

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada subbab berikut, penulis akan menjelaskan kedudukan penulis ketika melakukan praktik kerja magang di Studio Mattebox Visualworks. Penulis pun akan menjelaskan beberapa proses koordinasi yang penulis lakukan sesuai dengan peran yang dibebankan pada penulis.

3.1.1 Kedudukan

Pada saat penulis melaksanakan praktik kerja magang di Studio Mattebox Visualworks, kedudukan penulis adalah sebagai *production assistant*. Berdasarkan www.indeed.com, tugas utama seorang *production assistant (PA)* adalah membantu pekerjaan produser dan sutradara. Dalam realisasinya di Studio Mattebox Visualworks, penulis berfokus untuk membantu pekerjaan *VFX production manager* dan *VFX supervisor* serta *project manager* dan *project director*.

Karena Studio Mattebox Visualworks bergerak di bidang pembuatan *VFX* pada film panjang atau film serial, maka penulis dapat dikatakan memiliki posisi sebagai *VFX production assistant*. Alasannya adalah tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis serupa dengan definisi pekerjaan *VFX PA* pada umumnya.

Berdasarkan situs www.careersinscreen.ie dan jobs.smartrecruiters.com, tugas utama seorang *VFX production assistant (VFX PA)* adalah untuk mendukung kinerja produser *VFX* dan koordinator *VFX* lainnya dalam urusan administratif. Secara lebih rinci, *VFX PA* bertugas untuk memfasilitasi pengiriman dan penerimaan data administratif. *VFX PA* juga bertanggung jawab untuk memastikan semua materi (data) yang diterima oleh klien dalam keadaan benar dan siap untuk dipakai pada proses penyuntingan berikutnya.

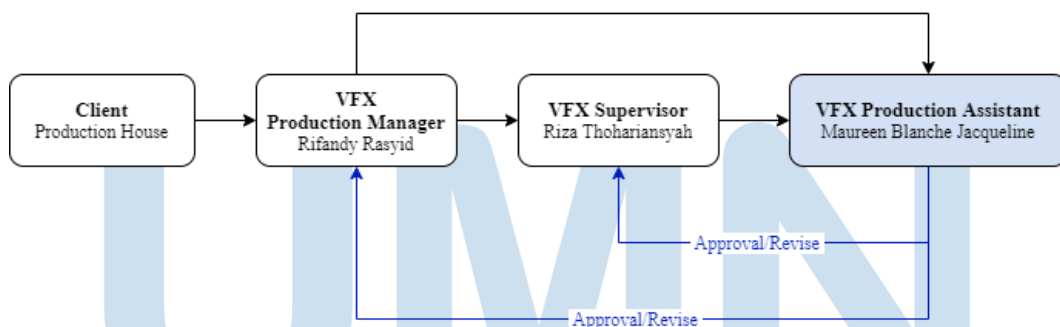
VFX PA bertugas untuk memperbarui proses *tracking* data dan/atau progres secara terus-menerus serta membuat laporan dari pembaruan data dan/atau progres

tersebut. Selain itu, *VFX PA* mempunyai tugas untuk membuat notulensi setiap kali rapat dilaksanakan, baik rapat internal maupun eksternal perusahaan.

Walau posisi utama penulis adalah sebagai *VFX PA*, penulis juga pernah ikut terlibat sebagai *Supporting CG Artist* dan *VFX Compositor*. Peran-peran tersebut secara terencana dibebankan kepada penulis agar penulis dapat lebih memahami proses pembuatan bentuk-bentuk *VFX* dan dapat menerapkannya dalam hal-hal administratif.

3.1.2 Koordinasi

Proses koordinasi yang dilakukan oleh penulis pada tiap-tiap proyek berbeda. Adanya perbedaan pada proses koordinasi tersebut bergantung pada peran yang dibebankan kepada penulis di setiap proyeknya. Penulis pun mengklasifikasi proses koordinasi yang penulis lakukan pada praktik kerja magang menjadi dua jenis. Jenis proses koordinasi yang pertama, diaplikasikan pada saat penulis berperan sebagai *VFX production assistant*.



Gambar 3.1.2.1 Bagan alur koordinasi sebagai *VFX production assistant* (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berdasarkan bagan alur koordinasi di atas, sistem koordinasi jenis pertama diterapkan pada proses pembuatan *VFX* dari suatu produksi film panjang atau film serial. Alur koordinasi dimulai ketika klien (*production house*) memiliki kebutuhan untuk menambahkan efek visual pada proyek filmnya. Klien akan berkomunikasi dan membuat kesepakatan kerja sama dengan *VFX production manager* untuk menentukan anggaran, *timeline* kerja, dan jumlah *shot* yang memerlukan efek

visual. *VFX production manager* nantinya akan menyebarkan informasi tersebut kepada *VFX supervisor* dan *VFX production assistant*. *VFX supervisor* sebagai penanggung jawab proyek secara visual akan menyebarkan informasi serta visi yang dimiliki kepada *VFX artist*, *CG artist*, dan *VFX compositor*.

