



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

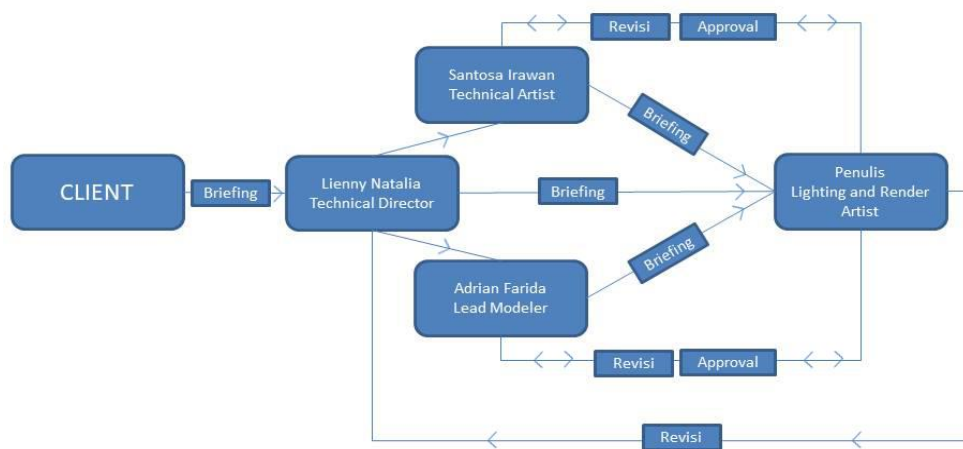
Penulis masuk kedalam divisi *Lighting and Rendering* sesuai lamaran kerja magang dan pada saat wawancara. Penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat *look development* proyek *Action Mice* dan banyak berkoordinasi dengan *Technical Artist*, *Technical Director*, dan *Lead Modeler* yang merupakan pembimbing lapangan serta kepala proyek *Action Mice* yang di berikan kepada penulis untuk diselesaikan. Selain itu penulis juga berhubungan dengan divisi VFX untuk saling berkomunikasi kebutuhan akan proyek di setiap *shot* yang telah di rencanakan.

2. Koordinasi

Hampir semua koordinasi pekerjaan yang dikerjakan oleh semua divisi di Viva Fantasia diatur langsung oleh Bapak Kurniawan Biantoro selaku Produser, Akan tetapi pada proyek *Action Mice* ini Lienny Natalia selaku *Technical Director* dipercaya penuh untuk menjadi *project leader* proyek ini sehingga semuanya tersusun dengan baik antar divisi.

Dalam proyek *Action Mice* penulis berkoordinasi secara langsung dengan *Technical Director* dan Produser untuk mengatur *look development* tentang *lighting and rendering* sesuai dengan keinginan *client*. Dalam proses pembuatan *lighting* penulis memulai dari tahap riset mencari berbagai referensi sesuai dengan apa yang *client* mau dan dari hasil *briefing* oleh *Technical Director* lalu baru lah penulis mengeksekusi *lighting* dengan bimbingan *Technical Artist* dan *Lead Modeler*. Setelah penulis selesai melakukan *lighting* barulah masuk ketahap *test render* yang nantinya akan di berikan kepada *Technical Director* untuk di revisi atau di *approval*. Nantinya ketika pekerjaan sudah selesai penulis akan memberikan *update* menggunakan

Trello sesuai yang debriefing oleh *Technical Director* agar mudah di *tracking* pekerjaan yang mana saja yang sudah dikerjakan atau sedang dalam tahap *work in progress*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
(dokumentasi perusahaan, 2019)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<i>Rigging, test plugin</i>	<i>Rigging Iron weasel</i> minggu pertama masuk dari hari rabu jadi hanya 3 hari kerja
2	2	Animasi, <i>After effect</i> , proyek gereja	Animasi proyek gereja menggunakan <i>after effect</i> dan <i>duik</i> dan mulai di <i>briefing</i> lalu melakukan <i>blocking</i>

3	3	Animasi, <i>After effect</i> , proyek gereja	Animasi proyek gereja lanjut kedalam tahap <i>splining</i> dan <i>polish</i> dari 5 shot penulis hanya melakukan animasi pada shot 2
4	4	<i>Action Mice</i>	Membuat <i>blocking</i> animasi pada proyek <i>Action Mice scene</i> 1 shot 1,2,3,17
5	5	<i>Action Mice</i>	Melanjutkan pembuatan <i>blocking</i> animasi pada scene 1 shot 18,19,20,21
6	6	<i>Showreel Viva Fantasia</i>	Membuat konsep <i>showreel Viva Fantasia</i> untuk <i>event Beacon</i> , ide, dan <i>lighting</i>
7	7	<i>Showreel Viva Fantasia</i>	<i>Lighting and rendering showreel Viva Fantasia composite, polish, dan scoring</i>
8	8	<i>Action Mice</i>	Melanjutkan tahap <i>splining</i> dari <i>blocking</i> yang dilakukan pada minggu ke 5 untuk mempercepat masuk kedalam tahap <i>lighting</i>
9	9	<i>Action Mice</i>	Melakukan <i>look development</i> untuk <i>environment Action Mice</i> di area perpustakaan. <i>Test</i> menggunakan <i>render farm</i> luar <i>Fox Render Farm</i> .
10	10	<i>Action Mice</i>	<i>Rendering and lighting scene</i> 1 dan melakukan <i>optimize scene</i> sebelum render. Membuat <i>render farm</i> menggunakan <i>Deadline Render Farm (Think Box)</i> dengan server Viva Fantasia. <i>Setting deadline render farm</i> sampai bisa digunakan.

