



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY

Motion Graphic Artist

Hari #1 : Motion

Lokasi Pelatihan: Hotel Ibis Gading Serpong



KOMINFO



#JADIJAGOANDIGITAL

Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

PROFIL PENGAJAR



Iwan Sonjaya

Multimedia Designer

Adobe Certified Profesional

Unity Certified Associate Programmer

Education

- 2001-2004
Master Of Technology Management
Pelita Harapan University
GPA : 3.08
- 2004-2007
Master Of Information Technology
Institut Teknologi Bandung
GPA : 3.41

About Me

I was born in Karawang, and raised in South Jakarta, and now I'm proud to be raising my young family in Depok. I love helping people find solution for learning something new.

Expertise Skill

- Graphic design
- Game Artist
- Game Programming
- Instructional Media Design
- Video editing

Contact Me

- ☎ +62 816956829
- ✉ iwan0sonjaya@gmail.com
- 🌐 www.iwankullah.wordpress.com
- 📍 Cluster Taman Sakinah No.11 C
Depok - Jawa Barat

Work Experience

- Instructional Media Designer
Pustekom Kemendikbud-2010
 - create asset for material learning based on web
 - Create Script for Interactive Media Learning
- Drafting Indonesian National Competency Framework Standards For Game Development
Pusbang Proseri Kemenkominfo-2021
 - Formulate work competency standards in the field of game development
 - Develop competency elements and performance criteria for work competency standards in game development to reach more client in website and social media.

Deskripsi Singkat

mengenai Topik

Deskripsi Singkat mengenai Topik

Topik pengenalan software 3d :

1. Pengenalan Tools ANIMASI

Tujuan Pelatihan

1. Peserta dapat memahami dan menggunakan Tools Animasi di bidang 3D
2. Peserta dapat membuat ANIMASI Logo 3D sampai Rendering
3. Peserta dapat menerapkan kamera 3D pada software Compositing

Materi Yang akan disampaikan:

1. 3D MOTION tools
2. MOTION Path
3. MOTION Cut
4. MOTION editing
5. 3D Compositing

Tugas :