Sebagai *VFX production assistant*, penulis bertanggung jawab untuk membantu *VFX production manager* dan *VFX supervisor* dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis akan meminta persetujuan dan melakukan peninjauan kembali atas tugas-tugas yang diberikan kepada pihak yang menetapkan tugas tersebut.

Tidak jauh berbeda dengan jenis proses koordinasi pertama, sistem koordinasi yang kedua memiliki alur serupa. Hanya saja, peran penulis yang berubah menjadi *supporting CG artist* menjadikan adanya unsur penyesuaian pada bagian akhir alur koordinasi.



Gambar 3.1.2.2 Bagan alur koordinasi sebagai *Supporting CG Artist* (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berdasarkan bagan alur koordinasi di atas, sistem koordinasi jenis kedua diterapkan pada proses pembuatan *asset* tiga dimensi (3D) pada suatu proyek. Mirip dengan bagan sebelumnya, alur koordinasi dimulai ketika klien (perusahaan) memiliki kebutuhan untuk menambahkan *asset* 3D pada proyeknya. Klien akan berkomunikasi dan membuat kesepakatan dengan *project manager*. *Project manager* pun nantinya akan menyampaikan informasi terkait proyek dan berdiskusi dengan *project director*. Akhirnya, *project director* berkoordinasi dengan *VFX artist* dan *CG artist* untuk melaksanakan proyek tersebut.

Dalam sistem koordinasi seperti ini, peran penulis sebagai *supporting CG artist* adalah untuk meringankan tugas *CG*. Selama pengerjaan, penulis hanya berkoordinasi dengan *CG artist* dalam hal penyampaian, persetujuan, dan revisi hasil kerja.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama penulis melaksanakan praktik kerja magang di Studio Mattebox Visualworks, secara umum, penulis berperan sebagai *production assistant*. Menulis demikian, peran penulis sebagai *production assistant* tidak hanya berfokus pada bidang manajerial saja, melainkan pernah beberapa kali ikut mengerjakan hal-hal berbau teknis. Penulis pernah mencoba melakukan *VFX compositing*, *3D modeling* dan *material-assigning*, serta *voice over*.

Dalam waktu kurang dari tiga bulan, penulis telah diperkenalkan pada sembilan proyek berbeda. Dari total 9 proyek yang diperkenalkan kepada penulis, terdapat 2 proyek yang telah selesai dikerjakan, 2 proyek yang masih berjalan, 3 proyek yang sudah pasti akan dikerjakan, dan 2 proyek lainnya yang masih menunggu kabar lebih lanjut. Sayangnya, karena penulis telah menandatangani *non-disclosure agreement (NDA)*, penulis tidak dapat memberikan informasi secara terperinci mengenai proyek-proyek tersebut. Untuk menindaklanjuti hal ini, penulis akan menggunakan *code name* guna menjaga kerahasiaan proyek.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Saat laporan ini disusun, penulis telah melaksanakan praktik kerja magang selama kurang lebih 580 jam atau setara dengan 11 minggu. Berikut merupakan ringkasan singkat mengenai tugas-tugas yang dikerjakan penulis selama praktik kerja magang.

Tabel 3.2.1 Tugas yang dilakukan selama praktik kerja magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (5 Juli 2021 – 11 Juli 2021)	NVI, Shila Video	<ul style="list-style-type: none">- <i>Briefing</i> tugas dan proyek yang sedang dan akan berjalan.- Mengejar keteringgalan proyek yang sedang berjalan.- Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI.- Membuat target progres dari proyek NVI untuk diselesaikan per minggu.

			<ul style="list-style-type: none"> - Merekam suara untuk keperluan <i>voice over</i> proyek Shila Video.
2	2 (12 Juli 2021 – 18 Juli 2021)	NVI, HLT, Shila Video, Honda	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Membaca <i>script</i> dari proyek HLT. - Membuat <i>VFX breakdown</i> untuk proyek HLT. - <i>Briefing</i> proyek Honda. - Membuat <i>timeline</i> pengerjaan untuk proyek Honda.
3	3 (19 Juli 2021 – 25 Juli 2021)	NVI, Shila 360	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui progres dari proyek NVI. - <i>Briefing</i> tugas dan proyek Shila 360. - <i>Mapping</i> area dan mencari kebutuhan gambar untuk proyek Shila 360. - Pengenalan <i>software</i> Unreal Engine 5.
4	4 (26 Juli 2021 – 1 Agustus 2021)	NVI, Shila 360	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - <i>Mapping</i> segala kebutuhan <i>asset</i> 3D untuk proyek Shila 360. - Mencari keperluan gambar untuk proyek Shila 360. - Merapikan data-data <i>asset</i> 3D yang dibutuhkan pada proyek Shila 360.
5	5 (2 Agustus 2021 – 8 Agustus 2021)	NVI, Shila 360	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Memperbarui progres dari proyek Shila 360 dengan <i>CG artist</i>. - Mencari dan membuat <i>asset</i> 3D untuk proyek Shila 360.
6	6 (9 Agustus 2021 – 15 Agustus 2021)	NVI, Shila 360	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Merapikan <i>asset</i> karakter 3D untuk proyek Shila 360 dalam hal <i>assigning material, shadder, auto-rig</i>, dll.