11	11	<i>Action Mice</i>	<i>Lighting Area Kota untuk scene 3 sampai scene 7, test render dan look development untuk approval technical director. Rendering progress sudah 25 %</i>
12	12	<i>Action Mice</i>	Mengoptimize setiap <i>shot</i> untuk dapat di render dengan cepat dan hasil yang baik. Memeriksa segala aspek yang membuat render menjadi lambat untuk di <i>optimize</i> .
13	13	<i>Action Mice</i>	<i>Rendering</i> progress sudah 96% sudah mulai masuk tahap <i>composite</i> untuk <i>deadline</i> tanggal 31 oktober.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengerjakan berbagai macam hal dari awal penulis melakukan program kerja magang. Penulis pada awalnya melamar sebagai *Lighting Artist* namun dikarenakan pada saat itu tidak ada proyek yang sampai pada tahap *lighting and rendering* maka penulis di utuskan untuk membantu divisi animasi pada tahap *blocking* dan sedikit *splining* pada bulan pertama. Pada bulan kedua penulis di assign untuk kebutuhan perusahaan yaitu membuat showreel Viva Fantasia untuk event Beacon dibulan ini penulis membuat konsep, ide, dan *look development* untuk showreel viva dan setelah penulis selesai dengan proyek *showreel* ini penulis dibulan ketiga mulai masuk tahap *lighting and rendering* untuk proyek *Action Mice* dibimbing oleh tim *lighting and render*.

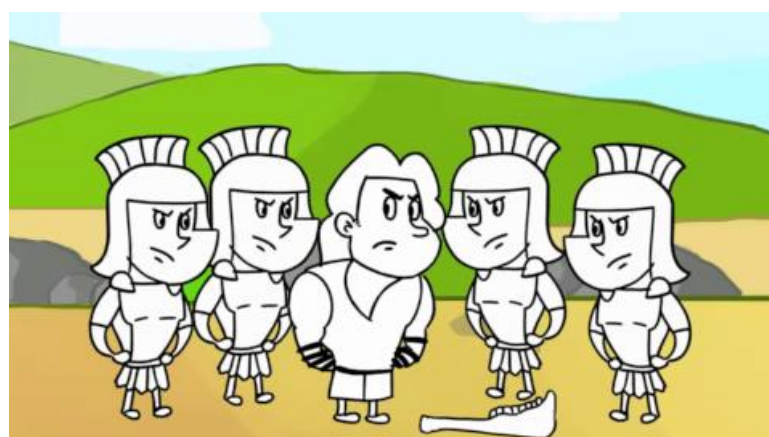
3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. *Project Gereja Simson*

Pada bagian ini penulis ditugaskan untuk menganimasikan satu shot untuk kebutuhan gereja *Simson* menggunakan *Duik* di *AfterEffect* yang memiliki durasi hanya dua puluh detik. Penulis melakukan tahap animasi ini tanpa dibimbing oleh siapa-siapa dan penulis menganimasikannya sesuai dengan kemampuan yang ada pada penulis dan menggerakannya sesuai *animatic* yang ada. Karena hal tersebut penulis jadi kesulitan untuk masuk kedalam tahap-tahap selanjutnya seperti *polishing* dan *timing* sehingga penulis akhirnya belajar sendiri dan menemukan caranya secara otodidak.



Gambar 3.2 Animasi Gereja Proyek Simson
(dokumen perusahaan, 2019)

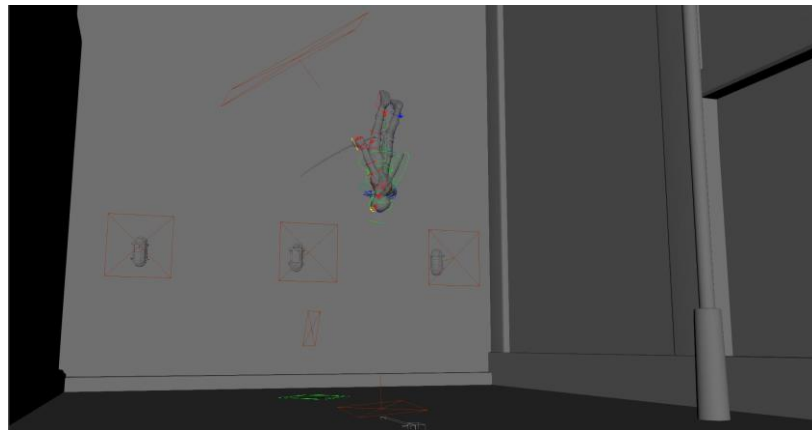


Gambar 3.3 Animatic Shot 2 Proyek Gereja Simson
(dokumen perusahaan, 2019)

Proyek gereja *Simson* merupakan proyek sampingan yang diterima oleh Viva Fantasia maka dari itu Viva Fantasia merupakan studio animasi 3D yang ingin menghasilkan karya yang berkualitas tinggi.

