



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Pada saat pertama kali masuk PT. BASE sebagai *intern*, penulis terlebih dahulu menjalani *studio tour* dan diperkenalkan kepada *Production Coordinator*. Posisi pertama penulis pada saat diterima magang adalah *Junior 3D asset creation*. Namun setelah mencoba menjadi *3D asset creation* selama 3 jam, penulis merasa tidak sesuai dengan wawasan dan kemampuan yang dimiliki penulis yang merupakan *3D animator*. Kemudian penulis mengajukan pergantian posisi kepada *Project Manager* dan disetujui menjadi *Junior 3D animator*.

Penulis mendapatkan *training* sebagai *3D animator* selama 1 hari kerja dengan mengerjakan *news* asli dengan bimbingan *Lead Animator* BASE 2 tempat penulis melakukan praktik kerja magang untuk 2 minggu pertama. Kemudian penulis diajarkan penggunaan *Tactic* sebagai *website* untuk melihat storyboard, *link Asset Tracking* untuk melacak status *asset*, serta penggunaan *NAS tools* yang merupakan *3DS Max script* berfungsi untuk membuat *file* baru, mempermudah *check out asset*, *motion capture* serta *lighting* di *3DS Max 2016*. *Software* yang digunakan oleh perusahaan dalam pembuatan *news* adalah *3DS Max 2016* dan *After Effects CS 6*.

Selama seminggu pertama, penulis diberikan *cut* yang terbilang mudah agar dapat membiasakan diri dengan *tools*, *script* dan sistem kerja *news*. Meskipun status penulis adalah sebagai *3D Junior Animator*, namun pekerjaan penulis tidak hanya

sebatas proses *layouting* dan *animating*. Kedudukan 3D animator adalah melakukan proses animasi hingga tahap *render*, serta melakukan *compositing* dan *video editing*.

Dengan deadline yang terbilang singkat hanya 1 jam, penulis merasa kesulitan pada saat awal periode magang. Meskipun animasi menggunakan *motion capture*, namun hasil dari *motion capture* masih tetap perlu diperbaiki oleh 3D animator agar sesuai dengan *script*, *storyboard* dan menambahkan *facial expression* agar sesuai dengan interaksi yang dilakukan. Terkadang ditambah dengan keterlambatan pembuatan *asset* serta *motion capture*, memaksa penulis yang berposisi sebagai 3D animator untuk mempercepat proses pengerjaan dengan menanggalkan sedikit kualitas untuk mengejar kuantitas dengan deadline kerja tidak lebih dari 1 jam. Tidak jarang beberapa detail pun terlupakan, seperti contohnya *skinning* yang tidak rapi, *lighting* yang kurang cocok dengan *storyboard*, serta animasi yang masih terlihat ‘kasar’.

Tantangan lain yang dihadapi penulis adalah porsi kerja yang sama antara karyawan magang dengan karyawan tetap yang telah lama berkecimpung di divisi *news*, serta minimnya *training* tentang *render farm* yang dimiliki perusahaan, sehingga penulis cukup kesulitan di awal periode magang jika mendapatkan tipe *news* yang berbeda. Disebabkan setiap *news* memiliki format file serta ukuran yang berbeda serta harus disesuaikan dengan cara *render* yang berbeda pula.

Selama 2 minggu pertama, penulis mengerjakan *long duration* INT News di tim BASE 2. Banyak pengalaman dan pembelajaran yang penulis dapatkan selama berada di BASE 2, diantaranya mempertajam *skill* penulis dalam melakukan

*compositing*, melatih kemampuan penulis dalam memberikan *lighting* yang cocok baik *indoor* maupun *outdoor*, serta mengasah kemampuan penulis dalam memberikan efek tambahan dengan bantuan *video footage* yang biasanya digunakan untuk keperluan *visual effect*, hingga cara berkoordinasi dengan anggota tim lain apabila mengerjakan *continuous cut* atau *split screen*. Berangkat dari pengalaman tersebut, maka pada awal minggu ketiga, penulis pun dipindahkan di tim baru, yaitu BASE 4, untuk mengisi posisi kosong yang ditinggalkan oleh salah satu karyawan dan menjadi satu-satunya karyawan magang yang berada di BASE 4 diantar karyawan tetap yang sudah lama berkecimpung di divisi *news*.

Perbedaan mendasar antara BASE 2 dan BASE 4 terletak pada jenis *news* yang dikerjakan. Selama di BASE 2 penulis selalu mengerjakan *INT News* dan tidak pernah mengerjakan *Apple Daily News*, sedangkan di BASE 4 sendiri lebih banyak mengerjakan *Apple Daily News* dibandingkan dengan *INT News*. Dapat dikatakan bahwa *Apple Daily News* lebih menantang untuk dikerjakan daripada *INT News*. Hal ini dikarenakan animasi pada *Apple Daily News* tidak selamanya menggunakan proporsi tubuh manusia normal. Tak jarang animasi *Apple Daily* menggunakan karakter *Big Head* dan *Feng Guo* sehingga penulis merasa kesulitan saat melakukan adegan interaksi antar sesama karakter, maupun adegan karakter menyentuh dan memberikan aksi pada benda tertentu. Kelebihan *Apple Daily News* dibanding *INT News* adalah adanya *briefing* terlebih dahulu dari pihak Taiwan dan panduan *storyboard* yang lebih bisa direalisasikan dalam proses pengerjaan animasi. Namun, *Apple Daily News* memiliki alur koordinasi yang panjang sehingga penulis harus menunggu hingga larut malam hingga *Project Manager* yang berada di Taiwan

menyatakan bahwa *news* tersebut *confirm* dan tidak ada *revise*.