7	7 (16 Agustus 2021 – 22 Agustus 2021)	NVI, HLT	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Melengkapi <i>assignment tracker sheet</i> dari proyek NVI. - <i>VFX compositing</i> untuk <i>shots</i> dari proyek NVI. - <i>Rendering shots</i> yang sudah disetujui oleh klien dan yang akan digunakan untuk keperluan <i>audio post-production</i>. - Mengikuti <i>script conference</i> untuk proyek HLT.
8	8 (23 Agustus 2021 – 29 Agustus 2021)	NVI, HLT, FGB, <i>Company Profile</i> (Internal)	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Melengkapi <i>assignment tracker sheet</i> dari proyek NVI. - Mengatur koordinasi untuk keperluan <i>shots preview</i> dengan klien. - Membuat <i>company profile</i> untuk keperluan perusahaan. - <i>Meeting</i> proyek HLT bersama dengan klien. - <i>Briefing</i> proyek FGB bersama dengan klien.
9	9 (30 Agustus 2021 – 5 September 2021)	NVI	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Melengkapi <i>assignment tracker sheet</i> dari proyek NVI. - <i>Rendering shots</i> yang sudah disetujui oleh klien dan keperluan lainnya (<i>AOV matte</i>) yang akan digunakan untuk keperluan <i>color grading</i> proyek NVI. - Mengoordinasi pengiriman (<i>delivery</i>) <i>traffic data</i> untuk keperluan <i>color grading</i> proyek NVI. - <i>VFX compositing</i> untuk <i>shots</i> dari proyek NVI.

10	10 (6 September 2021 – 12 September 2021)	NVI, HLT, PG	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbarui dan membuat laporan progres untuk proyek NVI. - Melengkapi <i>assignment tracker sheet</i> dari proyek NVI. - Mengoordinasi pengiriman (<i>delivery</i>) <i>traffic data</i> untuk keperluan <i>color grading</i> proyek NVI. - Membahas, membuat, dan merapikan <i>VFX breakdown</i> untuk proyek HLT. - <i>Meeting</i> proyek HLT bersama dengan klien. - Memasukkan materi (data) terbaru untuk proyek PG ke dalam server. - <i>VFX compositing</i> untuk <i>shots</i> dari proyek PG.
11	11 (13 September 2021 – 19 September 2021)	NVI, HLT, FGB	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan materi (data) terbaru untuk proyek NVI ke dalam server. - Merapikan <i>VFX breakdown</i> untuk proyek HLT. - <i>Meeting</i> proyek FGB bersama dengan klien. - Membuat <i>VFX breakdown</i> untuk proyek FGB.

(Sumber olahan penulis, 2021)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam laporan ini, penulis akan membahas lebih dalam mengenai dua proyek utama yang penulis kerjakan di Studio Mattebox Visualworks pada beberapa bulan ini. Alasannya adalah hanya terdapat dua dari tiga proyek penulis yang telah selesai dikerjakan atau sedang dalam tahap finalisasi. Selain itu, penulis hanya aktif secara menyeluruh untuk mengerjakan dua proyek saja. Beberapa proyek yang akan penulis paparkan dalam laporan ini, antara lain: film NVI dan video 360 untuk Shila at Sawangan.

A Membantu VFX Production Manager dalam Menjaga Kelancaran Produksi pada Film NVI

Film dengan nama sandi NVI merupakan sebuah film bergenre horor yang diproduksi oleh salah satu *production house* ternama di Indonesia. Film NVI menggunakan *treatment VFX* di dalam produksinya untuk dapat mencapai visi yang diinginkan oleh pihak *production house*. Seluruh unsur *VFX* yang ada pada film NVI merupakan hasil produksi Studio Mattebox Visualworks.

Pada proses pengerjaan *VFX* untuk film NVI, tugas utama penulis adalah membantu *VFX production manager* dalam berbagai urusan administratif. Di bawah ini akan penulis paparkan secara terperinci pekerjaan penulis sebagai *VFX production assistant* untuk film NVI.