1. TUGAS MANDIRI 1 part 2

3D LOGO REVEAL WORKFLOW



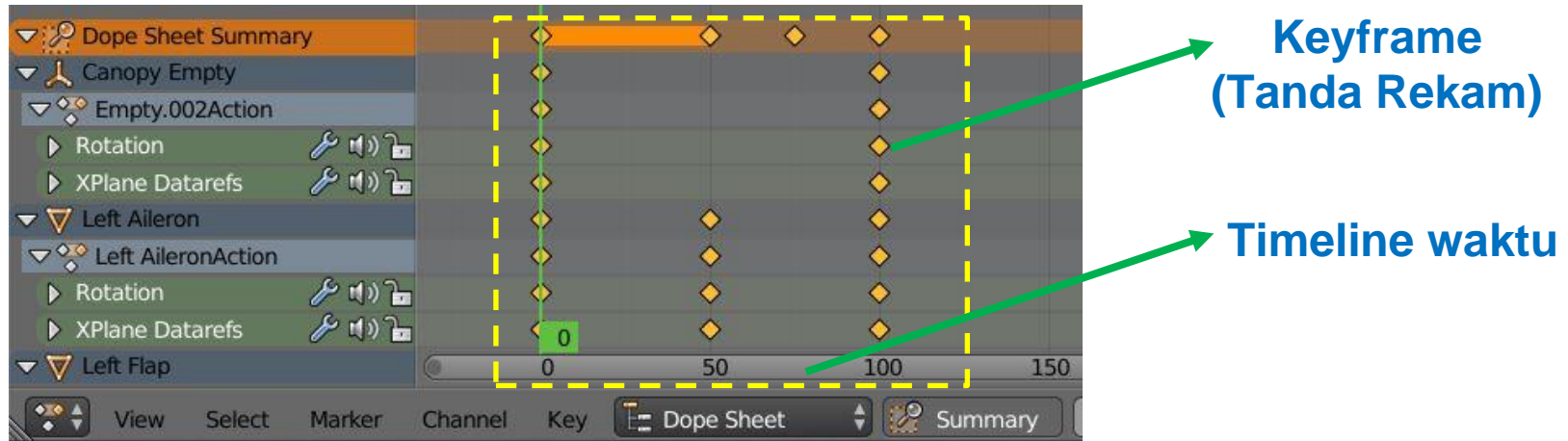
3D LOGO REVEAL WORKFLOW



SAMPLE 3D LOGO REVEAL

3D MOTION WORKFLOW

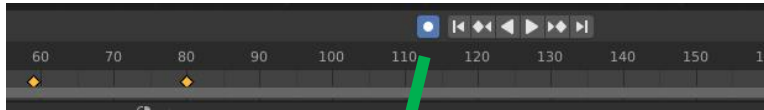
KEYFRAME



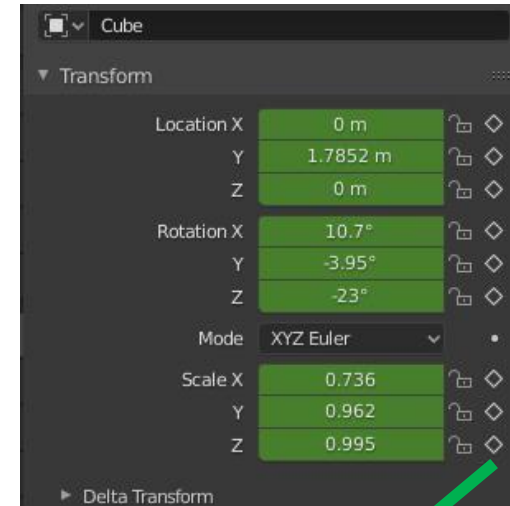
Merupakan suatu **TANDA REKAM** dari suatu **PARAMETER** terhadap **WAKTU (frame)**

3D MOTION WORKFLOW

KEYFRAME TOOLS



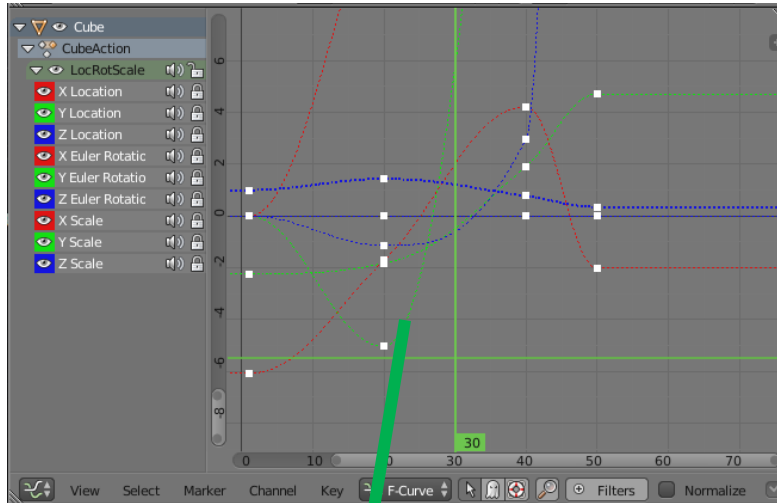
RECORD TOOLS untuk
menghasilkan keyframe **DI TIMELINE**



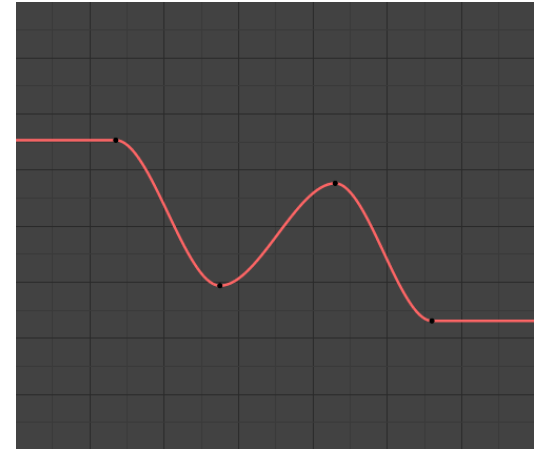
RECORD TOOLS untuk
menghasilkan keyframe
DI PROPERTY TOOLS

3D MOTION WORKFLOW

CURVE/GRAPH EDITOR



Suatu **TAMPILAN CURVA** yang terbuat diantara keyframe



SIFAT CURVA
mempengaruhi
akselerasi dan
deselerasi gerak.