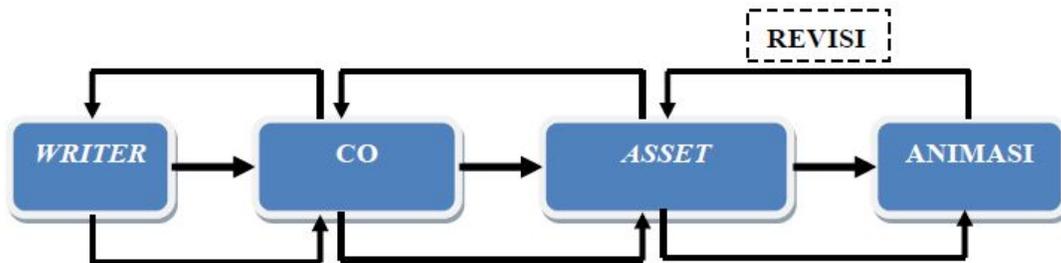
### 3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di PT. BASE adalah sebagai *Junior 3D Animator*.

### 3.1.2. Koordinasi

Proses koordinasi di setiap proyek sangat bervariasi. Selama magang, penulis mendapatkan 2 proyek berbeda yaitu *INT News* & *Apple Daily News*. Kedua proyek ini pun memiliki dua alur koordinasi yang berbeda, sebagai berikut:

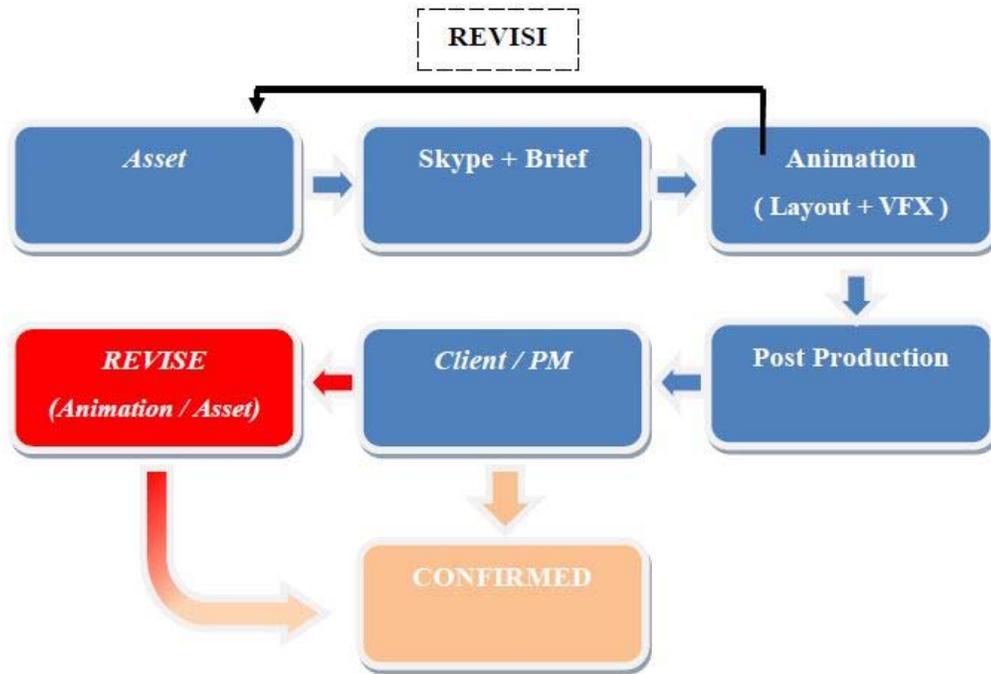
1. *INT News*



Bagan 3. 1. Alur Koordinasi *INT News*.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

UIMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. Apple Daily News



Bagan 3. 2. Alur Koordinasi *Apple Daily News*.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Dalam berbagai proyek, peran PT. BASE dapat dikategorikan sangat banyak karena hampir semua dikerjakan oleh PT. BASE dalam menerima pekerjaan yang diberikan *client* kepada PT. BASE. Namun kadang di lain sisi, dalam beberapa kasus *client* juga sudah memberikan konsep dan juga gambaran *style* sesuai yang diinginkan. Dari tahap *Pre-Production* sampai *Post-Production*, semua dikerjakan oleh PT. BASE.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah ringkasan detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang:

