk final exhibition yaitu facade 2 menggunakan adobe premier dan memotong setiap detik yang melebihi 1 detik.
	12.00-12.30	ISHOMA

	12.30-15.00	Mengerjakan One Day One Second challenge yaitu dengan menggunakan box yang telah dibuat menjadi lorong kemudian pada mode cyclees di berikan lamp dengan nuansa warna biru, hijau dan kuning. Memnambahkan UV Sphere dan mengatur subdivision nya agar menjadi smooth kemudian mengatur shade smooth nya.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan mengerjakan One Day One Second Challenge yaitu dengan menambahkan nurbs path kedalam lorong kotak tersebut dan menjadikan UV sphere sebagai object dari follow path. Kemudian mengatur keyframe pada offset dari belakang kedepan agar dapat dianimasi kan.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Compiling One Day One Second Challenge final exhibition untuk facade 2 dan Presentasi 1 Dailt yang telah dibuat.</li> </ul>
06 Desember 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mengerjakan One Day One Second Challenge yang bertemakan lorong berwarna hitam dan menambahkan light berwarna kuning pada celah celah lorong kemudian mengatur keyframe untuk animasi dan parent camera agar kamera mengikuti animasi gerakan menuju lorong tersebut.</li> </ul>

	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Compiling One Day One Second Challenge menggunakan adobe premier dan mengatur scale up serta memotong beberapa detik yang melebihi durasi.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengerjakan laporan harian untuk di upload kedalam google drive.  - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00  - Presentasi Compiling One Day One Second Challenge final exhibition untuk facade 3 dan Presentasi 1 Daily yang telah dibuat.
07 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30  - Mengikuti gladi untuk final exhibition di Kala. Kini Nanti. Dimulai dengan pembukaan, penjelasan alur kegiatan besok yang akan dijalani, gladi untuk presentasi divisi serta penutupan untuk final exhibition.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mempelajari materi untuk presentasi pada acara final exhibition esok hari.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Mengikuti cek konten untuk final exhibition dan One Day One Second.

08 Desember 2022	09.30-12.00	Briefing panitia mengenai rundown acara dan pembagian kaos panitia final exhibition. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dimulai dari sambutan sampai presentasi setiap divisi kemudian show content.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengkoordinir tamu undangan yang akan hadir pada acara pembukaan art exhibition unseen media.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	Melihat showing content final exhibition.
09 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30  - Mendownload file Unreal Engine untuk task baru akan tetapi mengalami kendala failed dalam mendownload file tersebut.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengosongkan space disk pada laptop yaitu menghapus beberapa aplikasi dan memindahkan sebagian data agar dapat mendownload file UE tersebut.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mencoba ulang untuk mendownload file UE akan tetapi mengalami hal yang sama yaitu failed dalam mendownload.  - Mengikuti Daily Meeting dan belum dapat present dikarenakan mengalami kegagalan dalam

		mendownload file dengan kapasitas yang besar.
12 Desember 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Mencoba mendownload file unreal engine akan tetapi mengalami kegagalan dalam mendownload secara berulang.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan beberapa pose untuk character yang telah di rigging sebelumnya yaitu character Budha dan membuat menjadi 5 pose.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatur beberapa pose yang telah dibuat untuk dikelompokkan menjadi kerumunan dengan beberapa pose dan gaya yang berbeda.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task membuat 5 pose dan membuat kerumunan character Budha yang telah dikerjakan.</li> </ul>
13 Desember 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Membuat pose baru untuk karakter budha dengan pose melangkah dan memperbaiki pose menengok kanan dan kiri juga membuat pose kerumunan baru tampak samping kanan untuk karakter budha.</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA

	12.30-15.00	Mengerjakan pose kerumunan untuk tampak samping kiri dari karakter Budha.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki texture untuk baju budha yang sedikit berantakan dikarenakan telah diubah posisinya.</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> <li>- Presentasi Task membuat pose baru untuk karakter Budha dan membuat kerumunan character Budha tampak samping yang telah dikerjakan.</li> </ul>
14 Desember 2022	09.30-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30</li> <li>- Membuat pose baru untuk karakter budha dengan pose sedang duduk</li> </ul>
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Mengerjakan nebula dengan membuatnya dari box dan mengatur shading dengan principled volume lalu mengatur density dan juga anisotropy.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatur shading pada Color Ramp dengan beberapa Color Ramp yang telah disesuaikan warnanya menjadi ungu, coklat, biru tua, biru muda dan juga warna merah</li> <li>- Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00</li> </ul>