3D MOTION WORKFLOW

CURVE/GRAPH EDITOR

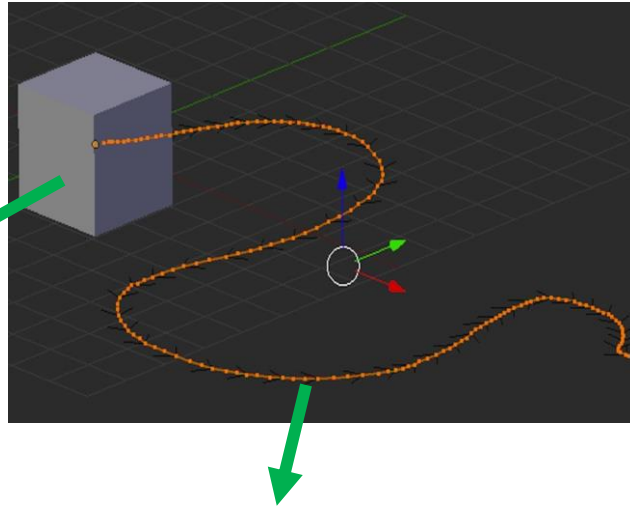


Tutorial Curve Editor in Blender

3D MOTION WORKFLOW

MOTION PATH principle

Objek yang
diperintahkan
bergerak
mengikuti
alur path



Path (Jalur) yang dibuat dari line

3D MOTION WORKFLOW

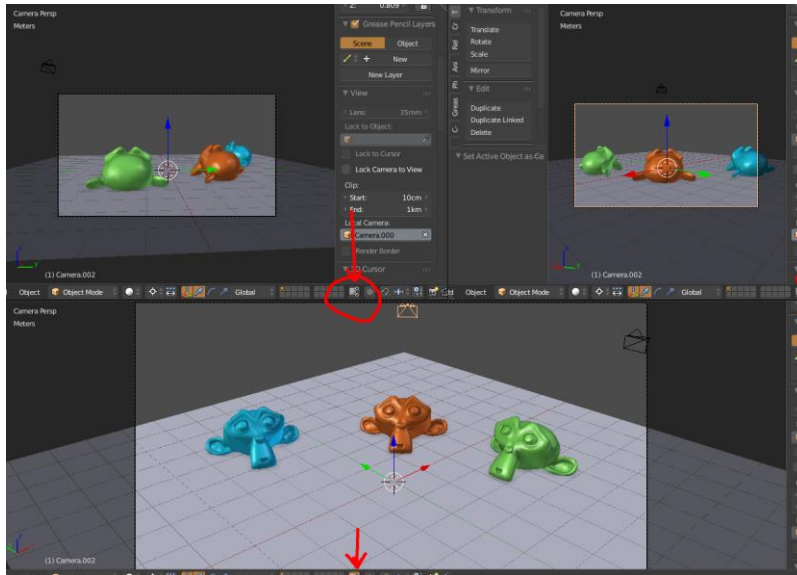
MOTION PATH principle



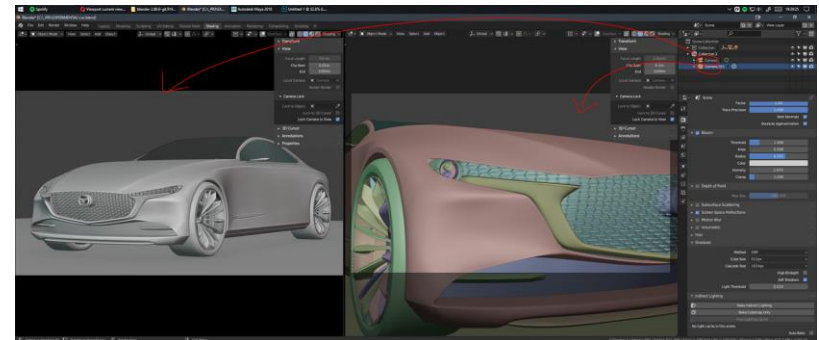
Motion Path tutorial

CAMERA SEQUENCES WORKFLOW

MULTIPLE CAMERA on VIEWPORT

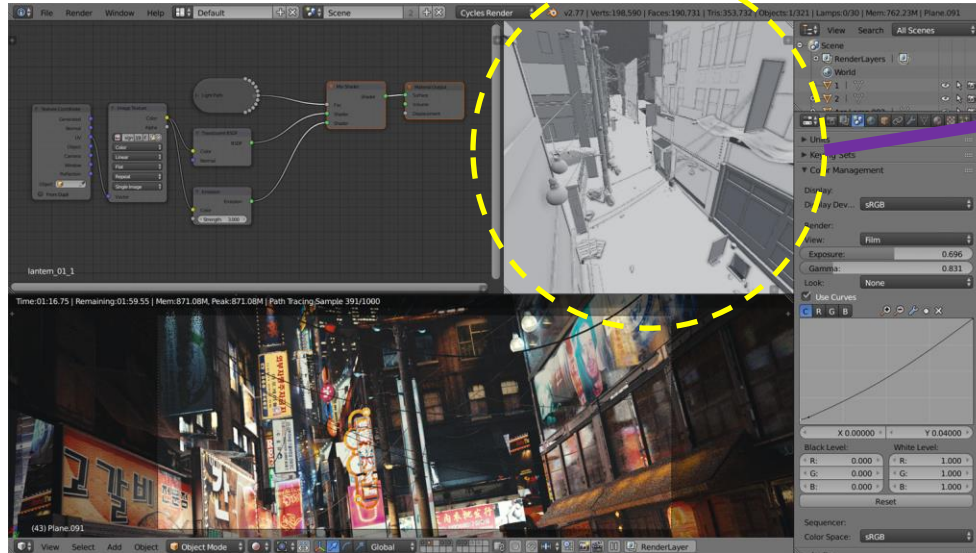


Membuat RAGAM POSISI dari 3D
camera DALAM 1 LAYOUT KERJA



3D MOTION WORKFLOW

VIEWPORT Render