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<i>Training animasi news, pengenalan pipeline</i>	- <i>Training basic animasi news</i> dan mengetahui <i>workflow</i> pekerjaan. - Masuk BASE 2
2.	1-3	1 <i>Long duration INT news</i> & 2 <i>short duration INT news</i>	- Mengerjakan total 30 <i>Cut</i> dari total 10 <i>long duration INT news</i> & 15 <i>short INT news</i> .
3.	4-6	4 <i>Apple Daily news</i> & 2 <i>short INT news</i>	- Masuk BASE 4. - <i>Apple Daily news</i> diperbanyak. - Mengerjakan total 50 <i>cut</i> dari total 40 <i>Apple Daily news</i> & 20 <i>short INT news</i> .
4.	7-9	5 <i>Apple Daily news</i> & 1 <i>short INT news</i>	- <i>Apple Daily news</i> diperbanyak. - <i>Short INT news</i> dikurangi. - Mengerjakan total 70 <i>cut</i> dari total 75 <i>Apple Daily news</i> & 15 <i>short INT news</i> .
5.	10-11	4 <i>Apple Daily news</i> & 2 <i>short INT news</i>	- <i>Apple Daily news</i> dikurangi. - <i>Short INT news</i> diperbanyak. - Mengerjakan total 15 <i>cut</i> dari total 20 <i>Apple Daily news</i> & 10 <i>short INT news</i> .
6.	12-14	3 <i>Apple Daily news</i> & 2 <i>short INT news</i>	- <i>Apple Daily news</i> dikurangi. - Mengerjakan total 35 <i>cut</i> dari total 30 <i>Apple Daily news</i> & 20 <i>short INT news</i> .

Bagan 3. 3. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan animasi antara INT News dan AD News memiliki sedikit perbedaan. Perbedaan itu terletak di awal, yaitu dimana AD News di-briefing langsung oleh Taiwan sedangkan INT News hanya mendapat *briefing* dari *storyboard* yang telah dibuat oleh CO. Hal ini dikarenakan *storyboard* AD 95% berasal dari Taiwan, sedangkan *storyboard* INT dibuat oleh CO dari PT. BASE sendiri. *Briefing* AD diikuti oleh *lead animasi*, *lead asset*, *lead motion capture*, dan *animator* perwakilan Taiwan di PT. BASE melalui aplikasi Skype dan berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Namun, dalam beberapa kasus ada juga *storyboard* AD yang dibuat oleh CO PT. BASE tapi hal ini jarang terjadi. Selanjutnya, *lead animasi* akan memberikan masing – masing orang satu *cut* per *News* untuk dikerjakan. Untuk INT, *lead* biasanya akan membiarkan para anggota untuk langsung mengerjakan animasi, tapi untuk AD, *lead* akan mengumpulkan anggota terlebih dahulu dan mem-briefing anggota agar hasil yang diproduksi sesuai dengan standar dan keinginan Taiwan.

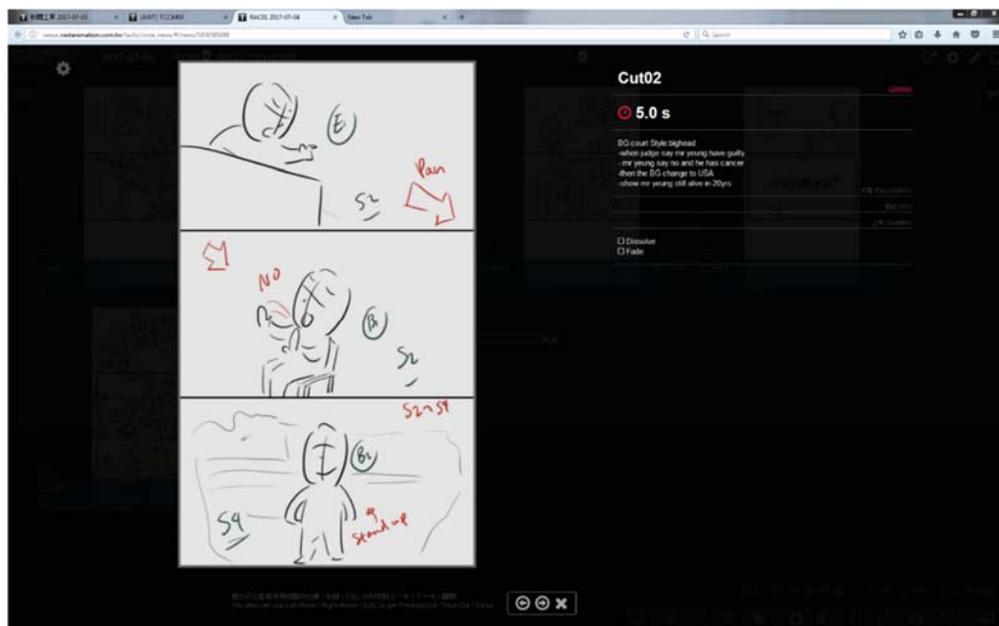
Animasi baru dapat dikerjakan apabila semua *asset* yang dibutuhkan telah ada dan *motion capture* juga telah tersedia. Namun apabila *asset character* dan *scene* sudah ada, namun *motion capture* belum ada, maka yang dilakukan pertamanya adalah menempatkan *lighting* terlebih dahulu. Animasi yang dibuat harus di-*preview* dan diperlihatkan kepada *lead*, kemudian dilanjutkan kepada CO untuk INT News dan dikirim ke Taiwan untuk AD News. Jika tidak ada *complain* maka setelah proses *lighting*, *visual effects*, ataupun merapikan kembali adegan animasi, penulis melakukan *render*. Proses *render* dilakukan secara terpisah untuk karakter,