3.3.1.2. *Showreel Viva Fantasia*

Pada bagian *showreel* ini, penulis menerima tugas dan *briefing* dari produser secara langsung dan penulis sedikit bingung diawalnya lalu akhirnya penulis memulai riset mengumpulkan ide untuk membuat *showreel* tersebut sehingga pada saat ini penulis sudah mulai masuk kedalam tahap *lighting and rendering* tapi hanya sedikit. Penulis juga mengkoordinasi pada rekan *animator* untuk membantu penulis membuat *showreel* Viva Fantasia, penulis memikirkan ide dan gerakan apa saja yang masuk kedalam *showreel* tersebut. Waktu yang diberikan hanya dua minggu sebelum tanggal *deadline* dan penulis harus membuat semuanya dari awal dengan *asset* yang sudah ada.



Gambar 3.4 Penempatan Lighting untuk Showreel Beacon

(dokumentasi perusahaan, 2019)

Setelah berbagai macam proses yang telah dilewati akhirnya *showreel* Viva Fantasia selesai tepat waktu dan dalam waktu dua minggu penulis berhasil memasukan konten yang diinginkan oleh atasan untuk *event* Beacon 2019.



Gambar 3.5 Hasil render untuk showreel Viva Fantasia Event Beacon
(dokumentasi perusahaan, 2019)

Berikut merupakan produk hasil akhir dari apa yang penulis kerjakan untuk showreel Viva Fantasia. Segala aspek penulis yang merancang kecuali animasi tidak dilakukan oleh penulis.

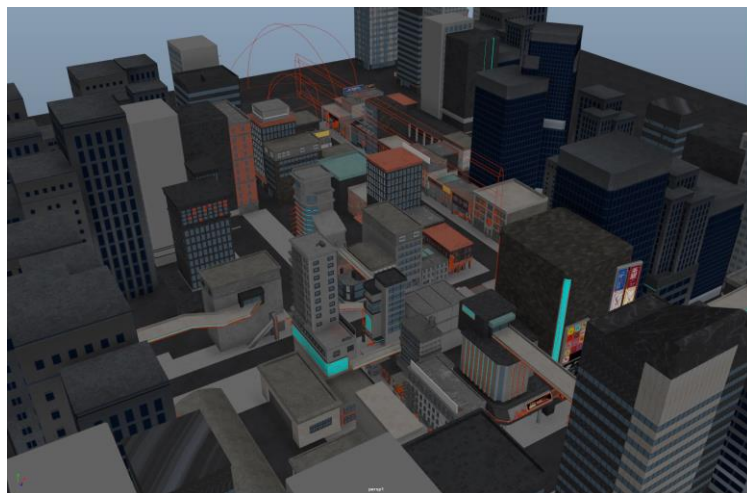
3.3.1.3. *Action Mice*

Seperti yang sudah penulis cantumkan di atas bahwa *Action Mice* merupakan proyek *co-operation* dengan perusahaan luar yaitu Global Genesis Group dan Gaelstone. Penulis mengerjakan proyek *trailer* dari *series Action Mice* ini yang berdurasi sekitar enam menit dengan berbagai macam tokoh yang menyerupai tikus berbadan manusia. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan proyek ini adalah dua bulan setengah yang direncanakan tanggal 31 Oktober 2019.

Dalam proses pengerjaan proyek *Action Mice* ini, Lienny Natalia selaku *Project Leader* dan *Technical Director* mengorganisir pekerjaan berbagai divisi secara bertahap dan rutin. Setiap tahapan yang berlangsung harus berurutan dan dilaporkan setiap harinya sehingga setiap hari semua divisi mempunyai *deadlinenya* masing-masing. Penulis awalnya melamar sebagai *lighting artist* namun dikarenakan belum ada proyek yang sampai pada tahap *lighting* maka penulis ditugaskan untuk membantu para *animator* untuk mempercepat proses animasi sehingga dapat mencapai pada proses *lighting*. Pada awal bulan kedua penulis menganimasikan *blocking shot* terlebih dahulu untuk asistensi