		- Presentasi Task membuat pose duduk untuk karakter Budha dan juga presentasi untuk nebula yang telah dibuat.
15 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - Mengerjakan nebula dengan mengatur volumetric dari hasil render eeve.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-15.00	Melanjutkan mengerjakan nebula untuk detail yang lebih lagi.
	15.00-15.30	ISHOMA
	15.30-16.00	- Mengatur gerakan animasi camera dari belakang ke arah depan dan mengatur rotasi dari kamera tersebut. - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00 3. Presentasi Task membuat animasi nebula
16 Desember 2022	09.30-12.00	- Mengikuti daily meeting online melalui google meet pagi 09.00-09.30 - Mengerjakan task nebula yang baru akan tetapi mengalami kegagalan dalam pembuatan.
	12.00-12.30	ISHOMA
	12.30-16.00	Izin karena ada keperluan mendadak. - Mengikuti daily meeting online melalui google meet sore 16.00-17.00.



19 Desember 2022		Izin tidak mengikuti daily meeting hari ini dikarenakan mengerjakan laporan akhir magang yang telah diminta oleh universitas.
20 Desember 2022		Izin karena sakit
21 Desember 2022		Izin karena sakit
22 Desember 2022		Izin karena sakit
23 Desember 2022		Izin karena sakit
26 Desember 2022		Izin karena sakit
27 Desember 2022		Izin karena sakit
28 Desember 2022		Izin karena sakit
29 Desember 2022		Mengurus perizinan pulang dan mengerjakan laporan
30 Desember 2022		Mengerjakan laporan akhir

## Bab VII Lampiran C. Dokumen Teknik

### 7.1. Surat Perjanjian Magang



**SURAT PERJANJIAN MAGANG**  
Nomor : [xxx].SPM.MM.2022

Pada hari ini, Kamis, tanggal 18-08-2022 (Delapan Belas Agustus Dua Ribu Dua Puluh Dua) kami yang bertanda tangan dibawah ini:

I.     Nama                     : Yupiti Oktalika  
       Alamat                 : Jl. Muzarajean No. 26, Bandung  
       Jabatan                : Human Capital Manager

Dalam hal ini Bertindak untuk dan atas nama sehingga dengan demikian sah bertindak untuk perusahaan terbatas **PT. SEMBILAN MATAHARI**

----- selanjutnya disebut **PERUSAHAAN** -----

II.    Nama                     : Siti Fadhilah Muhsainnah  
       Alamat Rumah         : Jl. Rencajegang No.127 Desa Padamulya Kec.Melajaya, Bandung  
       Instansi Pendidikan   : Universitas Djuanda Candi  
       No Tanda Pengenal    : 320433510400002

Dalam hal ini bertindak dan bertanggung jawab untuk diri sendiri.

----- selanjutnya disebut **PESERTA MAGANG** -----

Para pihak masing-masing bertindak dalam kedudukannya sebagaimana tersebut diatas menandatangani terlebih dahulu hal-hal sebagai berikut:

- bahwa **PERUSAHAAN** adalah pemilik dan pengelola perusahaan terbatas tersebut, yang bergerak dalam bidang Interactive Media Studio, dengan berbagai pengembangan yang dilakukan perusahaan baik yang telah dihasilkan, sedang dalam proses hasil maupun yang merupakan produk hasil, berupa dokumen, gambar-gambar, software dan lain-lain yang merupakan hak dan milik dari **PERUSAHAAN**;
- bahwa **PESERTA MAGANG** adalah mahasiswa yang melakukan kegiatan magang sebagai salah satu aparat dari instansi Pendidikan dimana **PESERTA MAGANG** melaksanakan studinya;
- bahwa **PERUSAHAAN** setuju untuk menerima **PESERTA MAGANG** dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

**Pasal 1**  
**Jangka Waktu**

Jangka waktu pelaksanaan magang adalah selama 4,5 (bulan) bulan tamtungan mulai tanggal 18 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 30 Desember 2022. Pelaksanaan magang mengacu kepada program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Medika.

**Pasal 2**  
**Waktu dan Tempat Kerja**

1. Hari kerja peserta magang adalah Senin - Jumat pada pukul 09.00 - 18.00, atau sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pembimbing magang yang ditunjuk perusahaan.