A.1 Pre-Production

Pada waktu penulis mulai melaksanakan praktik kerja magang, proyek film NVI sudah pada tahap pengerjaan *shots VFX* setelah *offline lock* sekitar dua bulan. Rangkaian proses pengerjaan *VFX* untuk film ini sebenarnya sudah dimulai sejak tahap *pre-production* film NVI secara keseluruhan pada Oktober 2020. Pihak Mattebox Visualworks sudah ikut berpartisipasi dalam *script conference* film NVI pada Oktober 2020. Hal ini dimaksudkan agar pihak Mattebox Visualworks selaku penyedia jasa *VFX* dapat mengetahui lebih dalam mengenai *treatment VFX* yang akan dipakai dalam film. Pada November 2020, pihak Mattebox Visualworks melakukan perjanjian kerja sama dengan *production house* sebagai tanda keikutsertaan dalam proyek tersebut.

Pada Desember hingga Januari 2020, shooting film NVI dilaksanakan. Pihak Mattebox Visualworks pun turut ambil bagian dalam produksi sebagai *VFX on set*. Hal ini dilakukan guna memastikan segala kebutuhan *VFX* yang harus diambil pada saat *shooting* dapat terpenuhi dan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Pada saat bersamaan, para *CG artist* dan *VFX artist* sudah mulai menyiapkan *asset 3D* dan *VFX* yang nantinya dibutuhkan selama tahap pengerjaan *shot*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penulis perlu mengejar ketertinggalan berbagai informasi yang ada sejak Oktober 2020. Melalui grup khusus untuk proyek film NVI pada aplikasi Telegram, penulis mulai menelusuri berbagai pembicaraan, foto, video, *link*, dan *file-file* terkait. Walaupun riwayat paling lampau dari obrolan yang ada hanya sampai 24 Juni 2021, penulis sudah memperoleh gambaran proses pengerjaan *shots* secara umum.

Tidak berhenti sampai di situ, guna lebih memahami proyek yang sedang dikerjakan, penulis pun menjelajahi *VFX assignment tracker* dari proyek film NVI. *Assignment tracker* merupakan sebuah sistem untuk melacak pengerjaan *shots VFX* yang dikerjakan oleh para *artist*. *Assignment tracker* untuk proyek NVI berbentuk *google spreadsheet* yang diisi secara berkala oleh *CG artist*, *VFX artist*, *VFX production manager*, dan *VFX production assistant*. Berikut adalah tampilan *assignment tracker* untuk proyek film NVI.

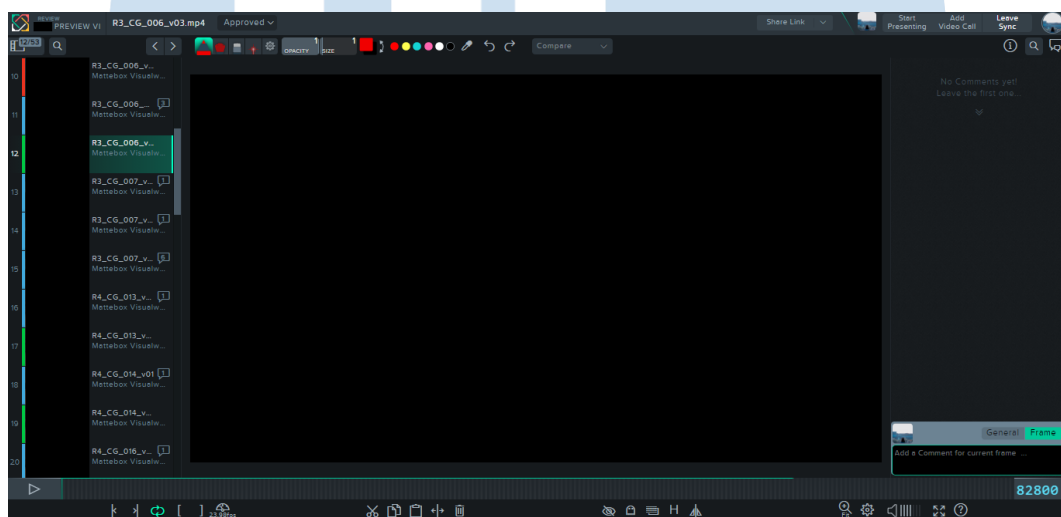
No.	Ref	VFX Name	Thumbnail	Assignment	Keywords	Priority Level	Level of complexity	Delivery	Frames	Sheet Asset/Ref/Paste Assets	Latest Version	Tracking	Tracking Status	3D Generalist	3D Asset Status	Lighting and Render Status	Estimated Render Time	Weta Ap & Ray	Weta Ap & Ray Status	Composer	Compositing Status	Notes (Photo)	
1	1	NV_05_201		NV_05_201-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	Normal	None												Normal	On hold		
2	1	NV_05_202		NV_05_202-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	Normal	DBI	240		4		Staling	Done	Done					Ebbert	Delayed		
3	1	NV_05_203		NV_05_203-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	Normal	DBI	301		1									Normal	Delayed		
4	1	NV_05_204		NV_05_204-Compositing 1Shot out of 1Shot		DBI	Normal	Preview	170		3									Ebbert	Delayed		
5	1	NV_05_205		NV_05_205-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	Normal	Preview	210		2,3			Ebbert	Done					Ebbert	Delayed		
6	1	NV_05_206		NV_05_206-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	Normal	None												Normal	On hold		
7	1	NV_05_207		NV_05_207-Compositing 1Shot out of 1Shot		Normal	High	DBI	360		2,4,5,6								Ebbert	Approved	Ebbert	Delayed	