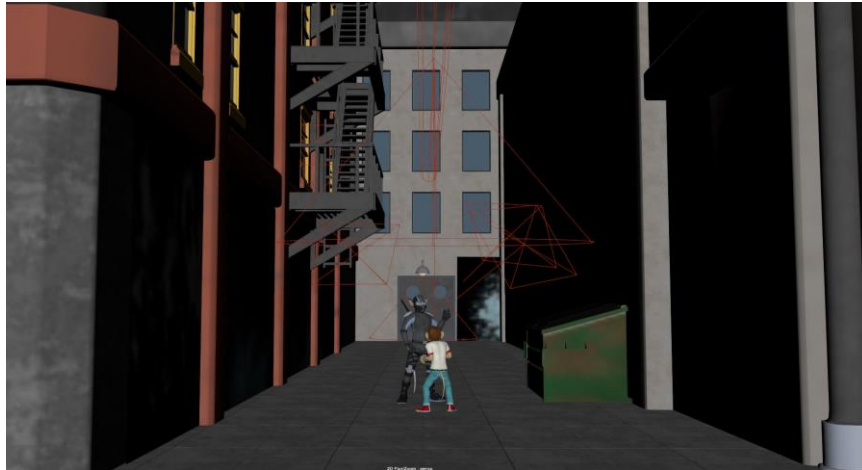
kepada *client* dan meminta *feedback* dari *client* ketika sudah melihat *blocking* yang sudah di *compile*. Jika *client* meminta merubah sesuatu tentang *blockingnya* maka *animator* harus sigap dan cepat untuk mendapatkan persetujuan dari *client* dan masuk kedalam tahap *splining animation* yang nantinya kemudian di *polish* agar lebih baik. Setelah dikiranya *progress* animasi sudah hampir menyentuh delapan puluh persen penulis dialihkan tugas untuk melakukan *lighting* pada *environment Action Mice* dan mencari solusi *render* yang cepat namun dengan hasil yang baik. Sebelum memasuki tahap rendering penulis juga bertugas untuk melakukan pengecekan animasi untuk di *review* kembali sebelum dimasukan kedalam tahap *render*.

Pada proyek *Action Mice* ini, penulis mengerjakan delapan *blocking animation* dan satu *splining animation* yang kemudian dilanjutkan oleh rekan animator lainnya untuk di bawa ketahap *polish animation*. Penulis juga melakukan pengecekan dan *optimizing* setiap shot *Action Mice* yang terdiri dari seratus sebelas *shot*. Penulis berbagi tugas dengan pembimbing lapangan penulis dan penulis pun mengajarkan pembimbing lapangan penulis tentang *lighting* menggunakan *redshift* untuk membantu penulis mengecek dan *optimize* setiap *shot* yang ada.



Gambar 3.6 Penataan dan penempatan cahaya pada *environment* kota
(dokumentasi perusahaan, 2019)

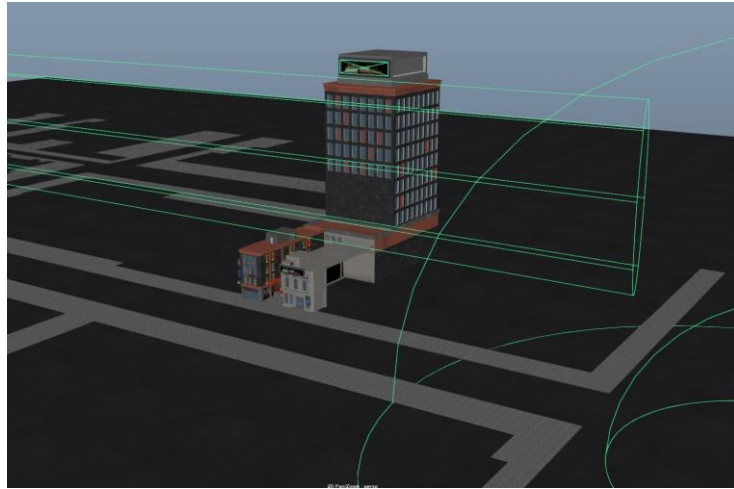
Berikut merupakan *lighting* yang ada di *environment* kota yang penulis kerjakan selama tiga hari, digunakan sebagai *base* dari *lighting* yang nantinya akan dipakai di setiap *shot* lalu di tambahkan dengan *pseudo light* untuk karakter di setiap *shot* yang ada. Contoh *optimizing shot* yang penulis kerjakan sebagai berikut:



Gambar 3.7 Scene 5 Shot 9, tata letak lighting dan framik objek yang terlihat di dalam kamera

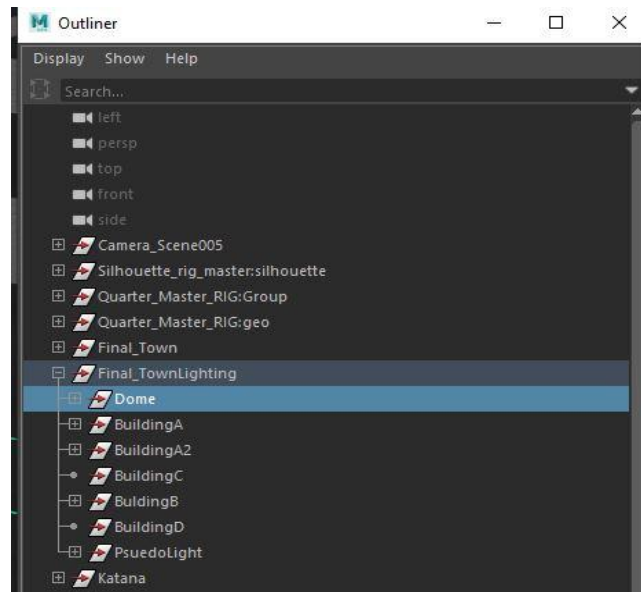
(dokumentasi perusahaan, 2019)

Shot yang digunakan pada *scene* lima *shot* sembilan ini merupakan salah satu contoh apa yang penulis kerjakan, seperti yang telah dilihat dari *base lighting* kota yang sudah penulis buat di awal tadi. kemudian obyek dan karakter yang terlihat pada *shot* ini hanya pada bagian tertentu saja maka dari itu penulis melakukan *optimize shot*.



