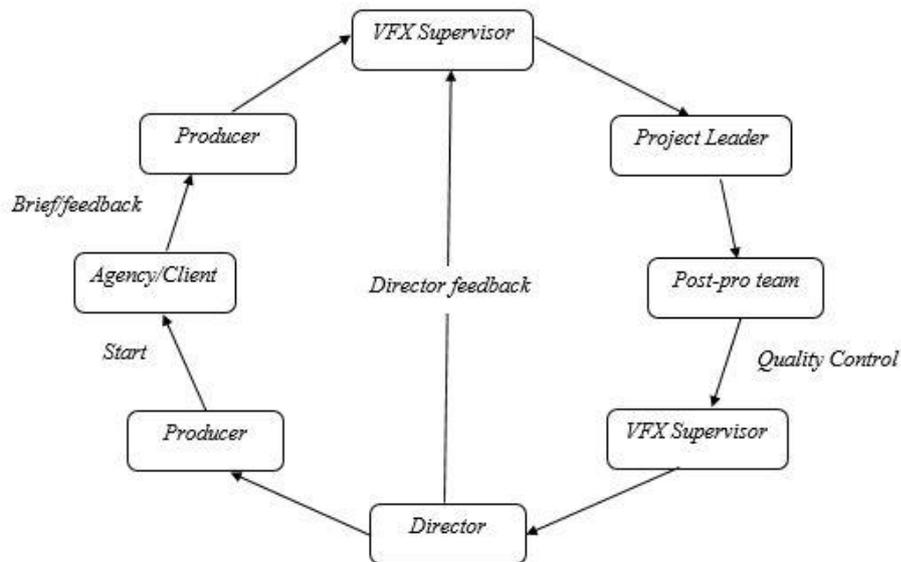


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

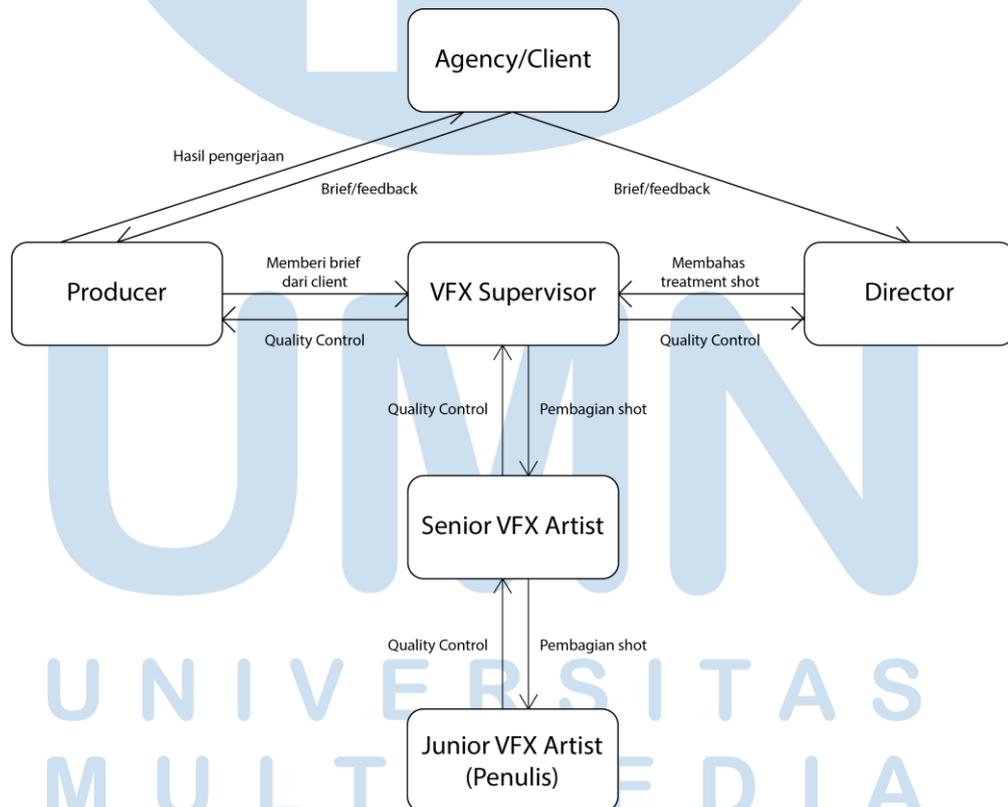


Gambar 3.1 Struktur koordinasi Milkyway Studio
(Sumber: Milkyway Studio)