Gambar 3.2.2.1 *Assignment tracker* film NVI (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain mengamati *assignment tracker*, penulis juga perlu melihat *shots* yang masuk ke dalam *preview* beserta keterangannya. Dalam konteks proyek film NVI, *preview* dapat diartikan sebagai proses ketika sutradara melihat *shots* yang telah mendapatkan *treatment VFX* dan membuat persetujuan akan *shots* tersebut. *Shots*

yang tidak disetujui oleh sutradara dan perlu direvisi nantinya akan dikembalikan kepada *CG artist* dan *VFX artist* untuk dikerjakan lagi.

Karena situasi pandemi yang tidak menentu, proses *preview* yang tadinya dilakukan secara langsung diubah menjadi *preview* daring. Dalam proyek film NVI, Studio Mattebox Visualworks menggunakan situs *syncsketch.com* untuk mengadakan *preview* dengan sutradara setiap satu minggu sekali. Berikut adalah tampilan dari salah satu *preview* di *syncsketch.com* untuk proyek film NVI.



Gambar 3.2.2.2 Contoh *preview* film NVI
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

A.2 Production

Setelah memahami proyek film NVI secara detail dan mendalam, penulis mulai ditugaskan oleh *VFX production manager* untuk mendata dan memperbarui *shots* berdasarkan status pengerjaan *shot* tersebut secara berkala. Pembaruan status dari masing-masing *shot* didasari pada progres harian yang dilaporkan melalui grup Telegram, *assignment tracker*, dan situs *preview syncsketch.com*.

Status dari pengerjaan *shot* diklasifikasi menjadi tujuh tipe, yakni *not started*, *in progress*, *done*, *on hold*, *revise*, *approved*, *delivered*. Berikut adalah penjelasan lengkap dari sistem pengisian status pengerjaan *shot*.

1) Not Started

Shot belum dikerjakan sama sekali.

2) In Progress

Shot sedang dalam proses pengerjaan.

3) Done

Shot telah selesai dikerjakan tetapi belum mendapatkan persetujuan atau *feedback* dari *VFX supervisor* dan/atau sutradara.

4) On Hold

Pengerjaan *shot* dihentikan sementara. Hal ini biasanya terjadi ketika materi (data) dari *shot* yang dikerjakan belum diterima oleh pihak studio atau terdapat kesalahan/kekurangan pada data yang sudah ada.

5) Revise

Shot yang telah selesai dikerjakan sudah ditinjau oleh *VFX supervisor* dan/atau sutradara. Akan tetapi, *shot* tersebut masih belum mencapai visi atau tujuan visual yang dicita-citakan oleh *VFX supervisor* dan/atau sutradara, sehingga perlu dilakukan revisi atau peninjauan kembali.