PT Sembilan Matahari | Jl. Muzarajean No. 26, Bandung, West Java - Indonesia, 40120  
 Telp +62 22 730 0006 | [hrd@sembilainmatahari.com](mailto:hrd@sembilainmatahari.com) | [www.sembilainmatahari.com](http://www.sembilainmatahari.com)

2. Peserta Magang bersedia untuk bekerja di kantor maupun di rumah (jarak jauh) sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pembimbing magang.

### Pasal 3

#### Hak dan Kewajiban Peserta Magang

1. Peserta Magang wajib untuk mengikuti Peraturan dan Tata Tertib Perusahaan yang berlaku, termasuk di dalamnya menjaga tingkat laku yang baik dan sopan, serta turut serta dalam menjaga nama baik Perusahaan.
2. Peserta Magang wajib untuk mengikuti program pemagangan sampai selesai.
3. Peserta Magang berhak untuk mendapatkan pelatihan / pembimbingan dari pembimbing magang yang ditunjuk perusahaan dalam kaitannya untuk memperoleh pengalaman dan wawasan.
4. Peserta Magang berhak untuk mendapatkan Sertifikat Penyelesaian Magang apabila program pemagangan telah selesai.

### Pasal 4

#### Hak dan Kewajiban Perusahaan

1. Perusahaan wajib melakukan koordinasi dengan tim pelaksana MSIB Kampus Merdeka dan Kampus dimana peserta magang terdaftar untuk kelancaran proses pemagangan dan koneksi nta.
2. Perusahaan wajib menunjuk pembimbing magang untuk memberikan pelatihan/pandampingan kepada Peserta Magang selama program pemagangan.
3. Perusahaan wajib memberikan Sertifikat Penyelesaian Magang apabila program pemagangan telah selesai.
4. Perusahaan berhak untuk memberikan tugas-tugas/pekerjaan-pekerjaan Peserta Magang sesuai dengan kebutuhan Perusahaan.
5. Perusahaan berhak untuk melakukan evaluasi kerja kepada Peserta Magang.
6. Perusahaan berhak untuk memanfaatkan hasil kerja Peserta Magang yang berkaitan dengan tugas-tugas/pekerjaan Peserta Magang di Perusahaan.

### Pasal 5

#### Kerahasiaan dan Dokumentasi

1. **KERAHASIAAN**
  - a. Peserta Magang wajib untuk menjaga kerahasiaan semua bentuk ataupun informasi data dalam bentuk apapun termasuk namun tidak terbatas kepada, dokumen-dokumen, gambar-gambar, spesifikasi-spesifikasi, prototipe-prototipe, contoh-contoh dan hal lain-lain yang serupa milik Perusahaan baik lisan maupun tulisan dan penyebarannya kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan.
  - b. Peserta Magang tidak akan mengungkapkan kepada pihak ketiga maupun pihak berafiliasi apa sesuatu informasi rahasia yang telah diberikannya baik secara keseluruhan maupun sebagian selama Periode Pemagangan Magang ini dan Peserta Magang menyatakan bahwa kewajiban tentang kerahasiaan tersebut akan tetap berlaku dalam hal pengakhiran Perjanjian Magang ini.
  - c. Peserta Magang akan mempergunakan informasi milik PERUSAHAAN tersebut hanya untuk tujuan pelaksanaan Perjanjian Magang.
  - d. Peserta Magang dapat mempergunakan data & informasi umum yang dibutuhkan untuk penyusunan Laporan Magang dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan pembimbing.

- magang
- b. Semua bentuk ataupun informasi dari data dalam bentuk apapun termasuk namun tidak terbatas kepada dokumen-dokumen, gambar-gambar, spesifikasi-spesifikasi, prototipe-prototipe, contoh-contoh dan hal lain-lain yang serupa yang didapatkan dalam Perjanjian Magang ini oleh Para Pihak akan tetap menjadi milik dari Perusahaan dan semua hak atas kekayaan intelektual terhadap informasi tersebut akan tetap menjadi milik Perusahaan.

## 2. DOKUMENTASI

Peserta Magang wajib menyimpan secara rapi seluruh dokumen kerja yang berkaitan dengan program magang selama berlakunya Perjanjian ini, dan memastikan dokumen tersebut tersaji dan dapat diminta oleh Perusahaan bila mana diperlukan sewaktu-waktu.

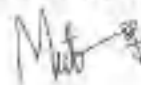
Ditandai-Suni Perjanjian Magang dibuat lengkap 2 (dua) yang mempunyai kekuatan hukum yang sama, ditandatangani PARA PIHAK secara-mutual, masing-masing untuk PARA PIHAK.

