

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program kerja magang track 2 di FKMovers kali ini, tidak ada perubahan dari posisi penulis sebelumnya yakni sebagai *intern 3D VFX artist*. Sebagai seseorang yang masih berstatus *intern*, sudah semestinya penulis memahami alur kedudukan dan koordinasi dalam bekerja. Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis saat melakukan proses *internship track 2* di FKMovers.

1. Kedudukan

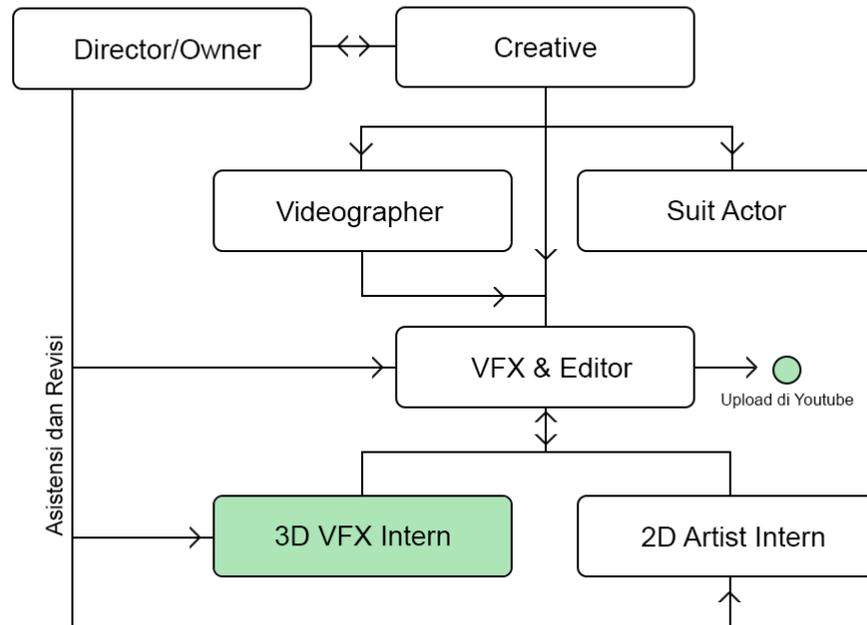
Penulis yang memiliki posisi *intern 3D VFX artist* memiliki posisi tepat di bawah divisi VFX dan *editor* yang berisikan 2 pekerja tetap. Dalam melaksanakan tugas, penulis mendapatkan arahan dari divisi tersebut untuk melakukan berbagai pekerjaan yang terkait dengan 3D dan VFX. Umumnya, penulis melakukan pekerjaan 3D secara *general* seperti *modeling, texturing, rigging, animating*, hingga *rendering*. Penulis juga seringkali melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan VFX mulai dari pembuatan aset untuk VFX, *simulating*, serta *compositing*.

2. Koordinasi

Dalam melakukan pekerjaan tim, tentunya sebuah kelompok memerlukan koordinasi yang baik agar semua pekerjaan dalam terencana dan selesai dengan baik. Begitu pula pada FKMovers, berikut ini adalah sistem koordinasi pada FKMovers.

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

Working Pipeline FKMovers



Gambar 3.1. *Working Pipeline* FKMovers

(R.Halim, wawancara pribadi, 16 Agustus 2022)

Berdasarkan bagan yang ada, dapat dilihat jelas bentuk koordinasi dalam FKMovers. Dimulai dari penyusunan konsep cerita yang dilakukan oleh *director* dan divisi *creative*, ide tersebut kemudian diteruskan pada 3 divisi lainnya. Divisi tersebut adalah *videographer*, *suit actor*, dan *VFX & editor*. Setelah memberikan *briefing* mengenai konsep konten yang akan diproduksi, *videographer* dan *suit actor* akan segera memulai proses syuting. Dalam proses ini, tidak menutup kemungkinan salah satu divisi ini meminta bantuan. Bantuan yang dibutuhkan cenderung berubah tergantung pada situasi dan jenis video yang akan diproduksi. Umumnya dua divisi tersebut membutuhkan tenaga tambahan untuk menggunakan kamera, reflektor, kostum tambahan, atau bahkan sekedar berjaga di lokasi syuting.

Setelah proses syuting berakhir, *videographer* akan memberikan *footage* hasil rekaman pada divisi VFX & editor.