*background*, dan elemen *visual effects*. Setelah *rendering* selesai, penulis melakukan *compositing*, *video editing*, dan *final render* di *After Effects*. Hasil *final render* kembali dicek oleh *lead*. Jika *lead* merasa masih ada yang kurang dari proses *editing*, maka harus direvisi terlebih dahulu sebelum nantinya diteruskan kepada CO untuk *INT News* dan *Project Manager Taiwan* untuk *AD News*.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

#### 3.3.1.1. *Apple Daily News*

Pada *news Apple Daily* untuk tanggal 4 Juli 2017, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan ARAC01 dengan judul '*Pull Horse*' pada *cut* 02. Sebelum mengerjakan *cut* ini, penulis di-briefing terlebih dahulu oleh *lead* animator agar penulis tidak salah informasi dalam menafsirkan *storyboard*. Pertama-tama, penulis melihat *storyboard* yang diberikan oleh CO. Contohnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1. Screenshot storyboard ARAC01 cut 02, 3 Juli 2017.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah menganalisa *news point* dan memahami alur cerita. *News point* pada berita ini adalah Mr. Yeung yang menyangkal tuduhan Hakim di meja persidangan. Model dalam berita ini adalah *Big Head*, dimana proporsi yang dipakai adalah proporsi kartun. Penulis lalu melakukan *check in news* menggunakan *NAS tools* dengan format tanggal 4 Juli 2017, berita ARAC01 cut 02. Sebuah *file* baru pun terbentuk di 3DS MAX dan penulis menggunakan *asset check out tool* untuk memasukkan semua *asset* dan *mocap* yang dibutuhkan, yaitu E1 (Hakim), B1 (Mr Yeung), B2 (Mr Yeung ketika muda) dan S2 (Pengadilan).



Gambar 3. 2. Referensi Hakim dan Mr Yeung.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Sebelum mulai mengerjakan, penulis biasanya melihat referensi setiap karakter terlebih dahulu untuk mencegah jika terjadi kesalahan *asset* pada tahap selanjutnya. Kemudian Penulis mengatur posisi duduk E1 di kursi hakim dan B1 duduk di kursi terdakwa. Dikarenakan postur tubuh karakter *Big Head* yang unik membuat penulis harus mengatur ulang *asset* agar sesuai logika. Seperti contohnya pada karakter B1 yang duduk di kursi terdakwa. Kursi yang diduduki oleh B1 sangat

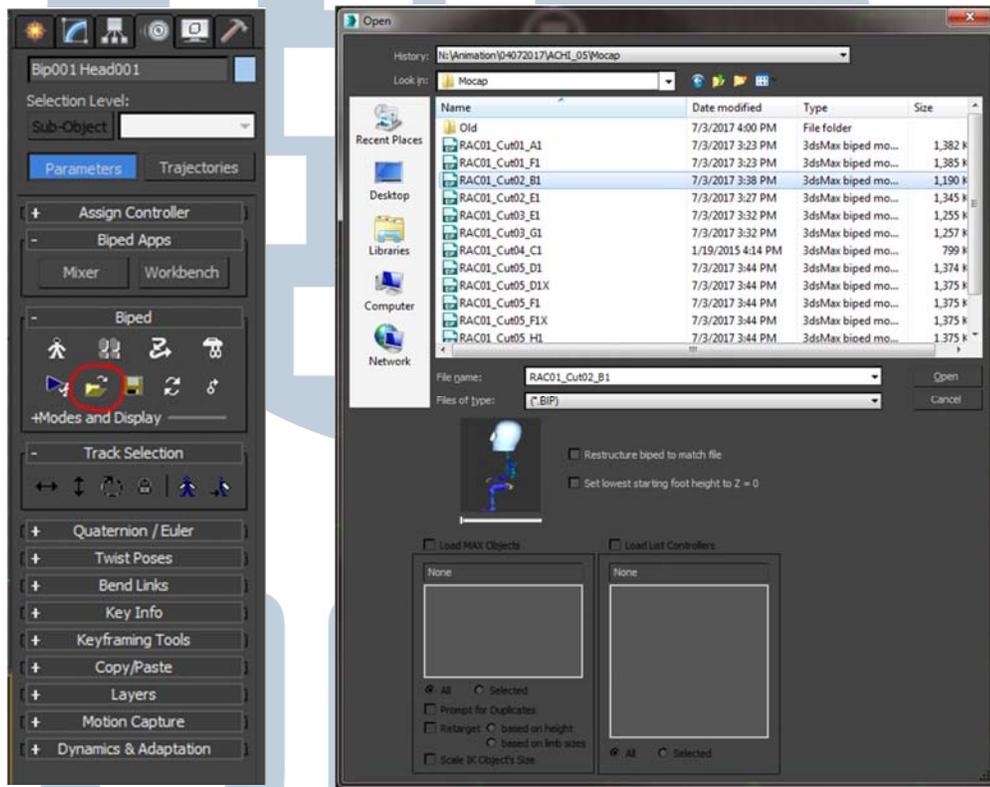
tinggi dan tidak cocok dengan postur tubuh B1, oleh karenanya penulis harus menurunkan kursi agar cocok dengan postur tubuh B1. Setelah posisi karakter sudah cocok, penulis langsung mengatur kamera berdasarkan *storyboard*. Penulis juga mengamati gerakan animasi E1 dan B1 hasil dari *mocap*. Dari pengamatan yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa hal yang harus diperbaiki, yaitu memperbaiki *timing* dan posisi tangan B1 yang menghantam pegangan kursi terdakwa agar tidak tembus. Selanjutnya, penulis memberikan *facial expression* berupa *angry speak* pada karakter E1 dan *no guilty* pada karakter B1.