**PERUSAHAAN**  
**PT. Sembilan Matahari**



Yuper Oktalika  
 Human Capital Manager

**PESERTA MAGANG**



(Siti Febhinah Muthmainnah)  
 Peserta Magang

## 7.2. Dokumen Detail Kegiatan dan Hasil Kegiatan



**Program Magang** : NM Lab Academic Internship Program 2022 untuk MSIB Kampus Merdeka  
**Perusahaan** : PT. Sembilan Matahari  
**Periode Kegiatan** : 18 Agustus 2022 - 30 Desember 2022  
**Hari & Jam Kerja** : Senin - Jumat, 09.00 - 18.00 (40 jam per minggu)  
**Metode Magang** : Hybrid / Bauran  
**PIC Perusahaan** : Yunitri Oktalika / 081910001389 / ut@sembilanmatahari.com

**Posisi Magang** : 3D Modeller  
**Mentor** :

1. Nama	Banu Nur Muhammad
Jabatan	Motion Designer / Visual Artist
No. Kontak	088218436449
Email	banu@sembilanmatahari.com

**Kompetensi yang dikembangkan:**

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kepercayaan Management Data Asset	Mampu mengelola semua data yang dikumpulkan dan membuat foldering yang berstruktur	Peserta melakukan pengumpulan keseluruhan data file asset baik itu file visual seperti, animasi, render sequence, audio untuk nantinya diklat untuk membuat visual dan mulai diartikulasikan	100	Penilaian proses dan hasil mengatur file dengan baik dan terbita
Rendring	Mampu melakukan proses binaer finalisasi dan animasi tersebut yaitu proses rendering	Peserta mengatur visual content yang akan difinalisasikan dan melakukan proses terakhir yaitu rendering	100	Penilaian berdasarkan hasil render yang baik, tepat, dan terukur
Pencahayaan referensi dan menerjemahkan brief menjadi visual	Mampu mencari referensi atau nalar yang telah diberikan	Peserta mampu mencari referensi data visual, tutorial, sample motion yang relevan dengan nalar	100	Penilaian berdasarkan nalar dengan referensi
Pembuatan Asset 3D Modeling	Mampu membuat 3D model yang dibutuhkan sesuai brief	Peserta melakukan proses pembuatan modeling 3D asset untuk pembuatan animasi	150	Penilaian berdasarkan proses dan output hasil compoting dan

PT Sembilan Matahari | Jl. Muararajek No. 20, Bandung, West Java - Indonesia, 40122  
 P/F +62 22 726 0034 | ide@sembilanmatahari.com | www.sembilanmatahari.com

**SEMBILANMATAHARI™**  
*— since 1998 —*

				preview image
Animasi 3D Asset	Mampu membuat animasi 3D asset sesuai kebutuhan dari yang di brief	Peserta melakukan animasi/motion pada 3D asset yang sudah dan akan disesuaikan pada compositing	150	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil pada render preview animasi
Compositing Asset 3D ke Template Content	Mampu mengolah file asset yang sudah dibuat dari timeline dan menjadikan sebuah visual yang sesuai dengan brief	Peserta melakukan proses compositing visual dari asset yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah preview compositing yang baik	150	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil render preview
Kemampuan Identifikasi dan analisa brief tiap project	Mampu membuat sebuah analisa brief yang sudah dibuat dari team story development	Peserta melakukan riset untuk menjabarkan brief yang sudah diterima lalu didiskusikan bersama team untuk ditanyakan ke proses berikutnya	50	Observasi diskusi beam dan presentasi hasil diskusi
Kemampuan adaptasi	Mampu memproyeksikan kondisi keparadigman eras	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal refleksi tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program. lalu akan rutin memonitoring aktivitas dalam kelompok	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok
Kejasama tim pada era digital	Mampu memproyeksikan proses agilitasrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaborasi melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)

Total durasi pembelajaran : 900 Jam

Dikeluarkan oleh,  
 PT. Sembilan Matahari



Yupin Oktavia  
 Human Capital Manager

PT Sembilan Matahari | Jl. Murtasari No. 20, Bandung, West Java - Indonesia, 40122  
 T/F +62 22 720.0004 | [info@sembilanmatahari.com](mailto:info@sembilanmatahari.com) | [www.sembilanmatahari.com](http://www.sembilanmatahari.com)