Mulai pada tahap ini, divisi VFX & Editor akan melakukan pembagian *footage* berdasarkan metode pengerjaannya. Setelah itu akan diserahkan beberapa bagian yang berkaitan dengan 3D ataupun VFX pada penulis, dan yang berkaitan dengan 2D pada *2D intern*. Pembagian ini akan dilakukan secara merata untuk memastikan semuanya mendapat bobot pekerjaan yang sama. Namun apabila dalam pengerjaannya terdapat seseorang yang bisa menyelesaikan pekerjaannya lebih awal, orang tersebut akan membantu yang lain apabila memungkinkan. Dalam proses pengerjaannya, penulis dan *2D intern* akan melakukan asistensi dan revisi pada *director* dan divisi VFX & editor. Apabila semua telah dipastikan aman, *footage* yang telah ditambahkan berbagai hal akan diserahkan pada divisi VFX & editor untuk selanjutnya masuk ke tahap *finishing* dengan menggabungkan, memberi efek suara, *dubbing*, dan akhirnya dilakukan publikasi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis sebagai *intern 3D VFX artist* tentunya memiliki tugas utama untuk mengerjakan hal-hal terkait 3D dan VFX. Namun dalam perjalanan penulis selama melakukan program kerja magang *track 2* ini, penulis juga seringkali mendapatkan pekerjaan lain yang kurang berkaitan dengan tugas utama penulis. Demi membantu proses produksi konten yang ada, penulis tetap melaksanakan pekerjaan tersebut untuk membantu mengurangi beban FKMovers. Agar lebih jelas, berikut adalah *table* berisi proyek per minggu yang telah penulis laksanakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	14 Jul – 15 Jul 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Merch Kapten Justice 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Design Box Figure Kapten Justice
2	18 Jul – 22 Jul 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Don Brothers • #Bisakok : ga ngapa-ngapain • Merch Kapten Justice 	<ul style="list-style-type: none"> - Modeling Kiji Brothers - Cut to cut #Bisakok - VFX #Bisakok - SFX #Bisakok - Design Baju Merch - Revisi Box Figure - Membantu Syuting
3	25 Jul – 29 Jul 2022	<ul style="list-style-type: none"> • #Bisakok : berenang • #Bisakok : ke bulan • Don Brothers • Merch Kapten Justice 	<ul style="list-style-type: none"> - Cut to cut #Bisakok - Green Screen Cleanup #Bisakok - VFX #Bisakok - SFX #Bisakok - Modeling Kiji Brothers
4	01 Agt – 06 Agt 2022	<ul style="list-style-type: none"> • #Bisakok : ke bulan • Merch Kapten Justice • Kapten Justice x Stumble Guys • Kapten Justice 17-an 	<ul style="list-style-type: none"> - VFX #Bisakok - Compositing #Bisakok - Revisi Design Baju Merch - Modeling Stumble - Cut to Cut 17-an - Membantu Syuting
5	08 Agt – 12 Agt 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Kapten Justice 17-an • Kapten Justice x Stumble Guys 	<ul style="list-style-type: none"> - Cut to Cut 17-an - Green Screen Cleanup 17-an - VFX 17-an - SFX 17-an - Modeling Stumble - Membantu Syuting
6	15 Agt – 19 Agt 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Kapten Justice x Stumble Guys 	<ul style="list-style-type: none"> - Modeling Stumble - Texturing Stumble - Animating Stumble - Membantu Syuting
7	22 Agt – 26 Agt 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Kapten Justice x Stumble Guys • Don Brothers 	<ul style="list-style-type: none"> - Animating Stumble - Rendering Stumble - VFX Stumble - Motion Graph Stumble - Aset Stumble

			<ul style="list-style-type: none"> - Modeling Inu Brothers - Membantu Syuting
8	29 Agt – 02 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Kapten Justice x Stumble Guys • Don Brothers 	<ul style="list-style-type: none"> - Modeling Inu Brothers - Rendering Stumble - VFX Stumble - SFX Stumble - Compositing Stumble
9	05 Agt – 10 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Don Brothers • Kapten Justice Asset • Battle of Toys 	<ul style="list-style-type: none"> - Texturing Inu Brothers - Texturing Kiji Brothers - Rigging Inu Brothers - Modeling 3D Kapten Justice - Membantu Syuting - Membantu Stage Performance Kapten Justice
10	12 Sep – 16 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Don Brothers • Kapten Justice Asset 	<ul style="list-style-type: none"> - Texturing Don Brothers Coin - Rendering Don Brothers Coin - Modeling 3D Kapten Justice - Animating Inu Brothers - Rendering Inu Brothers - Membantu Syuting
11	19 Sep – 25 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Don Brothers • Merch Kapten Justice • Kapten Justice Eps 5 • Comifuro 	<ul style="list-style-type: none"> - Animating Inu Brothers - Rendering Inu Brothers - VFX Inu Brothers - Modeling Coin Inu - Rendering Coin Inu - Color grading KapJus ep 5 - Design kartu ucapan figure - Persiapan dan pelaksanaan booth KapJus di event comifuro
12	26 Sep – 30 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Kapten Justice Eps 5 • Kamen Rider Geats 	<ul style="list-style-type: none"> - Rotoscoping KapJus Eps 5 - VFX KapJus Eps 5 - Modeling henshin & orb - Animating henshin & orb - Rendering henshin & orb - Membuat aset geats - Membantu Proses Syuting