Gambar 3. 3. Screenshot pengerjaan animasi ARAC01 cut 02 pada 3DSMAX 2016.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah mengatur gerakan animasi A1 dan B1, kini saatnya penulis mengatur karakter B2. Pertama-tama penulis melakukan *check in* B2 terlebih dahulu, lalu penulis mengambil *mocap* B1 untuk dimasukkan kedalam gerakan karakter B2, karena karakter B2 adalah gambaran karakter B1 pada saat muda dan

gerakan karakter B2 dan B1 sama. Cara memuat *mocap* B1 pada B2 adalah dengan mengklik *bone object*, lalu ke *tab motion*, pada *tab biped*, pilih *load icon*. Lalu muncul *explorer* pilih *file mocap* yang akan digunakan lalu klik *open*. Kemudian setelah *mocap* sudah dimuat, penulis meng-*align master dummy* B2 ke *master dummy* B1, agar posisi B2 sama dengan posisi B1 di kamera.



Gambar 3. 4. Cara *load mocap* manual.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah animasi selesai, penulis melakukan *compositing* hasil *preview* di *after effect* untuk memberikan efek *dissolve* pada saat Mr Yeung berubah dari tua menjadi muda saat berada di Amerika. Setelah semua sudah dilakukan, penulis

melakukan *preview check* untuk di *check* oleh CO.



Gambar 3. 5. *Screenshot preview ARAC01 Cut 02 3 Juli 2017*  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah CO dan *Lead* menyetujui *preview* tersebut, tahap selanjutnya penulis melakukan *render*. Pada tahap ini untuk mempersingkat waktu pengerjaan, penulis me-*render* semua elemen secara terpisah. Karakter di *render* terpisah dengan *background*. Karakter di-*render* pada seluruh *frame* sedangkan *Background* hanya di-*render* pada *frame* tertentu jika kamera bergerak. Saat me-*render Background*, semua karakter dan *object* yang terdapat interaksi dengan karakter di-*hide*. Sedangkan saat me-*render* karakter, *Background* di-*set* menjadi *matte object*, *shadows & affect alpha* pada *V-Ray Properties option*. Kemudian setelah semua elemen selesai di *render*, penulis melakukan *compositing* semua hasil *render* untuk hasil *final* di *after effect*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 6. Screenshot pengerjaan *final compositing* pada *cut 02 ARAC01* di *after effect CS6*.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Resolusi *render* untuk *Apple Daily News* adalah 960x540 dengan *image aspect* 1.778 dan *pixel aspect* 1.0. Perbedaan resolusi ini membuat proses *render* *Apple Daily News* lebih cepat dibandingkan dengan *INT News*. Setelah semuanya selesai di-*render*, penulis kemudian melakukan *compositing* dan *video editing* berupa *curves*, *hue/saturation*, *S\_Vignette*, *S\_Glow* dan *RSMB* di *After Effects*. Berikut hasil akhir *cut 02 ARAC01* 3 Juli 2017.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

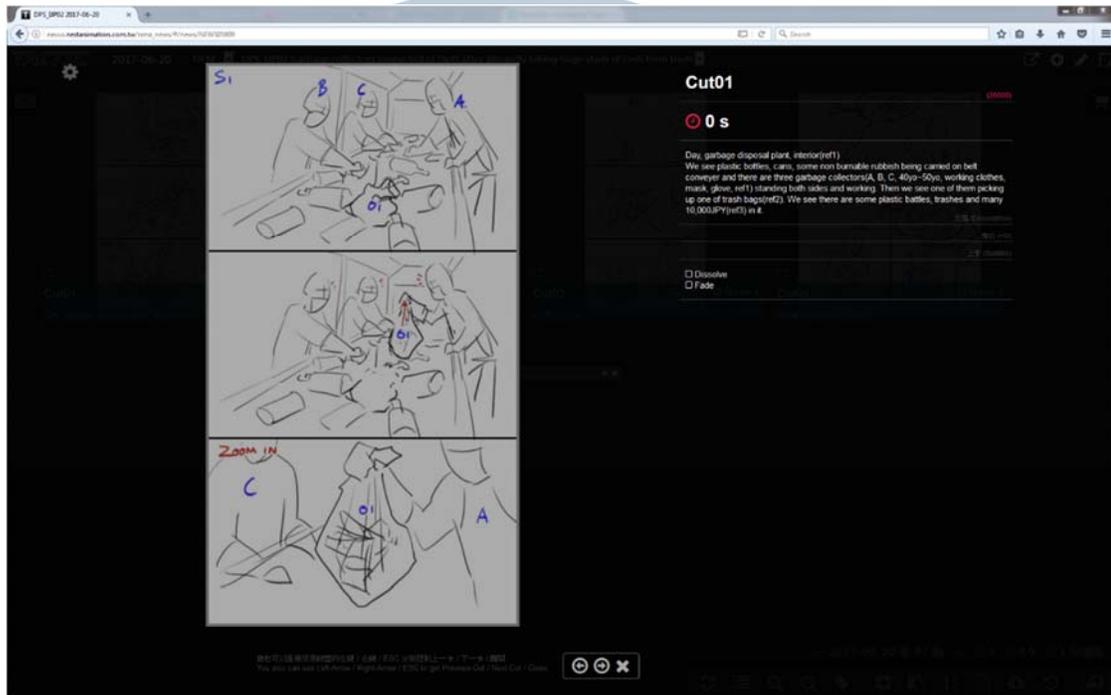


Gambar 3. 7. Screenshot final ARAC01 Cut 02 3 Juli 2017  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Dari proyek ini, penulis belajar banyak hal baru dalam dunia animasi. Beberapa hal tersebut adalah bagaimana cara menyimpan dan memuat data animasi yang telah dibuat untuk diaplikasikan ke karakter yang lain, lalu bagaimana cara melakukan *compositing* dan *render* yang efektif serta efisien.