Pada awal, klien memberikan *brief* pada *producer*. Lalu *producer* akan mengkonsultasikan pada *director* dan *VFX Supervisor*, mengenai detail pekerjaan yang diberikan oleh klien. Detail tersebut berisi informasi-informasi, seperti detail *shot*, dan *treatment* yang ingin diberikan. Lalu dikerjakan oleh tim *post-production* setelah semua sudah terkonfirmasi.

Orang yang melakukan magang biasa masih belum mengetahui secara penuh cara kerja atau *workflow* perusahaan tersebut. Penulis saat melakukan magang menjadi *VFX Artist* dalam Milkyway Studio, juga dibimbing dan disupervisi oleh Deo Mareza selaku *Supervisor VFX* Milkyway Studio. Pekerjaan-pekerjaan yang didapat oleh penulis diberikan oleh Deo Mareza selaku *Supervisor VFX Artist* Milkyway Studio.

Deo Mareza selaku VFX Supervisor Milkyway Studio menjadi penanggung jawab bila ada *project* yang dikerjakan oleh Milkyway Studio. Meskipun, terkadang terdapat beberapa saat dimana ada 2 orang yang menjadi penanggung jawab suatu *project*. Biasa ini terjadi bila Milkyway Studio mendapatkan beberapa *project* yang berjalan secara bersamaan. Bila seperti itu, biasanya salah satu Senior VFX Artist akan dipilih untuk menjadi penanggung jawab *project* yang satu lagi, selain Deo Mareza selaku VFX Supervisor Milkyway Studio. Terkadang, Senior VFX Artist Milkyway Studio yang menjadi penanggung jawab *project* lain ingin meminta bantuan anak magang karena kekurangan personil. Tapi, Senior VFX Artist tersebut biasa perlu mengkonfirmasi lagi pada Deo Mareza selaku Supervisor VFX Artist Milkyway Studio yang juga menjadi *Project Manager* dalam tim *post-production* Milkyway Studio. *Project Manager* adalah orang yang memiliki tanggung jawab untuk membagi-bagi tugas.



Gambar 3.2 Struktur koordinasi post-production
(Sumber: Milkyway Studio)

Untuk proses kerja khusus dalam tim *post-production*, pertama, *project* diberikan dari *client* atau *agency* pada *producer* dan *director* dari Milkyway Studio. Lalu hasil *brief* dari *client* atau *agency* akan dibahas dengan *VFX Supervisor* untuk membahas *treatment* dari *shot-shot* yang ada. Setelah itu lanjut ke tahap *pre-production* dan *production*. Setelah sudah selesai tahap *production* dan sudah *offline lock* (dapat masuk tahap *post-production*), *VFX Supervisor* dan *Project Leader* akan membagikan pengerjaan *shot* berdasarkan tingkat kesulitan menggunakan *google sheets*.