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan praktek kerja magang *track 2*, penulis telah bekerja kurang lebih 12 Minggu dengan lebih dari 480 jam kerja di FKMovers. Total jam kerja ini penulis bisa dapatkan setelah bekerja dari tanggal 14 juli hingga 30 september 2022. Selama melakukan pekerjaan penulis sebagai *intern 3D VFX artist*, penulis telah melakukan berbagai tugas yang utamanya berkaitan dengan 3D dan VFX. Dalam melakukan tugas, penulis seringkali menggunakan beberapa *software* untuk mengerjakan suatu konten. *Software* utama yang penulis gunakan adalah Maya dan After Effects, dimana kedua *software* ini memiliki kapabilitas dalam bidang 3D dan VFX dengan baik. Penggunaan kedua *software* tersebut tentunya masih kurang lengkap, mengingat lingkup pekerjaan penulis yang cukup luas. Penulis juga memiliki beberapa *software* sampingan lain yang membantu proses pengerjaan 3D ataupun VFX. Beberapa *software* tersebut adalah Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Substance Painter, dan Media Encoder. Umumnya penulis menggunakan *software* ini saat melakukan *cut to cut*, pembuatan aset, pembuatan tekstur, dan proses *rendering*.

Walau memiliki lingkup pekerjaan yang luas, tidak jarang juga penulis melakukan pekerjaan lain diluar bidang tersebut dalam proses produksi ataupun pascaproduksi. Tujuan hal ini adalah untuk membantu FKMovers melakukan produksi konten lebih efektif lagi. Bantuan yang penulis berikan umumnya menyesuaikan kebutuhan, seperti saat produksi seperti bertanggung jawab untuk menggunakan kamera, reflektor, *lighting* atau properti lainnya. Penulis juga seringkali membantu sebagai *talent* dengan berperan sebagai aktor tambahan, bahkan sampai menggunakan kostum dan menjadi *suit actor*. Sedangkan dalam ranah pascaproduksi, penulis dapat membantu dalam *motion graphic*, penambahan *sound effect*, *cut to cut*, dan lainnya. Namun dengan semua pekerjaan yang telah dilakukan, penulis tidak lupa dengan tugas utama penulis sebagai *intern 3D VFX artist*.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama lebih dari 480 jam bekerja dengan FKMovers dalam memproduksi konten Kapten Justice, tentunya terdapat berbagai jenis proyek yang penulis ikut andil di dalamnya. Namun dari semua proyek tersebut, ada 2 proyek dimana penulis memiliki peran besar dalam produksinya. Proyek tersebut adalah “Kapten Justice 17-an” dan “Kapten Justice x Stumble Guys”. Kedua proyek ini merupakan konten video yang diupload di kanal Youtube Kapten Justice Official. Dalam masing-masing video tersebut terdapat berbagai penggunaan efek 3D dan VFX pada banyak adegan berbeda. Berikut ini, penulis akan menguraikan masing-masing 1 shot pada proyek besar penulis yakni scene 1 shot 1 (Kapten Justice terbang dari bumi) pada “Kapten Justice 17-an” dan scene 3 shot 5 (Rintangan tinju kayu) pada “Kapten Justice x Stumble Guys”.

1. Scene 1 shot 1 Kapten Justice 17-an

a. Praproduksi

Konten ini adalah salah satu konten spesial yang diproduksi FKMovers untuk Kapten Justice. Alasan mengapa disebut spesial karena tujuan dari produksi konten ini untuk merayakan hari kemerdekaan Indonesia yang ke-77 tahun. Perayaan ini juga didorong oleh keinginan Ridwan Halim selaku *director* untuk mengikuti hal-hal yang sedang ramai diperbincangkan. Mengingat perancangan ide berlangsung berada pada sekitar akhir juli, yang juga tidak terlalu jauh dari perayaan kemerdekaan Indonesia. Ridwan Halim kemudian sadar bahwa memproduksi konten yang sejalan dengan perayaan kemerdekaan akan mampu membangun *traffic* pada sosial media Kapten Justice. Itulah alasan FKMovers memutuskan untuk memproduksi konten Kapten Justice 17-an.