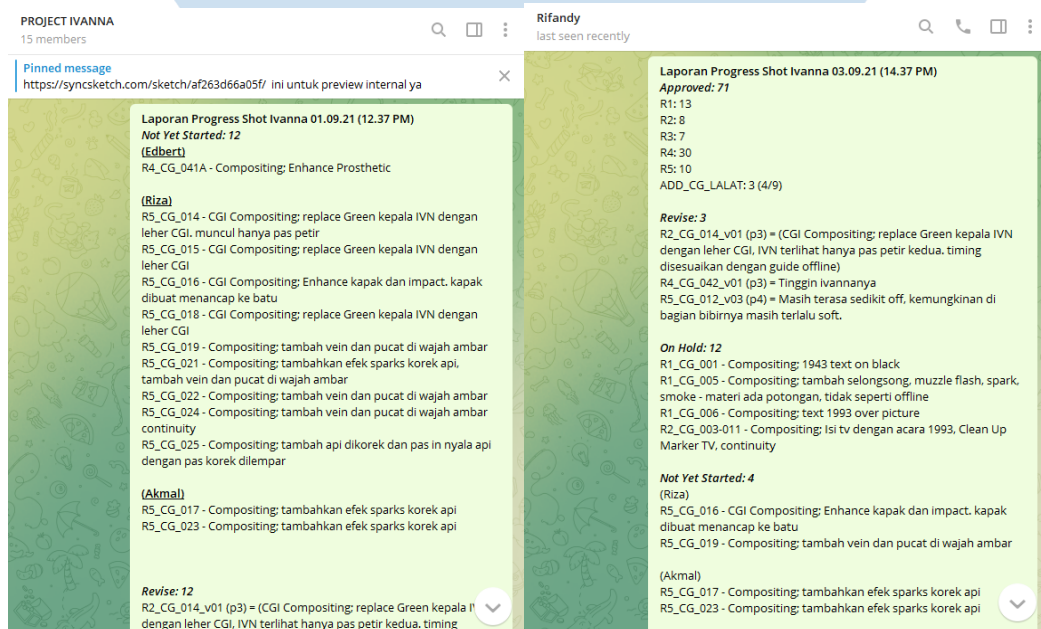
6) Approved

Shot yang telah selesai dikerjakan sudah ditinjau oleh *VFX supervisor* dan/atau sutradara. Selain itu, *shot* tersebut telah disetujui oleh sutradara untuk dapat dimasukkan ke dalam film.

7) Delivered

Shot yang telah disetujui oleh sutradara telah melalui proses *rendering* sesuai dengan format *output* yang telah ditentukan. *Shot* pun telah dikirim (*delivery*) dan sampai kepada pihak klien (*production house*).

Penulis melakukan pendataan dan pembaruan status dari *shots* yang dikerjakan oleh *CGI artist* dan *VFX artist* minimal tiga kali seminggu. Setiap kali penulis melakukan hal tersebut, penulis pun membuat laporan progres *shot* yang berisi rangkuman singkat mengenai status pengerjaan *shots*. Setelah itu, penulis akan menyebarkan laporan progres *shot* kepada *VFX production manager* dan grup Telegram dari proyek NVI. Namun, pada saat mendekati tenggat waktu pengerjaan VFX, penulis melakukan semua kegiatan tersebut setiap satu kali sehari. Berikut ini merupakan tampilan dari laporan progres *shot* yang biasa dibuat oleh penulis.



Gambar 3.2.2.3 Contoh laporan progres *shot* film NVI (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain membuat laporan, penulis juga bertugas untuk memasukkan *shots* yang telah disetujui oleh *VFX supervisor* ke dalam proyek *preview*. Hal ini ditujukan agar sutradara dapat melihat kemajuan dari pengerjaan *shots* serta memberikan *feedback*

terhadap *shots* tersebut. Dari awal pengerjaan *shots VFX* hingga selesai, terdapat sembilan proyek *preview* secara keseluruhan.

A.3 Post-Production

Ketika *shots* telah melewati tahap *approval* dari sutradara, tugas penulis selanjutnya adalah untuk melakukan *rendering* sesuai dengan format *output* yang telah ditentukan. Untuk proyek film NIV, terdapat tiga jenis format output yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan. Format *output* mp4 digunakan untuk proses *preview shots* melalui Telegram atau *syncsketch.com*, sementara format output mov digunakan untuk *shots* yang berisi *AOV (arbitrary output variables) matte* atau *alpha*. Dalam konteks film NIV, *AOV matte* atau *alpha* biasanya diperlukan untuk *shots* yang menggunakan *plate* darah atau objek 3D. Selain kedua format *output* tersebut, format *output* paling utama yang digunakan pada film NIV secara keseluruhan merupakan *dpx*.

Penulis hanya melakukan *rendering* untuk *shots* yang telah disetujui oleh sutradara dan *shots* lainnya berdasarkan permintaan *VFX production manager*. *Shots* yang telah melalui proses *rendering*, tetapi belum disetujui oleh sutradara biasanya dikarenakan pengerjaan *shots* sudah melebihi tenggat waktu. Oleh sebab itu, *shots* yang sudah memiliki *timing* harus masuk ke proses selanjutnya, yaitu *color grading* dan *audio post-production*.

Walau hampir seluruh *shots* yang telah melewati proses *rendering*, juga telah dikirimkan kepada klien (*production house*), proses persetujuan dan revisi dari sutradara tetap berlanjut. Untuk satu hingga dua minggu setelah tenggat waktu yang ada, penulis harus tetap *stand-by* untuk mengantisipasi jika terdapat *shots* baru hasil revisi yang membutuhkan *rendering*. Penulis pun perlu *stand-by* jika dalam proses *color grading*, membutuhkan tambahan *shots AOV matte* atau terjadi kecacatan/kekurangan pada hasil *render* yang telah dikirimkan.

B Supporting CG Artist dalam Proyek Video 360 untuk Shila at Sawangan

Proyek video 360 untuk Shila at Sawangan merupakan sebuah proyek pembuatan video 360 derajat yang diinisiasi oleh developer konstruksi PT. Sirius Surya Sentosa. Proyek ini bertujuan untuk memperlihatkan area ruko perbelanjaan modern yang nantinya akan dihadirkan di Shila at Sawangan. Pada proyek ini, Studio Mattebox Visualworks memadukan *asset* tiga dimensi dengan *treatment* realis untuk menghasilkan bentuk visual yang dekat dengan kenyataan.