VFX Supervisor akan memilih *shot-shot* yang akan dikerjakan oleh penulis. Hasil pekerjaan penulis akan ditunjukkan pada *VFX Supervisor* untuk *Quality Control*. Bila Milkyway Studio sedang menjalankan 2 *project* sekaligus. Bila penulis selesai mengerjakan *shot*-nya, dan *Project Leader* meminta bantuan penulis untuk *project* yang lain. Maka *Project Leader* akan menanyakan *VFX Supervisor* apakah bisa meminta bantuan penulis untuk pindah mengerjakan *project* yang lain untuk sementara. Hasil pengerjaan penulis pada *project* yang dipegang oleh *Project Leader* akan dilakukan *Quality Control* oleh *Senior VFX Artist* yang menjadi *Project Leader*-nya atau *Producer* yang menangani *project* tersebut.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pekerjaan dalam dunia *post-production* cukup luas dan banyak yang dapat dilakukan. Beberapa tanggung jawab yang biasa diberikan oleh Milkyway Studio pada penulis yang menjadi *Junior VFX Artist*, adalah *keying greenscreen* (membersihkan *greenscreen*), *rotoscoping*, *tracking*, dan *replace green*, menggunakan *software compositing* seperti *Nuke* atau *Blackmagic design Fusion*. Tanggung jawab tersebut adalah yang biasa dan sering muncul dalam *project* pembuatan film iklan. Tetapi terkadang ada *project* yang sepenuhnya menggunakan animasi atau berupa *motion graphics*. Sehingga penulis juga akan mendapatkan tanggung jawab untuk meng-*animate* aset-aset gambar yang sudah diberikan untuk membuat animasi yang sesuai dengan keinginan klien.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Data aktivitas penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Minggu	Proyek	Tugas
1	Realfood Awareness	Membuat 3D <i>model</i> menggunakan <i>software</i> 3D Blender, Membersihkan <i>green screen</i> menggunakan <i>software compositing</i> Blackmagic Design Fusion
2	Netflix: Svmmerdose Music <i>Video</i> untuk film Ali & Ratu-Ratu Queens	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>screen replacement</i> , dan <i>compositing</i> menggunakan <i>software compositing</i> Blackmagic Design Fusion
3	Netflix: Svmmerdose Music <i>Video</i> untuk film Ali & Ratu-Ratu Queens	Memperbaiki <i>tracker</i> yang digunakan untuk <i>screen replacement</i> , membersihkan <i>green screen</i> lebih baik, menyesuaikan titik hitam dan putih, juga warna aset yang ditempel dengan <i>footage</i> asli
4	V/H/S/94	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>screen replacement</i> dan <i>compositing</i> menggunakan <i>software compositing</i> Blackmagic Design Fusion, Membuat aset <i>motion graphics</i> menggunakan <i>software</i> Adobe AfterEffects
5	FIBE MINI	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>backgroun replacement</i> , dan <i>compositing</i> menggunakan <i>software</i>

		<i>compositing</i> Blackmagic Design Fusion
6	Mobile Legends Bang Bang Fifth Anniversary Video	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>face retouch</i> , dan VFX menggunakan <i>software compositing</i> Blackmagic Design Fusion dan <i>software compositing</i> Nuke
7	Netflix: Money Heist Bella Ciao Music Video	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>background replace</i> menggunakan <i>software compositing</i> Nuke, Membuat aset <i>motion graphics</i> dan <i>text animation</i> menggunakan <i>software</i> Adobe AfterEffects
8	Big Babol	Membersihkan <i>green screen</i> , <i>background replacement</i> , <i>compositing</i> menggunakan <i>software compositing</i> Nuke
9	Softex	Melakukan <i>cleanup</i> , VFX dan <i>compositing</i> menggunakan <i>software compositing</i> Blackmagic Design Fusion