### 3.3.1.2. INT News

Pada tanggal 20 Juni 2017, penulis diberikan tanggung jawab dalam mengerjakan *cut* 01 pada berita iJP02 yang berjudul '*Garbage collectors suspected of theft after allegedly taking huge stash of cash from trash*'. Pertama-tama, penulis melihat *storyboard* dan membaca *script* terlebih dahulu.



Gambar 3. 8. Screenshot storyboard iJP02 cut 01, 20 Juni 2017.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

*News point* dari berita ini adalah kantong sampah yang berisi uang ratusan Yen yang ditemukan oleh pengumpul sampah. Model dalam berita ini adalah *normal people*, dimana proporsi yang dipakai adalah proporsi manusia normal. Proses pengerjaan animasinya sama dengan *Apple Daily News*. Penulis menunggu hingga *asset* dan *motion capture* telah tersedia kemudian melakukan *check in news* menggunakan *NAS tools* dan *asset check out tool* untuk memasukkan *asset*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

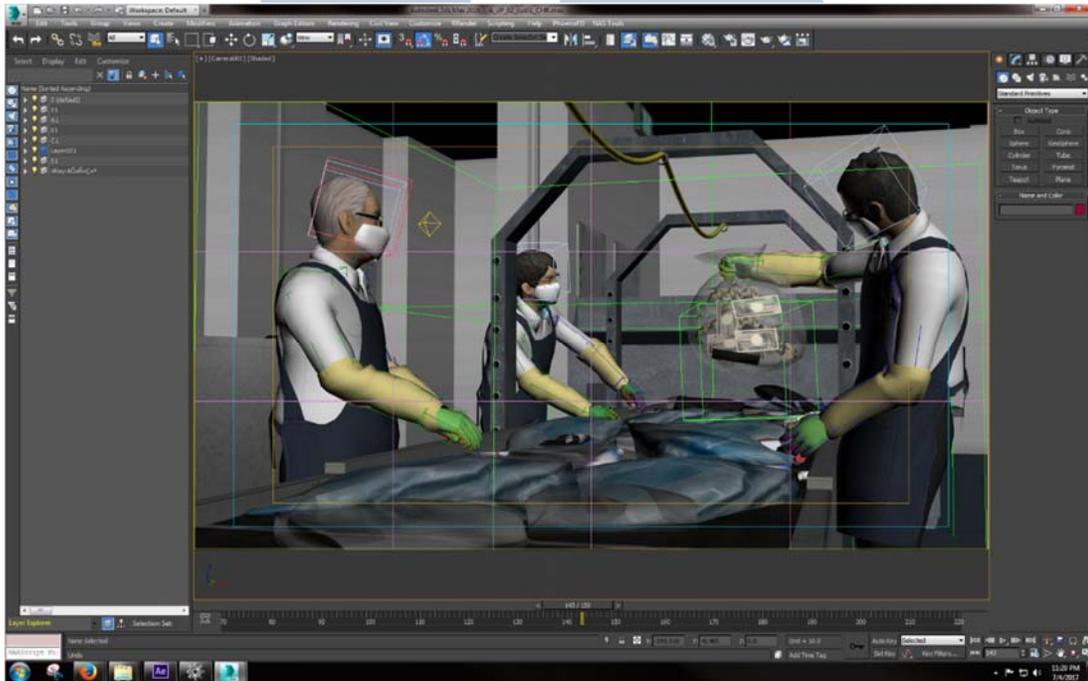


Gambar 3. 9. Referensi tempat pengolahan sampah dan kantong sampah beserta uangnya.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Tidak lupa penulis selalu memeriksa referensi pada setiap berita yang akan dikerjakan agar tidak ada masalah di kemudian waktu. Setelah penulis memasukkan semua *asset* yang dibutuhkan, hal pertama yang penulis lakukan adalah men-*set background* dan karakter serta *object* agar interaksi antar karakter sesuai dengan *storyboard*. Selanjutnya penulis memberikan animasi pada *track* pengangkut sampah, sehingga sampah-sampah tersebut bergerak mengikuti jalur *track* penyeleksi sampah.

Kemudian penulis meng-*align dummy* kantong sampah yang berisi uang Yen ke tangan kanan karakter A1. Penulis mengatur kembali agar posisi dan rotasi kantong sampah tepat di gengaman tangan karakter A1 dengan bantuan *dummy* kemudian menggunakan *link constraint* pada *dummy* kantong sampah. Pada *frame* 0 penulis memberikan *add link* pada *track* pengangkut sampah dan di *frame* 135 penulis memberikan *add link* pada *bone* tangan karakter. Alasan penggunaan *link constraint* ini adalah karena dari awal *frame* kantong sampah mengikuti gerakan

*track* pengangkut sampah dan di *frame* 135 kantong sampah tersebut akan diambil oleh karakter A1 menggunakan tangan kanan.