Gambar 3.8 Optimizing shot untuk scene 5 shot 9 pada animasi Action Mice
(dokumentasi perusahaan, 2019)

Jadilah seperti ini dan hal ini dilakukan untuk mempercepat *render* dikarenakan *deadline* yang sangat dekat hanya beberapa bagian yang perlu saja yang digunakan. Lalu penulis juga membersihkan *file* tersebut dari berbagai macam hal yang tidak perlu seperti *display layer* yang terlalu banyak dan membuat file menjadi terlihat berantakan kemudian membuang material yang tidak terpakai dalam *shot* tersebut sehingga tidak terbaca oleh *autodesk maya* dan dapat mempercepat *render*. Tidak lepas dari *outliner* yang berantakan, penulis merapikannya agar mudah memilah berbagai macam obyek yang ingin di *edit* kembali ketika sudah masuk dalam masa pengaplikasian *passes*. Kemudian Penulis melakukan *test render* untuk memastikan agar tidak ada yang terlewatkan atau kesalahan dari segi warna dan *lighting* apa saja yang dibutuhkan dalam *environment* kota.



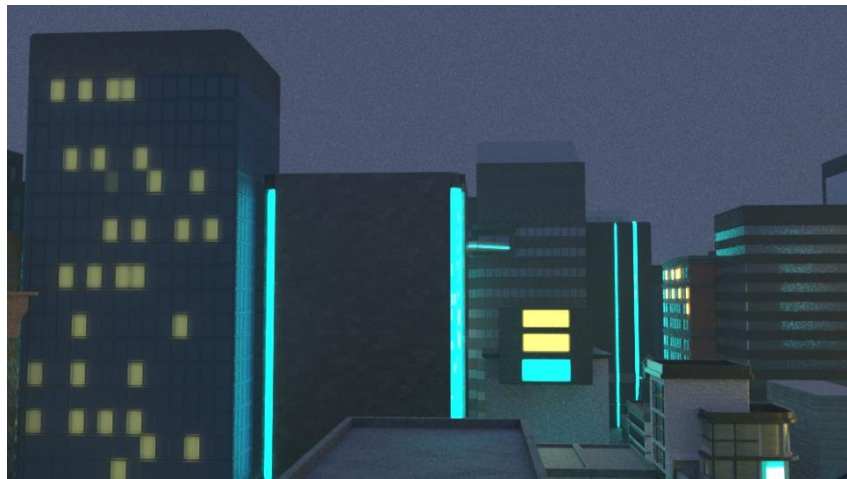
Gambar 3.9 Outliner shot yang akan dirender
(dokumentasi perusahaan, 2019)



Gambar 3.10 Hasil render kota *high angle*
(dokumentasi perusahaan, 2019)



Gambar 3.11 Hasil render kota *eyelevel*
(dokumentasi perusahaan, 2019)



Gambar 3.12 Hasil render untuk keperluan compositing
(dokumentasi perusahaan, 2019)

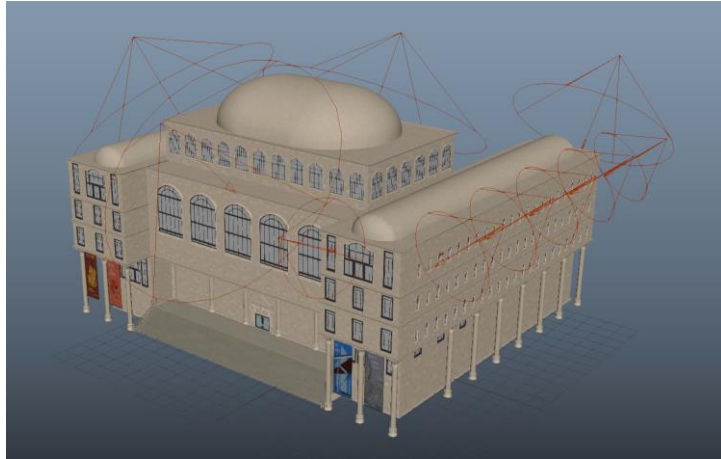


Gambar 3.13 Render IPR untuk melihat hasil cahaya agar tidak terjadi kesalahan (dokumentasi perusahaan, 2019)