3.2.2 Uraian Kerja Magang

3.2.2.1 Project Mobile Legends: Bang Bang Fifth Anniversary Video Virtual Production

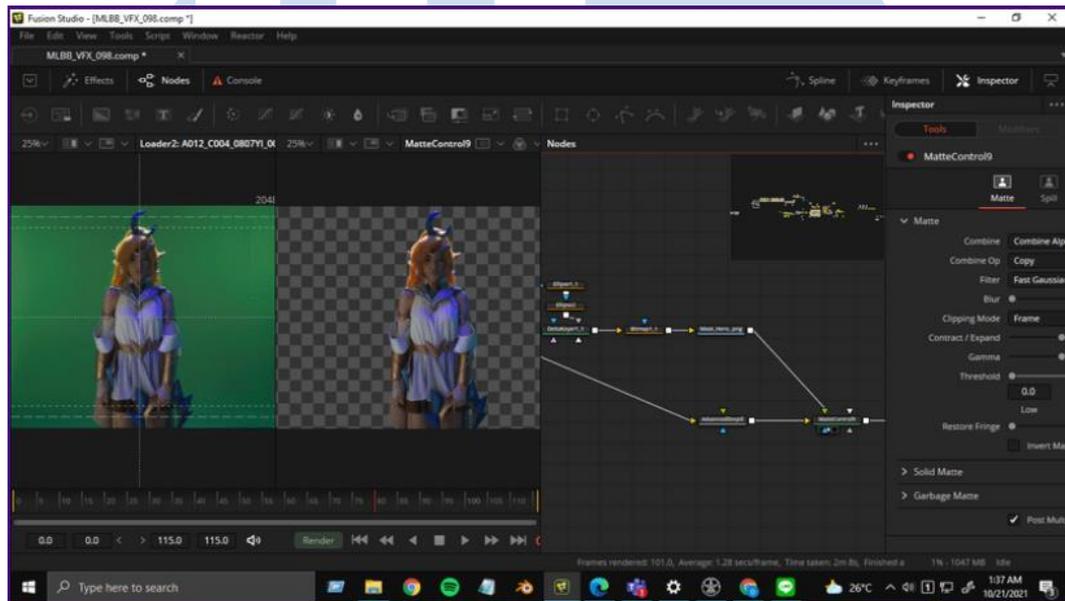
a. Briefing

Sebelum memulai mengerjakan *project* ini, penulis diberikan beberapa *brief* dari *VFX Supervisor*. *Project* ini berbeda dari *project* sebelum-sebelumnya, karena

merupakan *Virtual Production*. Lalu karena akan menunjukkan *skin hero* dari *game* tersebut, maka perlu mencari elemen aura-aura.

b. *Post-production*

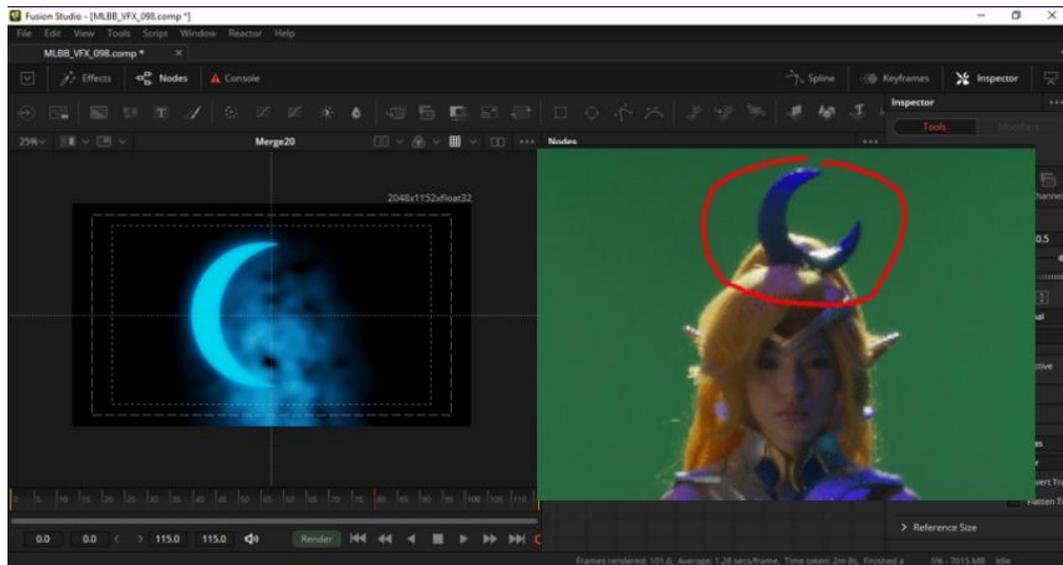
Contoh pengerjaan *shot* yang dilakukan penulis.



Gambar 3.3 Proses menghilangkan *greenscreen*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses yang pertama dilakukan adalah menghilangkan *greenscreen* pada *footage*. Menghilangkan *greenscreen*-nya menggunakan *node DeltaKeyer* untuk memilih warna hijau dan menghilangkannya.

U M M N
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 3.4 Proses pengerjaan *background*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kemudian, penulis membuat *background* sesuai dengan tema dari karakter. Proses pembuatan *background* dimulai dengan menggunakan *node background*, yang kemudian di *masking* menggunakan *ellipse* membentuk bulan. Lalu diberikan *node ColorCorrect* untuk memberi warna, *FastNoise* untuk menambah tekstur, dan *ExponentialGlow* untuk memberi efek cahaya. Lalu untuk asap yang dibelakang, dibuat menggunakan *FastNoise* yang kemudian diberi warna menggunakan *ColorCorrect* lalu di *masking* menggunakan *polygon* yang kemudian diberi *soft edge*.