Render TAMPILAN
VIEWPORT menjadi
file movie

3D MOTION WORKFLOW

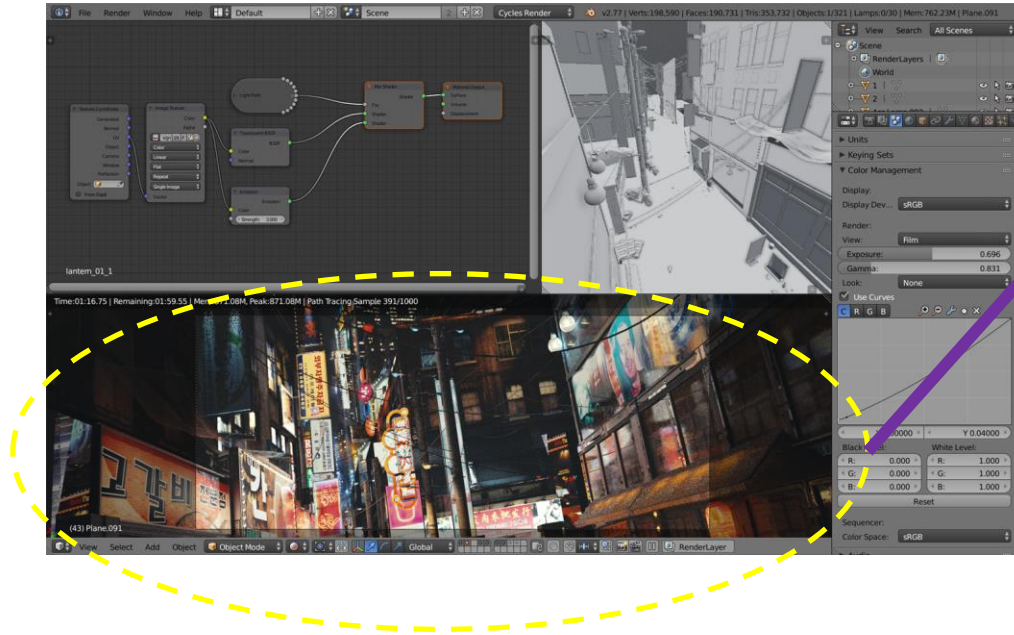
VIEWPORT Render



Render preview di Blender

3D MOTION WORKFLOW

FINAL Render



Render FINAL
RENDER menjadi file
movie

3D MOTION WORKFLOW

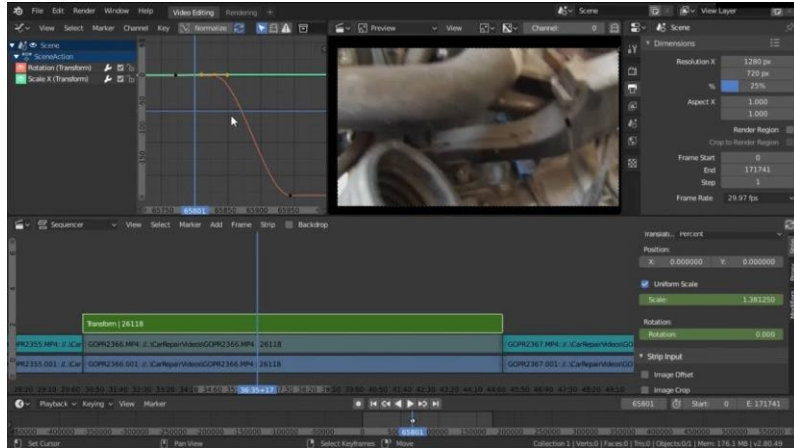
FINAL Render



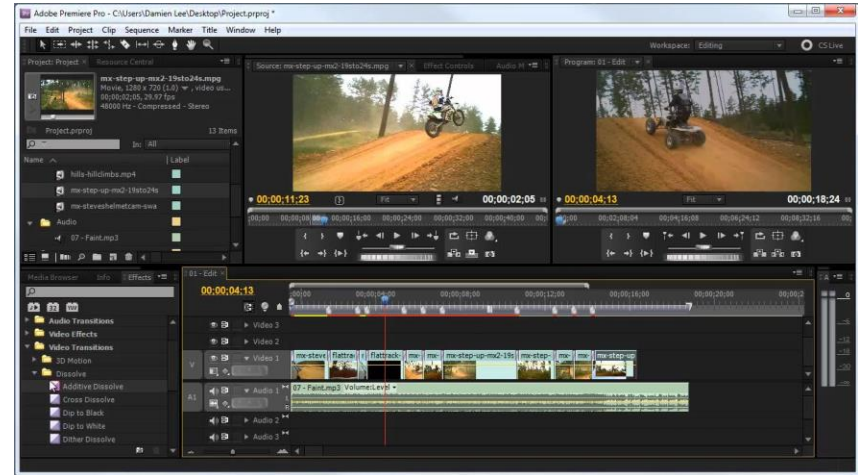
FINAL render di Blender

EDITING WORKFLOW

EDITING in BLENDER



EDITING in PREMIER



EDITING WORKFLOW

ONLINE EDITING



BASIC EDITING di PREMIER

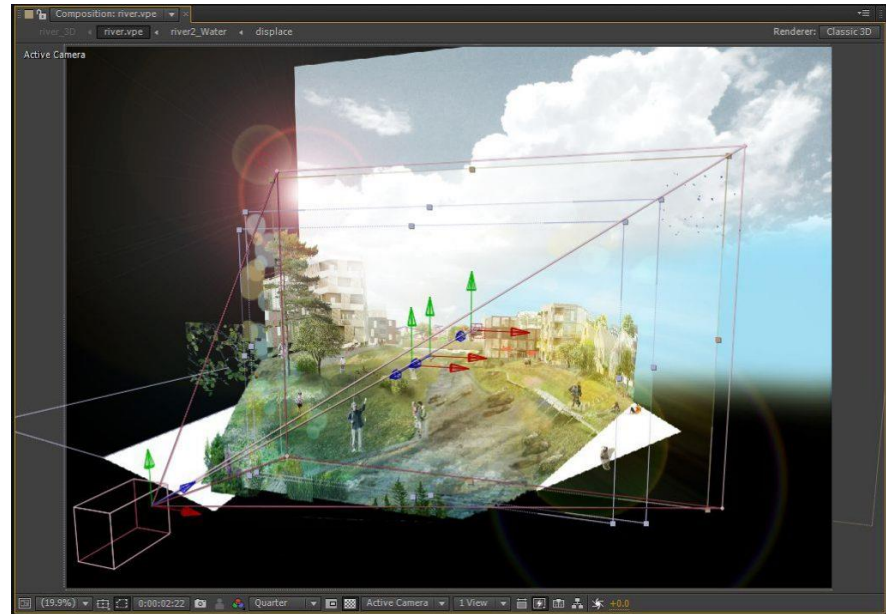
3D LOGO REVEAL



SAMPLE 3D LOGO REVEAL