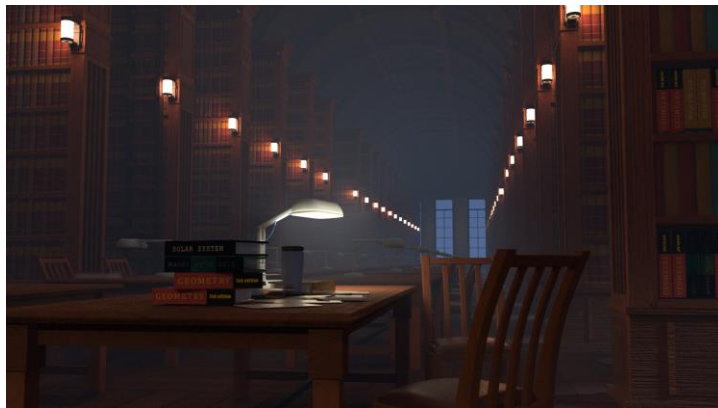
Ada juga *environment* lainnya dari proyek *Action Mice* ini yaitu perpustakaan yang sangat memiliki banyak obyek dan harus di optimize untuk disetiap *shotnya* dan penulis bertugas untuk membuat *mood lighting* yang telah ditetapkan oleh *client* dan sudah di *briefing* oleh *Technical Director*, *Technical Artist*, dan *Lead Modeler* agar tidak terjadi kesalahpahaman. Disini penulis kesulitan di ranah teknis untuk permintaan *client* menggunakan *fog* dan dituntut untuk membuat jejak cahaya dan akhirnya penulis menemukan caranya dari riset di internet dan forum-forum yang membahas tentang *fog* dalam *redshift*.



Gambar 3.14 Environment perpustakaan (dokumentasi perusahaan, 2019)



Gambar 3.15 Penempatan *lighting* pada environment perpustakaan
(dokumentasi pribadi, 2019)



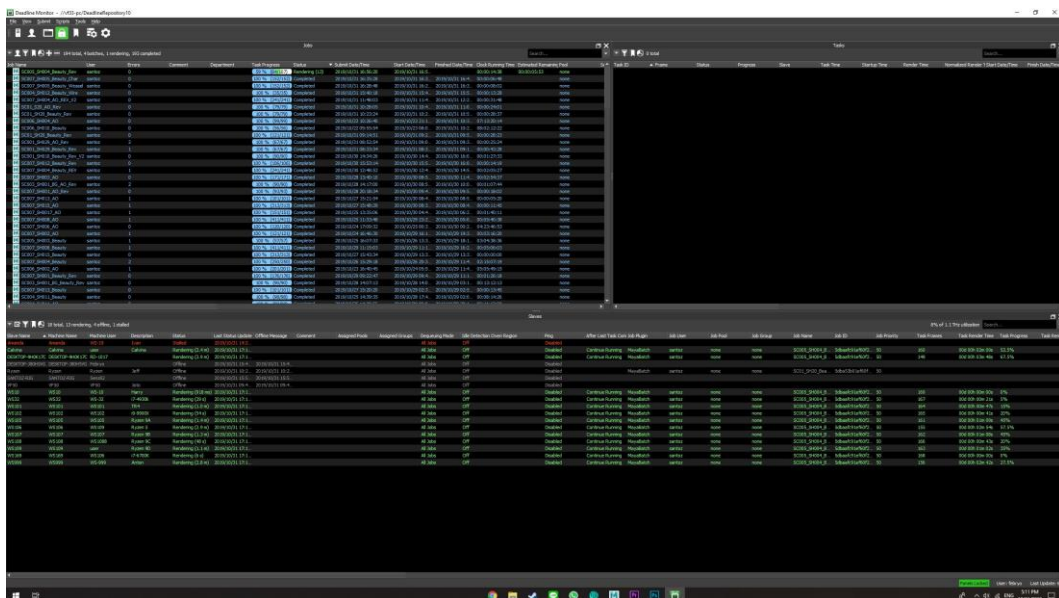
Gambar 3.16 Hasil render di dalam perpustakaan setelah diberi lighting
(dokumentasi perusahaan, 2019)



Gambar 3.17 Lightray yang direquest oleh *client*
(dokumentasi pribadi, 2019)

Penulis juga bertugas untuk mengelola *deadline* render untuk proyek *Action Mice*. Dalam proses ini cukup memakan waktu yang lumayan lama karena harus membaca guide yang cukup rumit dari *software deadline render*nya itu sendiri maka penulis harus teliti dan mengikuti langkah demi langkah untuk dapat menggunakan *deadline render* pada proyek *Action Mice*.

Setelah *deadline render* berfungsi dengan baik penulis kembali bertugas untuk *optimize shot-shot* yang belum selesai. Penulis memberikan *pseudo light* pada karakter didalam setiap *shot* yang penulis *optimize* dan mendapatkan saran dari *Technical Director* dan *Produser* untuk tidak membuat *lighting* yang terlalu gelap dan sesuai kebutuhan saja. Dikarenakan proyek *Action Mice* *bersetting* malam hari maka penulis mencari banyak sekali referensi untuk memudahkan penulis dalam melakukan *lighting* pada *Action Mice*. Penulis juga bertanya kepada beberapa kolega setelah penulis mendapatkan hasil *test render* dan meminta pendapat mereka apa yang kurang dan apa yang harus diperbaiki sehingga apa yang dikerjakan oleh penulis dapat lebih baik lagi.



Gambar 3.18 Deadline render ketika sedang beroperasi
(dokumentasi perusahaan, 2019)

5-1.mb	10/25/2019 2:12 PM	Maya Binary File	88,152 KB
5-3.mb	10/25/2019 2:52 PM	Maya Binary File	164,773 KB
5-5.mb	10/25/2019 3:49 PM	Maya Binary File	60,345 KB
5-21.mb	10/23/2019 4:40 PM	Maya Binary File	56,369 KB
06-1.mb	10/23/2019 3:55 PM	Maya Binary File	207,589 KB
06-2.mb	10/23/2019 4:23 PM	Maya Binary File	396,455 KB
7-1.mb	10/24/2019 2:21 PM	Maya Binary File	219,502 KB
7-3.mb	10/26/2019 11:03 AM	Maya Binary File	203,937 KB
DEAD_WEASELS.mb	10/23/2019 3:39 PM	Maya Binary File	149,456 KB
Febryo.20191022.1538.ma	10/22/2019 4:19 PM	Maya ASCII File	148,870 KB
Febryo.20191024.1516.ma	10/24/2019 4:29 PM	Maya ASCII File	1,354,062 KB
lampu lorong.mb	10/22/2019 9:13 AM	Maya Binary File	9 KB
LightingTengahKota.mb	10/24/2019 2:08 PM	Maya Binary File	790 KB
SC005_SH001.ma	10/25/2019 1:37 PM	Maya ASCII File	207,472 KB
SC005_SH003.ma	10/25/2019 2:21 PM	Maya ASCII File	207,471 KB
SC005_SH004.ma	10/25/2019 12:48 PM	Maya ASCII File	120,693 KB
SC005_SH005.ma	10/25/2019 3:01 PM	Maya ASCII File	207,474 KB
SC005_SH012&13.ma	9/17/2019 2:56 PM	Maya ASCII File	89,498 KB
SC005_SH015&16.ma	10/22/2019 5:02 PM	Maya ASCII File	332,408 KB
SC005_SH015&16.mb	10/22/2019 5:17 PM	Maya Binary File	76,408 KB
SC005_SH018.ma	10/14/2019 12:11 PM	Maya ASCII File	95,172 KB
SC005_SH019.mb	10/23/2019 5:05 PM	Maya Binary File	82,517 KB
SC005_SH020.mb	10/26/2019 1:30 PM	Maya Binary File	93,056 KB
SC005_SH021.ma	10/23/2019 2:43 PM	Maya ASCII File	205,809 KB
SC005_SH023.ma	10/23/2019 1:22 PM	Maya ASCII File	207,763 KB
SC006_SH001.ma	10/23/2019 3:13 PM	Maya ASCII File	171,402 KB
SC006_SH002.ma	10/23/2019 3:18 PM	Maya ASCII File	710,867 KB
SC007_SH001.ma	10/24/2019 12:58 PM	Maya ASCII File	273,958 KB
SC007_SH003_Final.mb	10/26/2019 11:35 AM	Maya Binary File	200,642 KB
SC007_SH004_FX.ma	10/24/2019 2:43 PM	Maya ASCII File	1,732,143 KB
SC007_SH007.mb	10/26/2019 2:43 PM	Maya Binary File	188,964 KB
SC007_SH0014.mb	10/24/2019 5:42 PM	Maya Binary File	175,705 KB
Tongsampah.mb	10/24/2019 1:35 PM	Maya Binary File	77 KB

Gambar 3.19 Merapihkan penamaan file untuk render menggunakan render farm (dokumentasi perusahaan, 2019)

Pada awalnya penulis kesulitan dengan penamaan *file* yang tidak rapih dan berbeda-beda dari berbagai *animator* sehingga penulis merapikannya agar dapat dicari dengan cepat dan tidak kebingungan saat melakukan *lighting and rendering*.



Gambar 3.20 Hasil akhir compositing scene 1 shot 32
(dokumentasi pribadi, 2019)

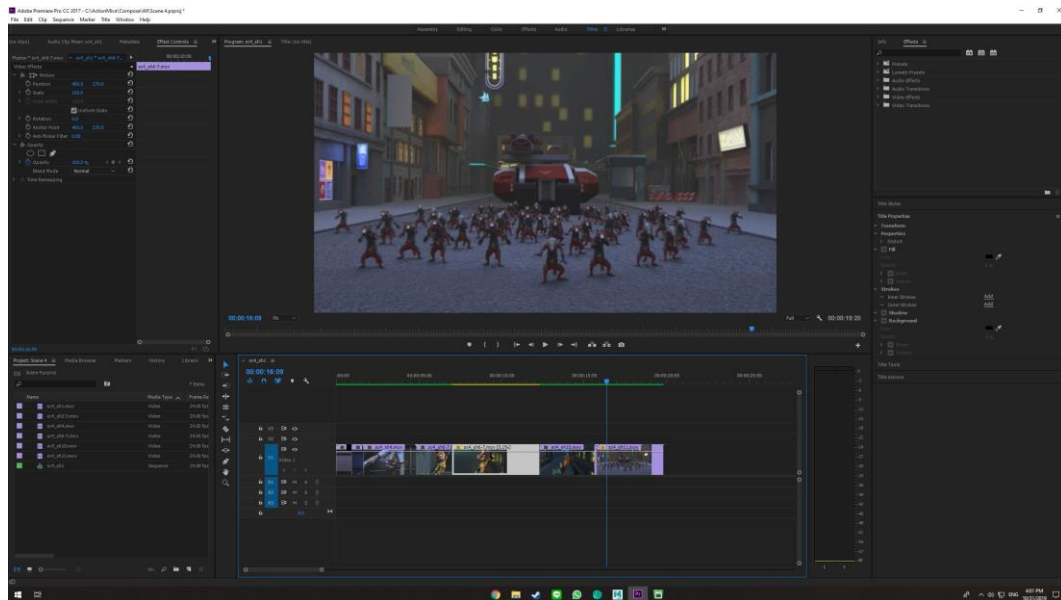
Penulis juga bertugas dibagian *compositing* dan pada tahap ini penulis menggunakan *software aftereffect*. Pada shot ini penulis membuat *camera shake*, menghilangkan *noise* pada *shot* ini dan *color correction* yang sesuai dengan apa yang telah di *briefing* oleh *Technical Director* dan *Technical Artist* kepada penulis. Penulis juga melakukan *compositing* pada beberapa *shot* lainnya.



Gambar 3.21 Hasil akhir compositing scene 3 shot 4
(dokumentasi pribadi, 2019)

Penulis menambahkan efek tembakan dan *vignate* untuk membuat *shot* ini lebih dramatik sesuai permintaan *client*. Penulis juga kesulitan pada awalnya

karena efek sudah lama tidak menggunakan *after effect* namun setelah beberapa jam menggunakannya penulis mulai ingat dan terbiasa dengan apa yang harus penulis lakukan pada *shot-shot* yang penulis edit.



Gambar 3.22 Proses pelaksanaan editing menggunakan *after effect*
(dokumentasi perusahaan, 2019)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan pertama kali masuk kedalam dunia industri animasi adalah penulis belum terbiasa dengan *pipeline* dan *workflow* yang ada pada produksi. Banyak sekali pengalaman yang penulis dapatkan pada industri animasi ini namun terdapat juga berbagai kendala yang berhubungan dengan keterbatasan *hardware* ketika penulis ingin melakukan *test render* waktu yang digunakan jadi terlalu lama sehingga tidak produktif dan *software* yang digunakan oleh penulis sering mengalami *crash* karna tidak mampu untuk membuka *file* yang cukup berat. Penulis tidak mengetahui bahwa ada berbagai tahapan dalam melakukan animasi, awalnya penulis langsung menganimasikan suatu karakter untuk langsung bergerak namun pada saat di revisi penulis kesulitan karena *keyframe* yang digunakan terlalu banyak dan membuat penulis mengulang semuanya dari awal. Listrik yang terus padam dan sering sekali listrik turun karena kelebihan beban ketika masuk masa *render*. Dan *internet* kantor yang

sering mati juga atau sangat lambat sehingga tidak bisa mengakses server atau memberikan update terbaru di proyek *tracking Trello*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang muncul saat penulis melakukan program kerja magang cukup banyak, akan tetapi penulis dengan sangat mudah mengatasi kendala-kendala tersebut dibantu dengan pembimbing lapangan penulis. Kendala akan *pipeline* dan *workflow* penulis menyesuaikan diri secepat mungkin dan sering bertanya kepada pembimbing lapangan penulis serta kolega yang membantu penulis terbiasa dengan *pipeline* dan *workflownya* semuanya sangat terbuka di Viva Fantasia. Untuk mengatasi kendala teknis penulis mencoba untuk mencari solusinya di *forum* dan *tutorial* yang ada di *internet* atau mencoba bertanya kepada pembimbing lapangan penulis. Kendala untuk *hardware* yang kurang memadai penulis menemukan cara untuk mengakali hal tersebut ketika melakukan proses test render penulis *mengoptimize* shot yang ingin di *render* dan memaksimalnya *peformance hardware* penulis dengan cara *overclocking hardware* yang ada atas persetujuan produser dan kemudian *hardware* penulis di *upgrade* oleh produser untuk mendapatkan produktifitas yang lebih baik. Saat listrik sering mati penulis berjaga-jaga untuk selalu *save* proyek selama 5 menit sekali walaupun ada ups, akan tetapi terkadang upsnya ada yang tidak berfungsi sehingga komputer langsung dapat mati tanpa adanya sedikit waktu untuk *save* dan *shutdown* komputernya. Untuk kendala internet lambat atau mati penulis menggunakan *tethering internet* pribadi untuk tetap efektif dalam menjalankan tugas.