Gambar 3.5 Penambahan efek *glitch* untuk transisi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Melihat *shot* ini merupakan 2 *footage* yang digabungkan, penulis membuat efek *glitch* menggunakan *node* seperti, *transform* untuk membuat efek *chroma aberration* (pergeseran warna), dengan memilih 1 *color channel* dalam *node transform* lalu menggesernya; lalu menggunakan *node noise* yang di-*adjust* agar menjadi berbentuk kotak, dan *node displace* untuk memberi efek distorsi pada karakter; dan juga *masking* menggunakan *polygon*.

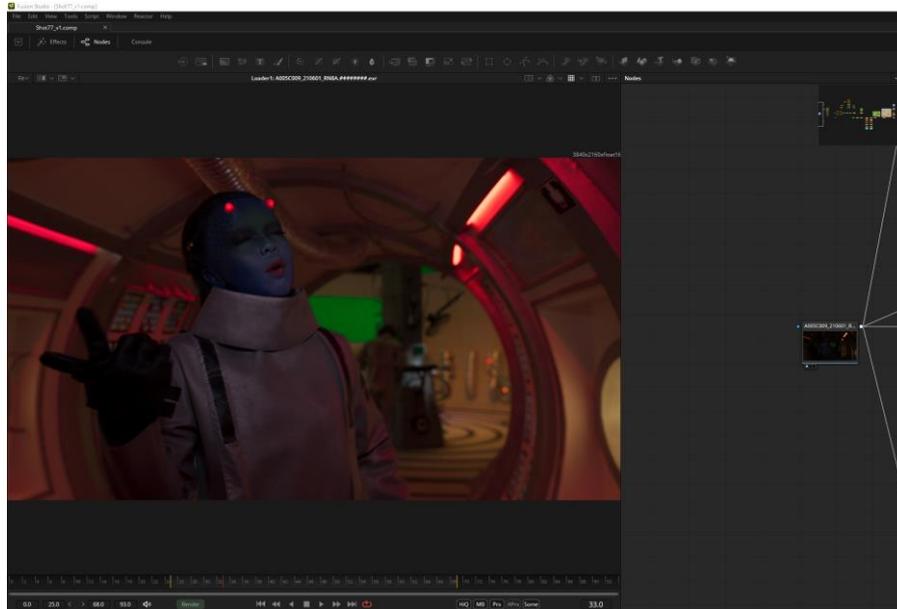
3.2.2.2 *Project Netflix Music Video Svmmerdose* untuk film *Ali Ratu Ratu Queens*

a. *Briefing*

Sebelum memulai mengerjakan *project* ini, penulis diberikan beberapa *brief* dari *VFX Supervisor*. Diberitahu bahwa *project Svmmerdose* ini akan memiliki banyak elemen *greenscreen* pada layar-layar, yang akan perlu di *track* juga. Sehingga penulis diajarkan cara untuk melakukan proses tersebut terlebih dahulu, sebelum melakukan *project* ini.

b. *Post-production*

Contoh pengerjaan *shot* yang dilakukan penulis.



Gambar 3.6 *Footage* asli
(Sumber: Milkyway Studio)

Gambar diatas merupakan footage asli dari contoh *shot* yang akan dibahas. Dapat dilihat bahwa *shot* tersebut memiliki banyak elemen *greenscreen*.



Gambar 3.7 Proses *cleanup background*
(Sumber: Milkyway Studio)

Pada gambar diatas, *treatment* yang diminta oleh *client* adalah untuk memanjangkan dinding pada *background*. Jadi yang dilakukan adalah,

menggunakan *ChromaKeyer* dan *Polygon* untuk memasking dan menghilangkan bagian yang tidak diinginkan.



Gambar 3.8 Proses menghilangkan *greenscreen*
(Sumber: Milkyway Studio)

Selanjutnya, penulis menghilangkan *greenscreen* yang masih ada dengan menggunakan *node DeltaKey* untuk memilih warna hijau dan menghilangkannya.