Pada proses pengerjaan video 360 tersebut, penulis tidak berperan sebagai *VFX production assistant*, tetapi membantu para *CG artist* dalam mencari gambar, membuat *asset*, merapikan *modelling*, *material*, dan *shader* dari karakter, dll.

B.1 Pre-Production

Pada Juli 2021, penulis mengikuti rapat dengan *project director* dan para *CGI artist* guna membahas proyek video 360 untuk Shila at Sawangan. Penulis diminta untuk melakukan *mapping* area ruko yang akan terlihat pada video 360. Berikut adalah hasil *mapping* area yang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.2.2.4 Hasil *mapping* area untuk proyek video 360
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tidak lama setelah penulis selesai melakukan *mapping* area, penulis mendapat kabar dari *project director* bahwa pihak klien sudah memiliki *website* yang berisi *mock-up* area 360-nya sendiri. Maka dari itu, area yang nantinya terlihat di dalam video 360 akan disesuaikan dengan *mock-up* area 360 yang sudah ada. Berikut adalah beberapa gambar dari *mock-up* area 360 yang dikirimkan oleh klien.



Gambar 3.2.2.5 *Mock-up* area 360 milik klien
(sumber www.arsgather.com)

Setelah mengamati *mock-up* area 360 milik klien, penulis diminta untuk mendata perkiraan jumlah ruko yang akan terlihat, jumlah dan jenis karakter yang akan terlihat berlalu-lalang, serta jumlah *asset amenities* yang dibutuhkan di dalam video. Setelah selesai mendata seluruh kebutuhan *asset* untuk proyek video 360, penulis menyerahkan data tersebut kepada *project director* dan *CG artist* untuk dapat diproses lebih lanjut.

Di samping mendata, penulis juga diminta untuk mempelajari *software* Unreal Engine 5 untuk keperluan proyek video 360. Hal ini disebabkan oleh adanya kemungkinan untuk memakai *software* tersebut dalam proses produksi sehingga dapat menciptakan hasil *render* yang lebih realistis.

B.2 Production

Ketika data-data dari *asset* 3D yang sudah ada telah tertata rapi, hal berikutnya yang dilakukan penulis adalah melengkapi *asset* 3D lainnya yang belum tersedia. Sebelum penulis melengkapi *asset* 3D yang belum tersedia, penulis terlebih dulu diberi arahan secara detail oleh *CG artist* mengenai *asset* tambahan yang

dibutuhkan. Terdapat dua tipe jenis *asset* tambahan yang dibutuhkan oleh *CG artist*, yaitu gambar, dan *model 3D*.

Dalam proyek video 360, gambar dan/atau foto dibutuhkan untuk dapat ditempel pada objek 3D, seperti menu *café*, gambar pada papan *billboard*, dan interior gedung. Untuk mendapatkan gambar-gambar tersebut secara *free-royalty*, penulis mengunduh gambar dan/atau foto terkait melalui situs *unsplash.com* dan *duckduckgo.com*. Sama halnya dengan kebutuhan model 3D, penulis mengunduh beberapa *asset 3D* yang berkaitan dengan proyek di situs-situs penyedia model 3D secara tidak berbayar. Namun, untuk *asset 3D* yang spesifik seperti papan nama beberapa jenis restoran, penulis melakukan *modelling 3D* dengan pengadaptasian *vector* melalui Adobe Illustrator ke dalam bentuk *mesh* di Autodesk Maya.

Penulis pun bertugas untuk membantu *CGI artist* lainnya dalam merapikan karakter 3D yang nantinya akan dipakai di dalam proyek. Karakter 3D yang diambil dari *plug-in* Character Creator memerlukan beberapa perbaikan pada bagian *mesh* badan agar dapat mempermudah proses *auto-rigging* di situs Mixamo. Setelah penulis selesai merapikan *mesh* dari karakter, penulis lanjut melakukan *assigning material* dan *shader* kepada karakter menggunakan *node editor*. Hal ini dikarenakan *shader* bawaan dari Character Creator masih kurang tepat untuk dipakai di dalam proyek.

Setelah penulis selesai melakukan *assigning material* dan *shader* baru kepada karakter-karakter yang ada, penulis lanjut melakukan proses *auto-rigging* melalui situs Mixamo. Usai penulis menyelesaikan proses *auto-rigging* dan animasi untuk beberapa gerakan di situs Mixamo, penulis memasukkan dan menggabungkan hasil *auto-rigging* dan animasi di Autodesk Maya. Berikut adalah tampilan dari hasil tes *render* karakter-karakter yang dikerjakan oleh penulis.

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 3.2.2.5 Hasil tes *render* karakter
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

B.3 Post-Production

Hingga saat laporan ini disusun, belum ada tindakan lebih lanjut terkait hasil pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis. Alasannya, pihak klien memang belum memberi tanggapan terkait proyek yang telah dikerjakan. Oleh karena itu, kelanjutan dari proyek video 360 tersebut belum dapat dipastikan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan praktik kerja magang di Studio Mattebox Visualworks, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi di internal perusahaan. Berikut adalah pemaparan sejumlah kendala yang dihadapi penulis.

- 1) Kurangnya komunikasi antara *VFX production manager* dengan penulis sebagai *VFX production assistant*

Pada pengerjaan proyek film NVI, penulis seringkali tidak mengerti tugas yang dibebankan kepada penulis. Hal ini dikarenakan pemilihan kata-kata dari *VFX production manager* pada saat berkomunikasi melalui fitur *chat* kurang dapat dipahami penulis.

- 2) Kurangnya *briefing* yang diberikan oleh *VFX production manager* mengenai pekerjaan dan waktu pekerjaan akan dimulai

Pada pengerjaan proyek film NVI, penulis seringkali diberi *briefing* yang tidak lengkap atau bertahap. Penulis pun tak jarang baru mendapatkan tugas pada sore hari, malam hari, atau tengah malam, padahal penulis sebenarnya sudah *stand-by* sejak pagi. Terkait dengan hal tersebut, penulis jarang mendapatkan pemberitahuan terlebih dahulu mengenai perkiraan suatu pekerjaan akan dimulai.

- 3) Pekerjaan yang dibebankan terlalu banyak dengan waktu pengerjaan yang terbatas

Kendala selanjutnya yang dirasakan oleh penulis adalah ketika beberapa pekerjaan dibebankan sekaligus dengan tenggat waktu yang sangat terbatas. Tidak adanya target harian yang harus dikerjakan penulis, membuat penulis seringkali mendapat tambahan pekerjaan secara terus-menerus. Pada beberapa kesempatan, penulis harus membuat alasan untuk izin pulang terlebih dulu karena pekerjaan yang dibebankan kepada penulis tidak kunjung usai.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari pemaparan kendala-kendala yang penulis hadapi pada saat melaksanakan praktik kerja magang, berikut adalah solusi yang penulis rasa dapat dipraktikkan guna menghindari atau mengatasi kendala tersebut.

- 1) Penggunaan fitur *call* untuk dapat memperjelas maksud dari pembicaraan

Penggunaan fitur *call* atau telepon dapat membantu kedua pihak untuk lebih memahami maksud dari hal yang disampaikan. *VFX production manager* pun sebenarnya telah melakukan hal yang sama setiap kali penulis kurang mengerti akan tugas yang diberikan. Meski demikian, penulis merasa bahwa fitur *call* masih kurang efektif dan seringkali dapat membuat penerima telepon merasa terganggu jika dilakukan terus-menerus. Oleh karenanya, perlu ada penyesuaian dari *VFX production manager* dalam hal penataan kalimat di *chat* sehingga lebih mudah

dimengerti oleh lawan bicara. Sama halnya dengan *VFX production manager*, penulis pun harus lebih adaptif ketika berupaya memahami maksud pembicaraan lawan bicara, atau dalam hal ini *VFX production manager*.

- 2) Mengabari penulis terlebih dahulu mengenai kemungkinan pekerjaan yang akan dikerjakan pada hari tersebut beserta waktu pengerjaannya

Menurut penulis, tindakan mengabari terlebih dahulu pihak yang menunggu pekerjaan terkait kemungkinan tugas yang nantinya akan diberikan merupakan hal yang tepat guna menghindari penugasan pekerjaan secara mendadak. Informasi mengenai pekerjaan yang mungkin akan diberikan pada hari tersebut perlu disertai perkiraan waktu mulai dan tenggat waktunya. Selain membuat penulis dan pihak lain dapat mengalokasikan waktu pengerjaan dari tugas yang diberikan, penulis ataupun pihak yang menerima kabar akan merasa lebih dihargai keberadaannya.

- 3) Mendata terlebih dahulu tugas yang akan dibebankan kepada *VFX production assistant*

Menurut penulis, solusi yang paling pas untuk mengatasi penumpukan tugas adalah dengan melakukan pencatatan terlebih dahulu mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh penulis atau orang lain pada hari tersebut. Selain itu, perlu adanya *briefing* secara detail, lengkap dengan tenggat waktu yang jelas untuk setiap pekerjaan.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam rangka mengatasi masalah penumpukan tugas adalah dengan menentukan target jumlah pekerjaan yang harus diselesaikan setiap harinya. Cara ini dapat menghindari penambahan beban pekerjaan yang terus-menerus hanya karena penulis atau pihak lainnya sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan lebih awal.