Gambar 3. 10. Screenshot pengerjaan animasi iJP02 cut 01 pada 3DSMAX 2016.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah semua *link constraint* dan interaksi antar karakter sudah sesuai, penulis selanjutnya mengatur kamera sesuai acuan *storyboard* untuk kemudian dijadikan *preview*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

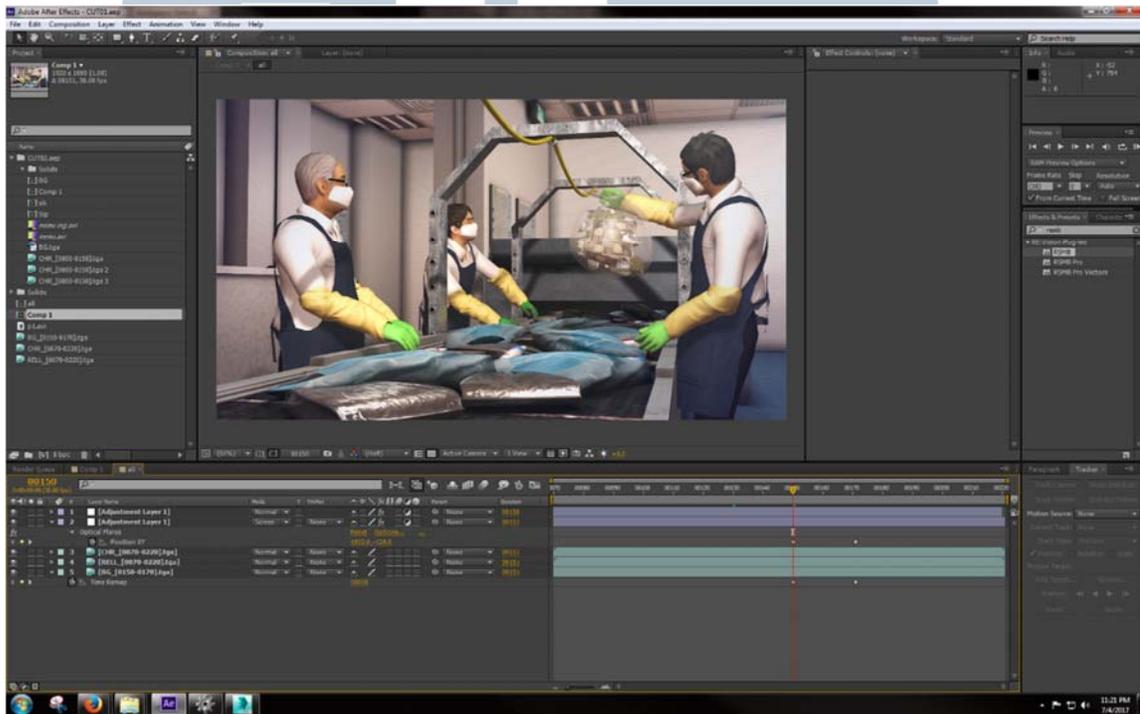


Gambar 3. 11. *Screenshot preview iJP02 Cut 01 20 Juni 2017.*  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setelah *preview* disetujui oleh CO dan *lead*, penulis selanjutnya meng-*set lighting*, dikarenakan *setting* tempat pada adegan ini didalam pabrik pengolahan sampah, maka *indoor lighting* adalah pilihan yang tepat untuk adegan ini. Pengerjaan *lighting* selalu dilakukan setelah *preview* dikarenakan untuk menghemat waktu pengerjaan *editor*. Sehingga *editor* bisa terlebih dahulu me-*composite* semua cut dengan menggunakan *preview* dan pada *preview* tidak diperlukan *lighting* karena *format render preview* adalah *shaded style*.

Selanjutnya penulis melakukan proses *render*, penulis me-*render* semua elemen secara terpisah antara karakter, *background*, dan *object* dalam hal ini kantong sampah. Ketika me-*render* karakter, *background* diberikan *setting-an matte & shadows* agar karakter tetap menghasilkan bayangan. Saat me-*render object*, *background* tetap diberikan *setting-an* yang sama dan karakter diberikan *setting-an matte*. Untuk me-*render background*, semua *setting-an matte* di-*clear* terlebih dahulu dan semua *asset* lainnya di-*hide*. *Background* akan di-*render*

menggunakan *Ambient Occlusion*. Pada *render* elemen penulis melakukan *add v-ray extratex* dan pada *texture* penulis memilih *v-raydirt*. Kemudian penulis menggunakan *shortcut ‘m’* untuk membuka *slot material* kemudian meng-copy secara *instance texture v-ray dirt* ke dalam *slot material* yang kosong dan men-setting pengaturan AO pada slot tersebut.