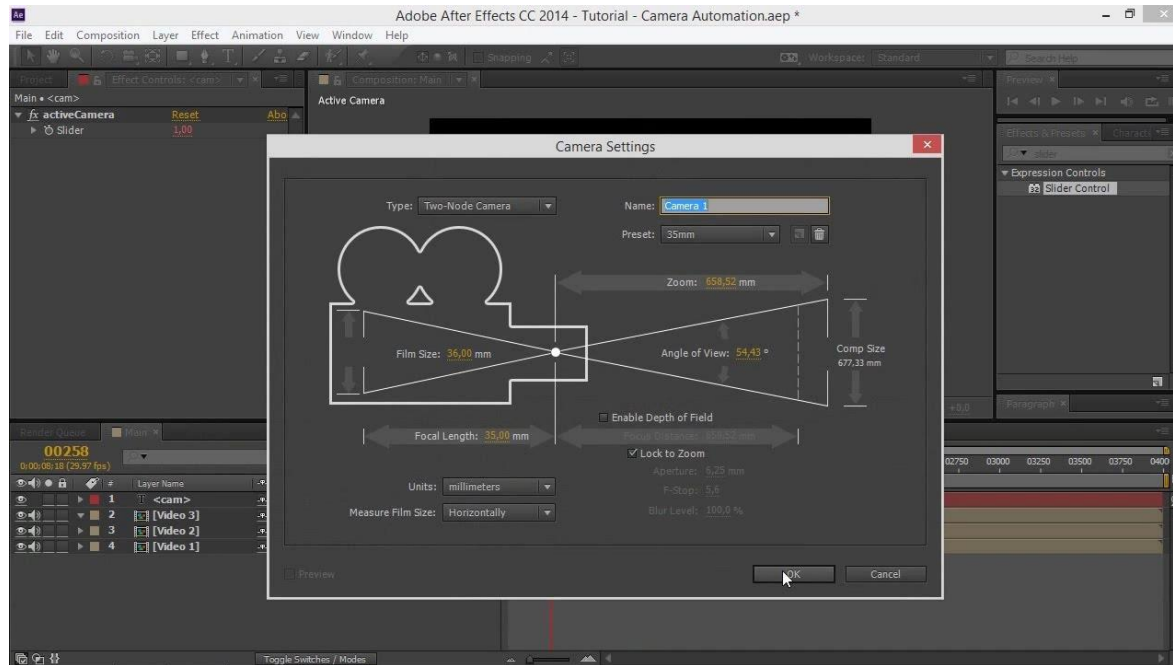
3D Compositing

- **3D composition** merupakan komposisi yang menggunakan sumbu Z sehingga setiap layer gambar dapat diatur jaraknya satu sama lain
- 3D komposisi dapat dilakukan bila semua layer **DIAKTIFKAN 3D LAYER** agar terbaca sumbu Z nya
- 3D komposisi dapat dilakukan bila **KAMERA LAYER** juga dibuat



3D Compositing

- Tampilan yang akan muncul saat kamera ingin dibuat di after FX





3D Camera AFTER EFFECT



3D COMP AFTER EFFECT

LANGKAH KERJA

5 TAHAPAN BAKU

1. IDENTIFIKASI

- Apa yang akan dibuat
- Software apa yang dipakai
- Teknik apa untuk membuat nya
- Bagaimana output akhirnya

2. PERENCANAAN

- Workflow kerja dari awal sampai akhir
- Dari studi existing yang sesuai tema
- Gerak dan komposisi yang akan dibuat

3. PERSIAPAN

- Semua asset visual dipersiapkan
- Semua perangkat kerja (Hardware/Software) sesuai workflow kerja

4. PENGGERJAAN

- Secara berurutan
- Disimpan secara berkala
- Sesuai tuntutan SOP

5. FINAL OUTPUT

- Sesuai Format yang diminta
- Sesuai Ukuran Yang diminta
- Sesuai FPS yang diminta

#JADIJAGOANDIGITAL
TERIMA KASIH



digitalent.kominfo



DTS_kominfo



digitalent.kominfo



digital talent scholarship