Gambar 3.9 Proses *cleanup* menambah dinding
(Sumber: Milkyway Studio)

Proses diatas dilakukan dengan menggunakan *node Background* yang diberikan *modifier Probe* untuk mengambil warna dari dinding terdekat sehingga warnanya dapat sesuai seperti sekitar.



Gambar 3.10 Proses menaruh *background* dan *asset-asset*
(Sumber: Milkyway Studio)

Asset-asset ditempelkan dengan menggunakan *node tracker* agar mengikuti pergerakan dari kamera, dan juga menggunakan *node CornerPositioner* sehingga memiliki perspektif yang benar, dan juga sesuai dengan layar. Lalu menyamakan titik gelap dan terang dari *asset* menggunakan *ColorCorrector*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Awalnya penulis masih belum terbiasa dengan bedanya dunia perkuliahan dengan dunia profesional. Maka dari itu, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis saat masa-masa magang.

Pertama, adanya beberapa perbedaan antara *software* dan *skill* yang diajarkan dalam kuliah dengan yang digunakan dalam Milkyway Studio. Jurusan Film minat Animasi Universitas Multimedia Nusantara lebih banyak mengajarkan mengenai 3D mulai dari *modeling*, *rigging*, *texturing*, dan *animating* menggunakan Autodesk Maya. Sedangkan untuk *software* 3D yang digunakan dalam Milkyway Studio adalah *software* 3D Blender.

Kedua, karena Milkyway Studio merupakan studio yang lebih banyak mengerjakan film-film iklan, tidak begitu banyak 3D yang dibutuhkan. Dalam pengerjaan film-film iklan, lebih banyak dibutuhkan *VFX Artist* untuk meng-*composite*, membersihkan *green screen*, memberikan efek-efek pada *footage*-

footage yang sudah didapat. Untungnya, ada mata kuliah di Universitas Multimedia Nusantara yang mengajarkan *Post-production* menggunakan *software Blackmagic design Fusion*, yang juga digunakan oleh Milkyway Studio. Jadi untuk hal ini, penulis tidak mengalami banyak kendala, hanya saja ada beberapa teknik yang belum dipelajari selama kuliah.

Ketiga, awal PPKM, Milkyway Studio sempat menjadi *WFH (Work from Home)*, dan juga beberapa jadwal untuk *shooting* jadi dibatalkan. Pada saat itu, penulis juga tidak dapat mengerjakan pekerjaan yang masih ada, dan juga tidak dapat belajar sambil praktek karena PC (*Personal Computer*) penulis tidak cukup untuk mengerjakan *project-project* Milkyway Studio yang memiliki resolusi cukup tinggi, dan *size file* yang cukup berat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pertama, untuk perbedaan *software* dan *skill* yang diajarkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan Milkyway Studio. Penulis sangat beruntung, karena Milkyway Studio sangatlah mendukung dan bersabar, dimana penulis diberikan waktu untuk mempelajari *software* yang baru, dan juga diberi bimbingan. Penulis juga diberi *video-video* belajar yang berkualitas tapi berbayar.

Kedua, dimana penulis awalnya banyak belajar 3D dan tidak percaya diri dengan *skill Post-production* yang dimiliki. Dalam Milkyway Studio, rekan-rekan kerja penulis, *Supervisor* dan *Senior VFX Artist* yang ada semua sangat sabar dalam menghadapi dan membimbing penulis, sehingga penulis menjadi mengerti penggunaan *software Post-production* lebih dalam. *Supervisor* Milkyway Studio Deo Mareza juga memberi tugas-tugas yang berhubungan dengan *project-project* yang dijalankan oleh Milkyway Studio pada penulis, sembari membimbing penulis perlahan-lahan.

Ketiga, untuk masalah PC (*Personal Computer*) penulis yang tidak kuat digunakan untuk mengerjakan *project-project* Milkyway Studio. Penulis dipinjamkan PC (*Personal Computer*) dari Milkyway Studio agar penulis meskipun di rumahpun dapat berkembang dalam *skill*, dan ikut berpartisipasi dalam *project*.