Gambar 3. 12. Screenshot pengerjaan *final compositing* pada *cut 01 iJP02* di *after effect CS6*.  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Resolusi *render* untuk *INT News* adalah 1440 x 1080 dengan *image aspect* 1.778 dan *pixel aspect* 1.33. Perbedaan resolusi ini membuat proses *render INT News* lebih lambat dibandingkan dengan *Apple Daily News*. Hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan pengumpulan hasil akhir, oleh karena itu diperlukan keefektifan dan keefisienan waktu dalam mengerjakan *INT News* agar tidak melebihi *deadline*. Setelah semuanya selesai di-*render*, penulis kemudian

melakukan *compositing* dan *video editing* berupa *curves*, *hue/saturation*, *S\_Vignette*, dan *RSMB* di After Effects. Berikut hasil akhir *cut* 01 iJP02 20 Juni 2017.



Gambar 3. 13. *Screenshot final iJP02 Cut 01 20 Juni 2017.*  
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama 14 minggu menjalani praktek kerja magang, penulis telah 2 kali berganti tim, yaitu BASE 2 dan BASE 4. Kendala yang dihadapi pun berbeda-beda di tiap tim.

Di BASE 2, kendala yang penulis hadapi adalah tuntutan mengerjakan *cut* dengan kualitas visual yang sangat baik dikarenakan *deadline* waktu yang panjang

pada *long duration INT news*. Selama berada di BASE 2, penulis sering mengalami masalah dengan pengaturan *compositing* dan *effect* yang tidak sesuai dengan keinginan CO.

Sedangkan di BASE 4, kendala yang penulis hadapi adalah tuntutan mengerjakan 1 *cut* di bawah 1 jam. Selama berada di BASE 4, penulis sering mengalami masalah dengan *asset* yang tidak sesuai referensi, *skinning* yang tidak rapi, serta gerakan *motion capture* yang tidak sesuai ketika diinteraksikan dengan gerakan *motion capture* lainnya. Sehingga penulis memerlukan waktu lebih untuk menunggu perbaikan, mengatur *layouting* serta menganimasikan karakter kembali. Ditambah dengan resolusi render yang besar pada saat mengerjakan *INT news*, yaitu 1440x1080 membuat pembuatan 1 *cut* sering melebihi waktu 1 jam. Hal ini kemudian berdampak pada jam istirahat penulis. Penulis biasanya hanya istirahat sekitar 15 – 20 menit di malam hari.

Kendala lain yang penulis hadapi pada BASE 4 juga berasal dari PM di Taiwan. Mungkin dikarenakan oleh jadwal dan kesibukan PM di Taiwan yang padat, membuat PM di Taiwan seringkali melakukan keterlambatan dalam memberikan konfirmasi status final yang membuat penulis dan tim pulang hingga larut malam. Kendala lainnya adalah ketika PM meminta untuk melakukan revisi pada *cut* yang telah dikerjakan namun, penulis dan tim harus merevisi *cut* tersebut pada saat itu juga. Padahal disaat yang sama penulis dan tim sedang mengerjakan *cut* untuk *news* selanjutnya.

Di sisi lain, kendala juga datang dari 3DS MAX yang sering sekali *crash* ditengah pengerjaan dan *layout* 2D di *storyboard* yang terkadang tidak dapat

diterapkan di pada animasi 3D.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dalam menyiasati tuntutan mengerjakan *cut* dengan kualitas visual yang sangat baik pada *deadline* waktu yang panjang adalah melakukan komunikasi yang baik dengan CO pada saat menampilkan *preview animation* sebelum melakukan *final render*. Sehingga animator mengetahui bagian dari *main point* yang perlu diberikan kualitas visual yang lebih dan bagaimana *compositing* serta *effect* yang diinginkan oleh CO untuk menciptakan kualitas visual yang sangat baik pada *long duration INT news*.

Sedangkan, solusi untuk menyelesaikan pekerjaan di bawah 1 jam adalah kerjasama tim. Jika ada anggota yang mengerjakan *cut* di *scene* yang sama dengan anggota yang lain, maka salah seorang yang telah melakukan *set lighting* harus membagikan *set lighting* tersebut kepada yang anggota tim yang lain yang menggunakan *scene* tersebut. Jika ada sebuah *cut* dan dirasa sulit untuk dikerjakan dalam waktu yang singkat, segera beritahu *lead* atau anggota tim yang sudah selesai, agar *lead* atau anggota tim yang telah selesai dapat membantu pekerjaan tersebut.

Untuk masalah komunikasi dengan PM di Taiwan, penulis tidak dapat berbuat banyak, penulis hanya dapat menyelesaikan pekerjaan utama secepat mungkin kemudian mengerjakan revisi, jika terdapat revisi. Penulis hanya berharap perusahaan menjalin komunikasi yang lebih baik dengan pihak Taiwan untuk memperjelas status *confirm* atau revisi dengan batas waktu tertentu, sehingga

karyawan khususnya karyawan magang tidak perlu mengorbankan waktu istirahat mereka untuk melakukan *overtime work*.

Untuk masalah *crash*, penulis juga tidak dapat berbuat apa-apa hanya berharap perusahaan melakukan *maintenance* terhadap komputer dan memperbarui *license 3Ds Max*, sehingga tidak terjadi lagi *crash* yang sangat mengganggu dan memakan waktu untuk mengulang pekerjaan jika pekerjaan tersebut belum di *save*. Sedangkan untuk masalah *storyboard*, umumnya penulis mencari *angle* terdekat dengan *storyboard* pada kamera 3D dan mengkonfirmasi kepada *lead*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA