

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

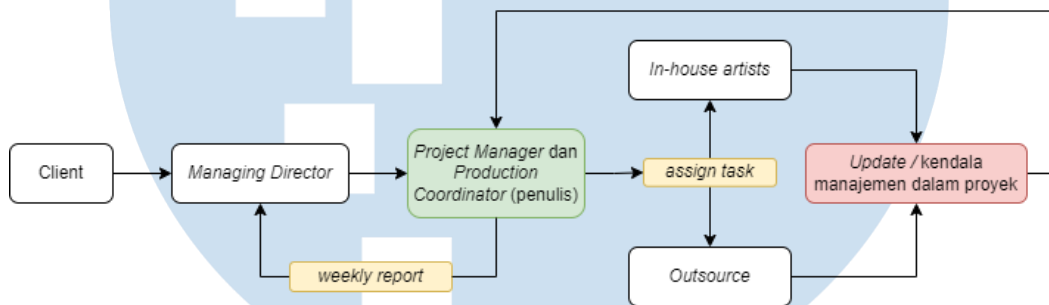
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis selama praktik kerja magang di Lumine Studio adalah sebagai *intern production coordinator* bagian VFX. Posisi *production coordinator* merupakan bagian dari divisi *Production Management*. Seperti pada aktivitas industri pada umumnya, produksi animasi maupun VFX juga membutuhkan manajemen produksi yang baik sehingga seluruh rangkaian produksi dapat terlaksana dengan lancar dan mampu mencapai hasil yang diinginkan. Seorang *project manager* perlu memiliki keterampilan seperti perencanaan, *budgeting*, *monitoring* proyek, manajemen risiko, serta kemampuan menggunakan *software* untuk manajemen proyek. Selain itu, diperlukan juga *soft skills* seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, manajemen waktu, adaptabilitas, serta *problem-solving*. Di Lumine Studio, divisi *Production Management* beranggotakan dua orang *project manager* dan enam orang *production coordinator* selain penulis.

Cakupan kerja utama dari *production coordinator* di Lumine Studio adalah membantu *project manager* dalam *micro-managing* proyek-proyek yang sedang berjalan. Para *project manager* bertugas menjaga jalannya seluruh proyek-proyek yang sedang dikerjakan oleh Lumine Studio dan memastikan pembagian sumber daya yang seimbang antar seluruh proyek yang sedang berjalan. Proyek-proyek tersebut akan dibagi kepada *production coordinator* yang akan lebih memantau detail dan perkembangan harian dari masing-masing proyek. Biasanya, seorang *production coordinator* akan memegang 2 – 3 proyek sekaligus, tergantung pada skala dan urgensinya.

Selama praktik kerja magang, penulis banyak mendapatkan bimbingan baik dari supervisor lapangan, yaitu *project manager* bagian VFX, maupun dari para *production coordinator* yang lain. Beberapa tugas umum penulis selama magang yaitu merekap jam kerja artist untuk dilaporkan kepada pihak HR, merapikan dan melakukan transfer data-data yang diperlukan untuk proyek VFX, berkomunikasi

dan mengingatkan *artist* terkait deadline serta *timeline* kerja, dan memantau alokasi sumber daya. Dalam melaksanakan tugas-tugasnya, *project manager* serta *production coordinator* menggunakan *web application* bernama *ftrack* untuk memantau *budget*, serta *timeline* proyek. *Web application* *Notion* juga digunakan oleh bagian manajemen produksi untuk mencatat informasi dari rapat dengan *client* maupun *outsource*, membuat laman tabel berisi informasi mengenai *budget* serta sumber daya yang tersedia untuk sebuah proyek, serta membuat *shot* dan *VFX breakdown* bersama dengan *production head*.



Gambar 3. 1 Bagan alur kerja *production coordinator* di Lumine Studio

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Flowchart di atas merupakan gambaran dari alur kerja manajemen proyek yang ditemui penulis selama pengalaman magang di Lumine Studio. Berikut uraian alur koordinasi sesuai bagan di atas:

1. *Managing director* mendapatkan *brief* mengenai proyek dari *client*.
2. *Project manager* membantu *managing director* melakukan *breakdown* serta perhitungan sumber daya untuk proyek terkait, menyusun *timeline* proyek, serta membuat perkiraan pembagian *artist* yang akan mengerjakan proyek tersebut.
3. *Project manager* memberikan *brief* kepada *production coordinator* atas proyek terkait.
4. Bersama *project manager*, *production coordinator* akan mempersiapkan laman untuk proyek terkait pada *web application* *ftrack*. Kemudian *artist*,

baik internal maupun *outsource*, akan di-*assign* sesuai departemen dan *pipeline* produksi.

5. Seiring berjalannya proyek, *production coordinator* di bawah supervisi *project manager* akan melakukan pemantauan harian terhadap jalannya proyek untuk menjaga kesesuaian proyek dengan *timeline* serta *budget* yang telah ditetapkan. *Production coordinator* juga bertugas mengenali kendala yang terjadi selama berjalannya proyek, untuk dicari solusinya bersama *project manager* ataupun bisa diangkat sampai ke *managing director* melalui rapat yang dilakukan setiap minggunya.
6. Terkadang, *project manager* serta *production coordinator* juga akan berkomunikasi langsung dengan *client* untuk melaporkan perkembangan proyek, menerima dan menyalurkan *feedback* dari *client* kepada *artist*, serta secara umum menjembatani pihak *artist* dengan *client* untuk berbagai keperluan lainnya berkaitan dengan proyek tersebut.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama praktik kerja magang di Lumine Studio, penulis melaksanakan tugas sebagai *production coordinator* untuk proyek VFX pada *feature-length* film serta serial yang dikerjakan oleh Lumine Studio. Peran penulis bervariasi, namun tugas utama penulis secara umum berkisar pada pengecekan kelengkapan data serta dokumentasi keluar masuknya data. Pada awal periode magang, penulis diberikan tugas-tugas ringan sembari membiasakan diri dengan SOP dan *workflow* produksi VFX yang berlaku di Lumine Studio. Seiring berjalannya waktu, penulis diberi kesempatan untuk membantu manajemen produksi pada salah satu proyek VFX yang sedang berlangsung. Selain itu, penulis sebagai bagian dari tim manajemen juga terlibat dalam tugas manajemen tenaga kerja, secara khusus untuk pendataan produktivitas bulanan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis berperan serta dalam proyek VFX untuk film *Sri Asih* serta *series Tira*. Saat penulis memulai periode praktik kerja magang, proyek VFX untuk *Sri Asih* sudah dalam tahap produksi, sehingga penulis lebih banyak membantu untuk dokumentasi data *incoming* dan *outgoing* serta membantu memenuhi kelengkapan data-data untuk *delivery* kepada *client*. Sementara untuk proyek *Tira*, penulis berkesempatan terlibat dari tahap *shooting* hingga produksi, dengan tugas yang mencakup pengumpulan data VFX dari lokasi *shooting*, melakukan sortir dan dokumentasi data, hingga berkomunikasi dengan *outsourc*e untuk membantu pemenuhan kebutuhan VFX. Selain sebagai *project coordinator* untuk proyek VFX, penulis juga terlibat membuat rekap absensi serta rekap *allocated working hours* dari para *in-house artists* untuk kebutuhan manajemen tenaga kerja secara umum.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut penulis akan menguraikan tugas-tugas yang dilaksanakan secara praktik kerja magang, baik yang berupa tugas sebagai *production coordinator* untuk proyek VFX maupun tugas sebagai anggota tim manajemen secara umum.

3.2.2.1 Dokumentasi Data IO dan Kelengkapan *Delivery*

Penulis melakukan dokumentasi terhadap data *incoming* dan *outgoing* (IO) pada proyek *Sri Asih* dan *Tira*. Data *incoming* termasuk data yang didapatkan dari *client* seperti *concept art*, *project breakdown*, hingga *raw plate* yang dibutuhkan untuk pengerjaan VFX. Data yang didapatkan dari *outsourc*e juga termasuk dalam kategori data *incoming*. Sebaliknya, data *outgoing* dapat berupa data yang dikirim oleh Lumine Studio kepada *client*, berupa *delivery* hasil pengerjaan, maupun kepada *outsourc*e, berupa *plate* untuk pengerjaan VFX. Dokumentasi data ini dilakukan pada *web application* Notion dengan membuat tabel yang merincikan tanggal diterima atau dikirimnya data, konten data yang diterima atau dikirim, serta detail

lain yang diperlukan. Berikut adalah cuplikan tabel dokumentasi IO dari proyek *Sri Asih* serta *Tira*.

| IO | Name | Date | Content |
|----------|--------------------------------|----------------|--|
| Incoming | Confidential for Lumine Studio | April 20, 2022 | - breakdown - lookbook - reference - schedule - script - storyboard - logo.png - logo_edit.png |
| Incoming | | May 10, 2022 | -testCam |
| Incoming | | May 17, 2022 | Naga Hires Files |
| Incoming | reference | May 23, 2022 | - Tira Videoboard 19 mei 2022 - Desain Art Tira 4.key - Tira_Location Blockshot_230522_PFN - Tira_Makeup_20220426 - Tira_Shooting sequence_230522 - Tira_Video Look Book_20220331.key |
| Incoming | | May 27, 2022 | -TIRA_Shooting sequence_270522 |

Gambar 3. 2 Dokumentasi data IO proyek *Tira* di Notion

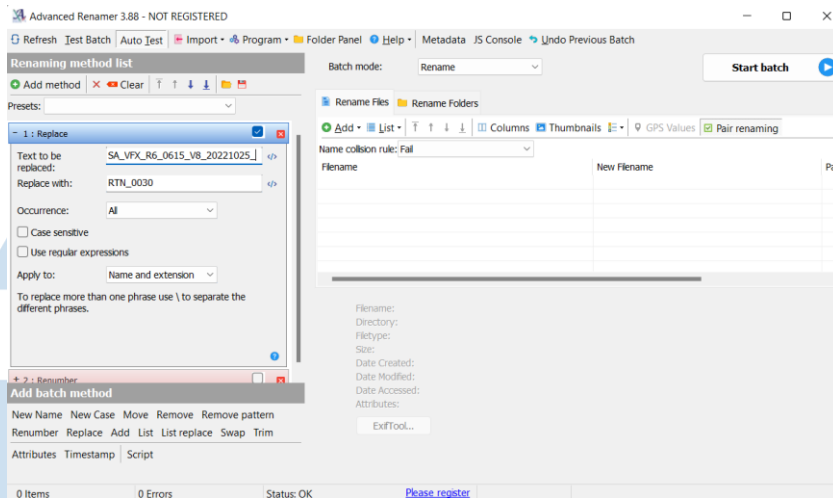
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Selain melakukan dokumentasi data IO, penulis juga terlibat dalam mempersiapkan dan mencatat *file* untuk *delivery*, biasanya berupa *file* *exr* serta *mov*. *Delivery* hasil pengerjaan dilakukan melalui *web application* *frack* dengan fungsi tambahan yang diintegrasikan oleh tim *pipeline TD* sehingga *file* yang perlu dikirim akan tersimpan dalam server dalam kondisi sudah tersortir sesuai dengan tanggal dan versi. *File-file* ini kemudian di-*rename* dari nama *working file* internal menjadi nama sesuai ketentuan dari *client*. Penamaan *file* ini menggunakan aplikasi *Advanced Renamer* untuk melakukan penamaan ulang beberapa *file* secara sekaligus, sehingga dapat dilaksanakan dengan lebih efisien.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

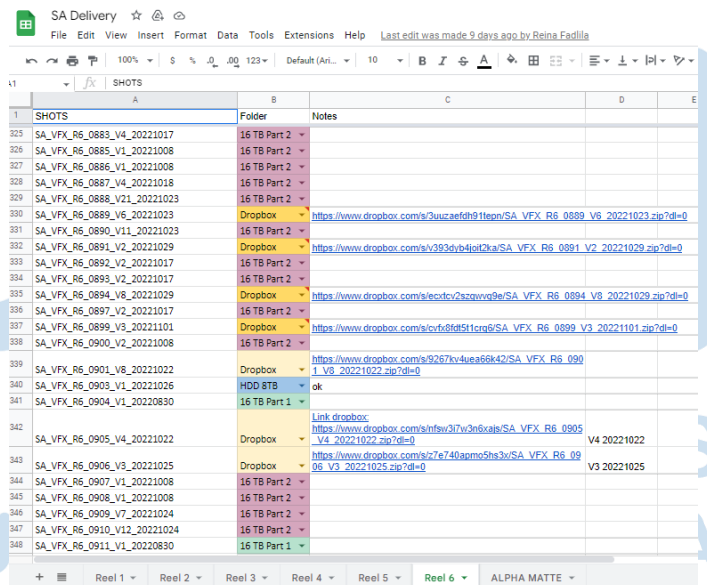
N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 3. 3 Aplikasi Advanced Renamer untuk penamaan beberapa *file* sekaligus

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Data *delivery* ini kemudian akan didokumentasi juga menggunakan Google Sheets untuk mencatat *file* apa saja yang akan dikirim, tanggal pengiriman, versi *file* yang dikirim, serta media pengiriman yang digunakan. Dokumentasi ini digunakan untuk memudahkan keperluan konfirmasi dengan *client* jika dari pihak *client* mengalami kesulitan untuk menemukan *file delivery* tertentu.

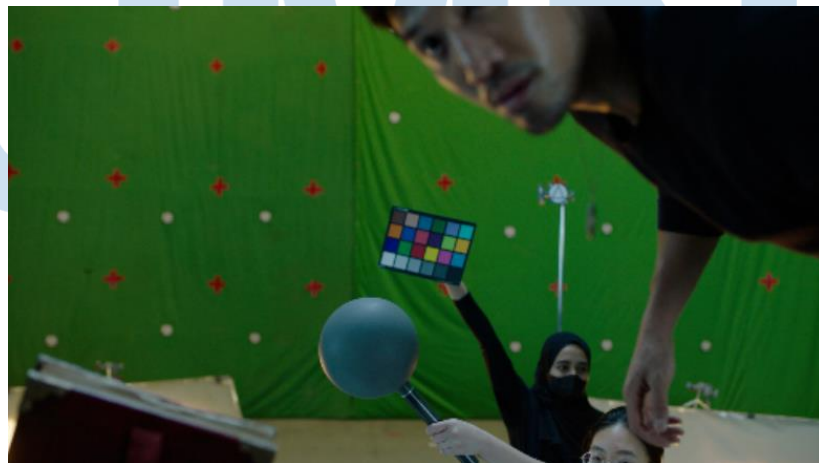


Gambar 3. 4 Dokumentasi data *delivery* pada Google Sheets

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

3.2.2.2 Pengumpulan dan Penyortiran Data VFX dari Lokasi *Shooting*

Penulis berkesempatan terlibat dalam *shooting* proyek *Tira* dari bulan Juli hingga Agustus 2022. Peran penulis di lokasi *shooting* adalah sebagai bagian dari VFX *onset data wrangler* dari Lumine Studio yang bertugas mengumpulkan data yang diperlukan dari lokasi *shooting* untuk keperluan produksi VFX. Data yang diperlukan berupa data *reference spheres* yang diambil menggunakan sebuah *chrome ball* dan sebuah *grey ball* serta sebuah *color chart* pada setiap *take shooting* yang akan digunakan untuk produksi VFX, data ini diterima dalam bentuk file *raw plate* (format *mxr*) yang diberikan oleh tim DIT kru *shooting* kepada Lumine Studio. Data *reference spheres* dan *color chart* ini dibutuhkan untuk memastikan keakuratan *lighting point* dan warna lingkungan pada *shot* serta melakukan kalibrasi warna pada saat pengerjaan VFX, secara khusus pada tahap *lighting*. Selain itu, VFX *onset data wrangler* bertugas memasang *tracking marker* pada lokasi *shooting* pada saat pengambilan *shot-shot* VFX yang memiliki pergerakan kamera yang signifikan. *Tracking marker* ini berfungsi membantu para *in-house artist* membuat *camera matchmove* untuk menyamakan perspektif ruang 3D dari *shot* yang bersangkutan, yang kemudian akan digunakan pada proses *animating* serta pembuatan FX *simulation*.

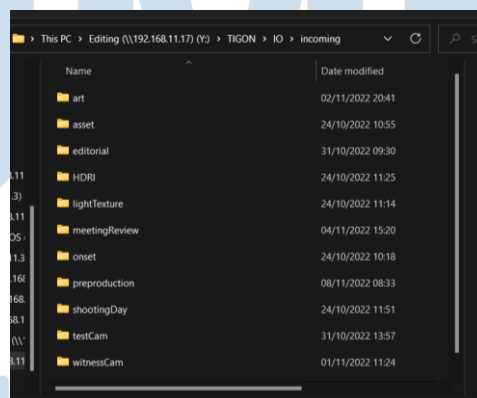


Gambar 3. 5 Penggunaan *reference spheres* dan *color chart* pada pengambilan *shot* VFX

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Tugas lain yang penulis lakukan di lokasi *shooting* adalah mengambil data *witness cam* untuk shot VFX. Data *witness cam* ini dapat berupa video maupun foto dengan format *file* mp4 maupun jpeg dan berfungsi untuk membantu para *artist* mengerjakan shot VFX dengan cara menyediakan gambaran shot yang diambil dari perspektif/*angle* selain *angle* pada *take shooting*. Selain itu, penulis juga membantu mencatat visualisasi kreatif yang dimiliki sutradara mengenai VFX yang diinginkan, sehingga *artist* dapat mengerjakan shot sesuai arahan kreatif dari sutradara. Data lainnya yang diambil oleh tim VFX *onset data wrangler* dari lokasi *shooting* mencakup foto HDRI *environment* dalam bentuk file jpeg, 3D *scan* terhadap para aktor dan *environment* untuk dibuat CG *double* dalam bentuk *file* obj, serta foto-foto maupun video referensi untuk berbagai properti dan kostum yang juga perlu dibuat menjadi 3D.

Pihak Lumine Studio juga akan menerima data *shooting* dari pihak DIT serta *post-production supervisor*. Data tambahan yang diterima berupa *camera report*, *script continuity report*, *raw plate*, *guide plate* berupa *file* mov, serta *guide assembly* yang disertai dengan VFX *breakdown* untuk setiap *shot*. Semua data VFX ini kemudian disortir dan disimpan oleh *production coordinator* di dalam server Lumine Studio sehingga rapi dan siap digunakan oleh untuk produksi VFX.

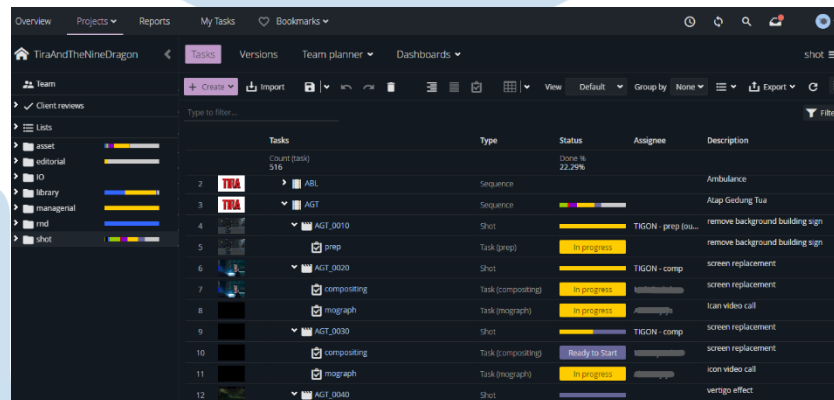


Gambar 3. 6 Penyortiran data *shooting* di dalam server Lumine Studio

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

3.2.2.3 Project Setup dan Pemantauan Proyek di Web Application Ftrack

Setelah seluruh kebutuhan data VFX dilengkapi dan disortir, pengerjaan proyek akan dimulai dengan melakukan *setup* laman proyek pada ftrack. *Project coordinator* kemudian mengarahkan *editor in-house* untuk mem-*publish* plate untuk masing-masing *shot* VFX pada ftrack. Plate akan di-*publish* menggunakan sistem penamaan *shot* internal Lumine Studio. Setelah data *shot* masuk pada laman proyek ftrack, akan dibuat *task* sesuai kebutuhan VFX masing-masing *shot*. *Task* yang bisa ditambahkan dapat berupa *task animation, FX, lighting, compositing, prep, matchmove*, serta *rotoscope*. Masing-masing *task* ini kemudian akan di-*assign* kepada *in-house artist* maupun *outsource* oleh *production manager, production coordinator*, maupun supervisor departemen yang bersangkutan. Masing-masing *task* kemudian diberikan jumlah *bidding days* sesuai dengan perhitungan *budget*. *Bidding days* menjadi pedoman waktu pengerjaan *task* bagi para *artist*.

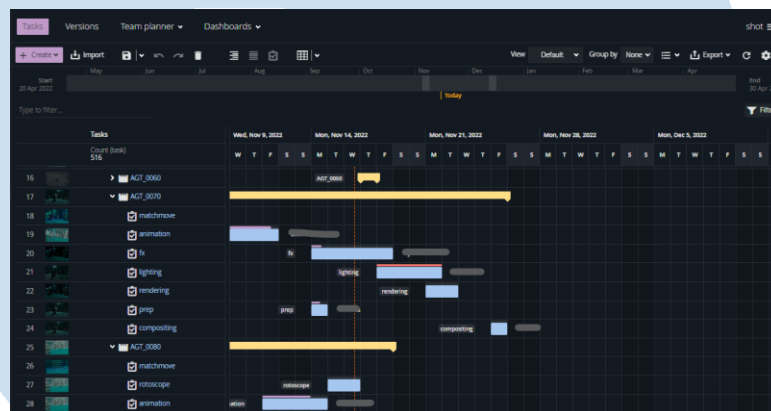


Gambar 3. 7 Laman ftrack proyek *Tira* dengan data *shot* dan *task* per departemen VFX

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Pembuatan *timeline* kerja dilakukan menggunakan fungsi Gantt Schedule pada ftrack oleh *project manager, project coordinator*, maupun supervisor departemen. *View* Gantt Schedule memperlihatkan periode pengerjaan masing-masing *task* pada kalender berbasis mingguan. Dengan *view* ini, tim manajemen produksi serta supervisor dan *production head*

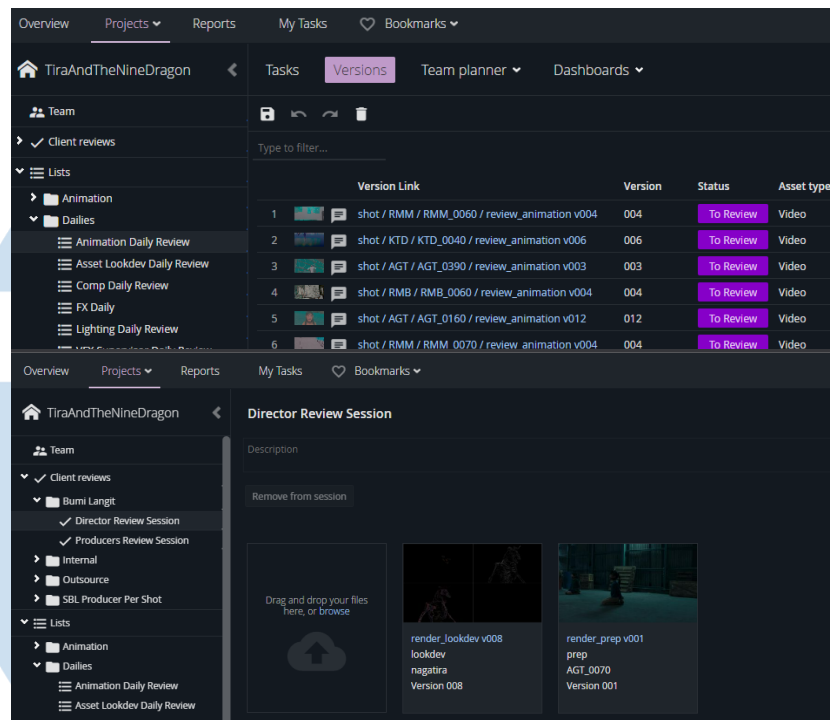
dapat memantau periode pengerjaan masing-masing *shot* sembari memastikan pengerjaan tidak memakan waktu lebih dari *bidding days* yang telah diberikan. Selain itu, *view* ini juga memudahkan tim manajemen untuk melihat kapan seorang *artist* memulai dan menyelesaikan suatu *task* sehingga transfer *artist* dari satu *task* ke *task* selanjutnya dapat dilakukan dengan mudah.



Gambar 3. 8 View Gantt *schedule* pada ftrack

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Saat produksi berjalan, para *artist* akan memperlihatkan *progress* dengan mem-*publish* hasil pekerjaan mereka ke ftrack sesuai *task* masing-masing. Hasil *publish* ini akan diperiksa oleh supervisor departemen, jika supervisor departemen memberikan *approval*, maka penulis akan mengganti status *task* menjadi *to review* dan memasukkan *progress* tersebut ke laman *Daily Review* untuk kemudian diperiksa oleh *production head*. Jika sudah di-*approve* oleh *production head*, status akan diubah menjadi *to review director* dan dimasukkan ke laman *Client Review* untuk dilihat oleh sutradara dan produser. Setelah mendapatkan *approval* pihak *client*, maka status *task* akan diubah menjadi *approved* lalu hasil pekerjaan tersebut akan di-*render* final untuk kemudian dikirim kepada pihak *client*. Setelah pengiriman selesai dan terkonfirmasi oleh *client*, maka status *task* akan diganti menjadi *completed*.



Gambar 3. 9 Laman *Daily Review* untuk *production head* dan *client* di *frack*

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Untuk *shot* yang membutuhkan beberapa tahap pengerjaan, penulis bertugas mengawasi adanya *update* dari satu departemen untuk disampaikan kepada departemen selanjutnya. Para *artist* akan melaporkan *update* masing-masing departemen melalui aplikasi komunikasi internal yang digunakan oleh Lumine Studio, yaitu Mattermost.

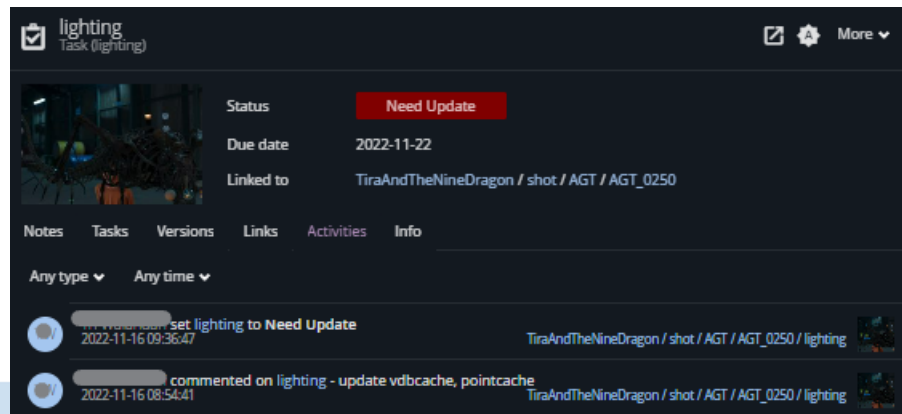
U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A



Gambar 3. 10 Kanal Mattermost untuk *in-house artist* melaporkan *progress*

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Berdasarkan laporan yang dikirimkan oleh *artist*, penulis akan mengubah status *task* selanjutnya menjadi *need update* dan meninggalkan catatan pada laman *task* tersebut sehingga *artist* yang akan mengerjakan *task* selanjutnya mengetahui *update* yang ada. Sebagai contoh, jika di Mattermost terdapat upate dari *artist FX*, maka penulis akan mengubah *task lighting* dari *shot* yang bersangkutan menjadi *need update* dan menuliskan update dari *artist FX* pada laman *task lighting shot* tersebut. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya mis-informasi yang membuat para *artist* saling tunggu karena tidak mengetahui sudah adanya *update* dari departemen lain. Pada gambar di bawah ini, nama *account* ftrack bukan merupakan nama penulis karena penulis menggunakan *account* secara *sharing* dengan *production coordinator full-time* yang juga memegang proyek *Tira*.



Gambar 3. 11 Proses *update* status *task* antar departemen
 Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

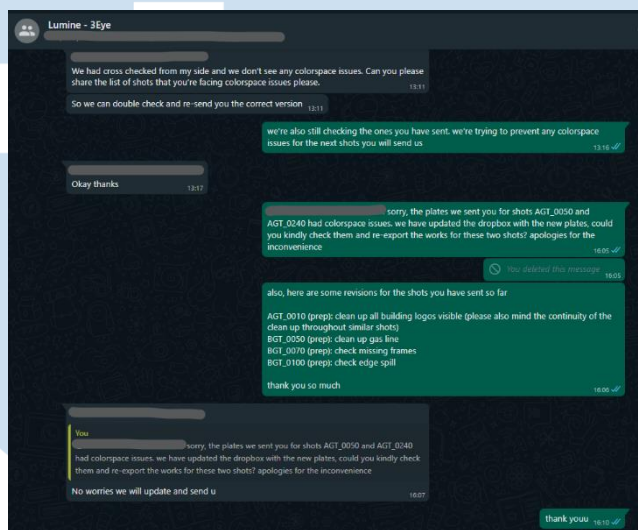
3.2.2.4 Komunikasi dengan *Outsource*

Lumine Studio menggunakan jasa *outsource* dalam proyek *Tira* untuk membantu kebutuhan *prep* serta *rotoscope*. *Prep* adalah kebutuhan membersihkan *shot* dari elemen praktikal yang tidak diperlukan, seperti *tracking marker*, matras *stunt*, *slings stunt*, merk produk non-sponsor, serta alat bantu *practical effects* seperti selang gas, selang darah, dan sebagainya. Sementara *rotoscope* adalah kebutuhan melakukan *tracing frame-by-frame* terhadap elemen pada gambar bergerak untuk digunakan oleh *compositor* dalam menggabungkan seluruh elemen VFX dengan *footage live-action* yang ada. Dalam hal ini, penulis terlibat dalam membuat dokumentasi *shot-shot* yang akan dikerjakan oleh *outsource*, serta memantau pengerjaan *shot-shot* tersebut. Dokumentasi ini dibuat pada *web application* Notion dengan membuat tabel seperti di bawah ini.

| All Shot Name | Task | Episode | Description | Outsource | Received | Version | Revision | Notes | Status |
|---------------|------|---------|--|-----------|-------------------|---------|--|-----------------------|-------------|
| AGT_0010 | prep | eps.1 | remove background building sign | 3Eye | November 14, 2022 | v001 | Clean up logo on the building next to PCR/RI | | Revision |
| AGT_0050 | prep | eps.1 | remove background building sign | 3Eye | November 14, 2022 | v001 | Update plate with correct colorspace | plate update 20221115 | Revision |
| AGT_0060 | prep | eps.1 | remove tracking markers, remove tubes for fire place | 3Eye | November 15, 2022 | v001 | | will be resent | Revision |
| AGT_0150 | roto | eps.1 | roto people in shot | 3Eye | November 14, 2022 | v001 | | | Approved |
| AGT_0150 | prep | eps.1 | remove tracking markers, remove tubes for fire place | 3Eye | | | | | Not started |

Gambar 3. 12 Dokumentasi *shot outsource* di Notion
 Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Selain itu, penulis juga bertugas berkomunikasi dengan pihak *outsource* melalui aplikasi WhatsApp. Penulis bertugas meminta *progress* pengerjaan *shot*, mengkomunikasikan *brief* VFX, menyampaikan revisi atau permintaan lain kepada pihak *outsource*, serta melakukan sortir terhadap hasil pengerjaan yang dikirimkan oleh pihak *outsource* untuk di-*publish* ke *ftrack*.



Gambar 3. 13 Komunikasi penulis dengan pihak *outsource* melalui WhatsApp

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

3.2.2.5 Rekap Absensi dan *Allocated Working Hours In-house Artist*

Pihak HR dan *Finance* Lumine Studio membutuhkan data rekap absensi *in-house artist* (rekap *cut-off*) setiap pertengahan bulan di tanggal 20 serta rekap *allocated working hours* (rekap WA) setiap akhir bulannya. Oleh karena divisi *Production Management* berurusan langsung dengan alokasi dan pemantauan *in-house artist* dalam melaksanakan proyek, divisi *Production Management* juga memegang tanggung jawab untuk membuat rekap absensi serta *allocated working hours*. Penulis berkesempatan membuat kedua data rekap ini untuk bulan Agustus hingga November. Data yang dibutuhkan untuk menyusun rekap ini didapatkan dari *ftrack* pada bagian *reports*, terutama dari laman *time tracking*, *user breakdown*, serta *project breakdown*. Laman *time tracking* digunakan untuk melihat *timelog*

artist secara mendetail setiap harinya, di mana *coordinator* dapat melihat proyek apa yang dikerjakan oleh *artist* setiap harinya seperti di bawah ini.

| Task | Date ↓ | Duration |
|--|------------|-------------------------|
| lighting TiraAndTheNineDragon / shot / R... | 2022-11-16 | 0h 6m 09:09 - 09:16 |
| lighting TiraAndTheNineDragon / shot / R... | 2022-11-16 | 0h 21m 09:12 - 09:33 |
| lighting TiraAndTheNineDragon / shot / R... | 2022-11-16 | 0h 23m 09:30 - 09:53 |
| lookdev TiraAndTheNineDragon / asset / ... | 2022-11-16 | 0h 43m 09:50 - 10:34 |

Gambar 3. 14 Laporan *time tracking* salah satu *artist* di frack

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Sementara laman *user breakdown* digunakan untuk melihat total jam kerja yang telah di-*input* oleh masing-masing *artist* setiap harinya dalam satu bulan.

| Month | October 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--------------|-----|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|------|------|------|------|------|-----|------|-------|------|------|------|------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Project | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Options | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Overlays | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| User | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |
| | Sat | Sun | Mon | Tue | Wed | Thu | Fri | Sat | Sun | Mon | Tue | Wed | Thu | Fri | Sat | Sun | Mon | Tue | Wed | Thu | Fri | Sat | Sun | Mon | Tue | Wed | Thu | Fri | Sat | Sun | Mon | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | 2:50 | 8:50 | 8:50 | 8:50 | 8:50 | 8:00 | | | 8:50 | 8:42 | 8:07 | 8:00 | 9:17 | | | 8:00 | 8:00 | 8:00 | 8:00 | 9:40 | | | 8:53 | 8:52 | 8:31 | 9:41 | 8:53 | 8:01 | 8:22 | 9:80 |
| 3 | | | | 8:08 | 8:07 | 8:00 | 8:02 | 8:05 | | | 8:20 | 8:00 | 8:02 | 8:02 | 8:02 | | | 8:00 | 8:28 | 8:85 | 8:65 | 8:22 | | | 8:10 | 8:15 | 8:03 | 8:02 | 8:02 | | | 8:98 |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | 4:27 | 8:28 | 8:37 | 8:43 | 8:20 | 8:45 | 8:98 | | | 8:72 | 8:32 | 8:65 | 8:45 | 8:92 | | | 10:20 | 9:52 | 8:98 | 8:65 | 9:23 | | | 9:15 | 8:73 | 8:95 | 9:42 | 9:65 | | 9:18 |

Gambar 3. 15 Laporan *user breakdown artist* bulan Oktober 2022 di frack

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Laman *project breakdown* digunakan untuk melihat total alokasi jam kerja masing-masing *artist* pada keseluruhan proyek yang ada.

| User | CMBK | DDV | OFF | FM | VPRD | ACD | MRKT | LMNR | MTG | RND | TRA | IDL |
|------|------|-----|-------|-------|------|-----|-------|------|------|-----|-------|-------|
| 1 | | | | 24.00 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | 1.67 | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | 31.12 | 21.33 |
| 4 | | | | 24.00 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | 27.00 | | | | | |
| 7 | | | | 40.00 | | | | | | | | |
| 8 | | | | 4.00 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | 8.00 | | | | | | | | | |
| 12 | | | 24.00 | | | | | | 8.00 | | | 21.00 |
| 13 | | | 18.00 | 36.00 | | | | | | | | 18.00 |

Gambar 3. 16 Laporan *project breakdown* bulan Oktober 2022 di ftrack

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Rekap *cut-off* digunakan untuk mendata *artist* yang lembur pada akhir pekan maupun pada tanggal merah, *artist* yang cuti atau pulang tengah hari, serta data *artist* yang masuk maupun *resign* pada periode *cut-off* yang bersangkutan. Untuk mengisi data rekap *cut-off*, penulis perlu melakukan *cross-reference* dengan data dari *time tracking* untuk mengetahui penggunaan jam kerja *artist*, serta data dari *user breakdown* untuk mengetahui *artist* yang masuk pada akhir pekan maupun tanggal merah. Sementara untuk data keluar masuknya *artist* didapatkan dari pihak HR dalam bentuk data karyawan. Data-data ini kemudian ditulis di laman Notion menggunakan *template* yang sudah ada khusus untuk rekap *cut-off*.

August

- Cut off Start: July 21, 2022
- Cut off End: August 19, 2022
- Hari libur Nasional: 17 Aug - HUT RI
- # Total Working Days: 21

Data yang masuk di weekend

| Artist Name | Date | Total Duration | Reason |
|-------------|-----------------|----------------|-------------------------------|
| | August 7, 2022 | 4 jam 2 menit | mengerjakan layout Sri Asih |
| | August 14, 2022 | 8 jam | mengerjakan layout Sri Asih |
| | July 23, 2022 | 14 jam | onset Tira |
| | July 30, 2022 | 8 jam 14 menit | mengerjakan lighting Sri Asih |
| | August 6, 2022 | 4 jam 2 menit | mengerjakan lighting Sri Asih |

Gambar 3. 17 Rekap *cut-off* bulan Agustus di Notion

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Sementara rekap WA digunakan untuk melihat penggunaan jam kerja oleh masing-masing *artist* pada keseluruhan proyek yang sedang berjalan, serta untuk melihat penggunaan jam kerja non-produktif seperti cuti, *meeting*, RND, *training*, dan sebagainya. Data ini digunakan untuk menghitung tingkat produktivitas bulanan serta melihat kinerja masing-masing *artist* per bulannya. Untuk membuat rekap WA, dibutuhkan data dari *user breakdown* serta *project breakdown* untuk melihat jam kerja yang digunakan oleh masing-masing *artist* dalam bulan yang bersangkutan. Rekap WA dibuat pada Google Sheets seperti di bawah ini.

| Month | Year | Working Days | Working Hours | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----------|--------------|---------------|------|--------|-------|--------|------|-------|-------|------|--------|------|-------|------|------|------|------|------|
| October | 2022 | 21 Days | 168 Hours | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Division | Employee | Position | CMBK | GOL | GEA | JAG | LTBN | MRY | NYRPO | SA | PDWW | TIGON | RND | IMRKT | LMHR | MTG | ACD | VPRD | TRA |
| Modeller | | SPV | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 6.50 | 146.87 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| Modeller | | SPV | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 76.57 | 0.00 | 85.91 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 8.85 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| Modeller | | SPV | 0.00 | 0.00 | 152.78 | 54.77 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 1.67 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| Modeller | | SNR | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 52.00 | 0.00 | 124.02 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| Modeller | | SNR | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 35.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 19.50 | 0.00 | 136.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 1.50 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |

Gambar 3. 18 Rekap WA bulan Oktober 2022 di Google Sheets

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dari tugas-tugas yang dilaksanakan penulis selama praktik kerja magang, kendala utama yang dialami penulis terjadi saat penulis bekerja sebagai VFX *onset data wrangler* untuk *shooting* proyek *Tira*. Kendala yang terjadi adalah munculnya kesulitan bagi penulis untuk langsung menyesuaikan diri dengan jadwal *shooting*. Hal ini dikarenakan jadwal *shooting* yang bersifat lebih variatif dan tidak mengikuti standar jam kerja pukul 08:00 – 17:00. *Shooting* bisa dilaksanakan di pagi hingga malam hari, atau siang sampai pagi keesokan harinya, tergantung pada kebutuhan *shot* yang diambil. Penulis yang sebelumnya tidak memiliki pengalaman mengikuti kegiatan *shooting* membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dan jam istirahat dengan jadwal yang baru ini. Pada hari-hari pertama mengikuti kegiatan *shooting*, penulis cukup kesulitan untuk terus *stand-by* pada malam hari sampai subuh. Oleh karena itu, pada hari-hari awal ini penulis lebih banyak membantu dan mengamati pekerjaan para *data wrangler* lain dari Lumine Studio selama bekerja di siang

hingga sore hari. Kendala ini terasa lebih berat terutama saat jumlah *data wrangler* yang bisa hadir ke lokasi *shooting* terbatas, padahal kegiatan *shooting* pada hari tersebut banyak mengambil *shot* VFX.

Penulis menemukan kendala lain yaitu bahwa pekerjaan manajemen produksi masih sangat riskan mengalami kesalahan akibat miskomunikasi, baik dengan *artist*, *client*, maupun *outsourcer*. Hal ini seringkali diakibatkan karena timbulnya asumsi dari masing-masing pihak yang ternyata tidak selaras. Selain itu, masalah ini terkadang menjadi lebih besar karena sebagian besar pekerjaan manajemen produksi masih bersifat manual, sehingga sangat rentan terjadi *human error*, terutama saat pengecekan data dan penyampaian *brief* VFX dari *client* kepada *artist*. Kesalahan akibat miskomunikasi dapat berujung fatal, karena seringkali mengakibatkan harus diulangnya proses pengerjaan tertentu yang membuat proses produksi menjadi tidak efisien.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis berupaya mengatasi masalah kesulitan menyesuaikan diri dengan jadwal *shooting* dengan menjadi lebih mawas terhadap berbagai pekerjaan yang bisa dilakukan selama berada di lokasi *shooting*. Hal ini dilakukan untuk mencegah penulis berdiam diri selama jangka waktu yang lama, terutama saat sedang tidak mengambil *shot* VFX. Penulis memilih memanfaatkan waktu kosong di antara pengambilan *shot* VFX untuk menyicil penyortiran data *shooting*. Solusi ini membantu penulis untuk tetap terjaga dan lama kelamaan mampu bertugas secara lebih baik pada jam kerja yang jatuh dari sore hingga subuh keesokan harinya. Selain itu, penulis bisa beradaptasi dengan baik karena sesama anggota *data wrangler* dari Lumine Studio dapat membantu satu sama lain dengan baik. Pada hari-hari *shooting* dengan banyak anggota *data wrangler* yang dapat hadir, penulis banyak melakukan observasi dan memperhatikan cara kerja untuk mengambil data yang dibutuhkan, termasuk menyiapkan alat-alat yang perlu dipakai. Dengan

demikian, penulis menjadi lebih siap dan sigap melaksanakan tugas meskipun *data wrangler* yang dapat hadir di lokasi *shooting* hanya sedikit.

Sementara untuk kendala miskomunikasi, solusi yang paling baik adalah untuk menjaga komunikasi yang baik dengan pihak internal perusahaan, *client*, maupun *outsorce*. Hal ini diwujudkan dengan menghindari asumsi dari pihak manapun, langsung bertanya jika ada instruksi atau informasi yang dirasa ambigu, serta memberanikan diri untuk bertanya sampai informasi dirasa jelas. Selain itu, pada saat-saat yang memungkinkan, penulis akan mengkonfirmasi instruksi atau informasi yang dikirim melalui WhatsApp atau Mattermost dengan mendatangi langsung pihak yang bersangkutan. Dengan demikian, semua pihak dapat mencegah terbuangnya waktu karena terjadinya miskomunikasi.