Konten ini memiliki alur cerita yang sederhana, dimana Ridwan Halim terinspirasi oleh pengibaran bendera Indonesia di bawah laut. Ridwan Halim kemudian berpikir untuk menciptakan konten serupa namun pengibarannya dilakukan di bulan. Dengan ini, Kapten Justice kemudian

akan membawa bendera Indonesia terbang dari bumi hingga ke bulan, lalu dikibarkan dari bulan. Awalnya terdapat sedikit pertanyaan tentang hal ini, karena bendera tidak mungkin berkibar di tempat yang tidak memiliki udara. Namun Ridwan Halim menyampaikan bahwa tujuan dari konten kali ini bukan seberapa realistis hukum gravitasi di bulan, tetapi bagaimana bendera Indonesia mampu sampai dan berkibar di bulan.

b. Produksi Scene 1 Shot 1 (Kapten Justice terbang dari bumi)

Dalam proses syuting Kapten Justice 17-an, divisi yang bertanggung jawab untuk syuting sedang kekurangan orang. Hal ini disebabkan oleh beberapa rekan penulis dari divisi *suit actor* tidak bisa hadir saat syuting berlangsung. Akhirnya kameramen menggantikan peran *suit actor* dan penulis membantu proses syuting sebagai kameramen. Dalam mengambil *footage* untuk keperluan kapten justice terbang dari bumi, penulis sebelumnya harus paham mengenai *treatment* VFX yang akan diterapkan nantinya. Untungnya penulis juga yang bertanggung jawab mengenai hal ini, penulis jadi paham apa yang harus dilakukan.

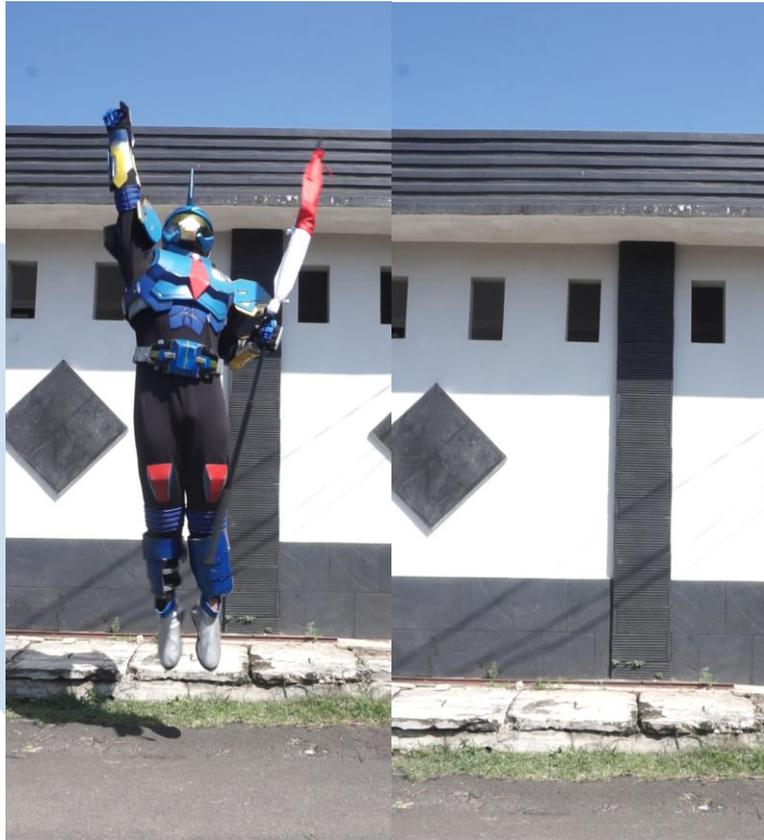




Gambar 3.2. Kapten Justice *opening* video dan menerima bendera
(Kapten Justice, 6 Agustus 2022)

Penulis sebagai kameramen memberikan arahan kepada *suit actor* untuk melaksanakan adegan pembukaan hingga loncat dalam 1 take. Ini berarti *suit actor* akan melakukan *opening* video khas Kapten Justice lalu langsung dilanjutkan dengan adegan meloncat. *Opening* yang dilakukan oleh *suit actor* akan dilakukan dari luar *frame* video kemudian meloncat masuk ke dalam *frame*. Setelah berada di dalam, *suit actor* akan menyampaikan keinginan untuk menancapkan bendera Indonesia ke bulan dalam rangka ulang tahun Indonesia. Selanjutnya bendera akan diserahkan pada *suit actor* untuk kemudian dibawa ke bulan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Kapten Justice loncat tinggi dan *background* kosong
(Kapten Justice, 6 Agustus 2022)

Suit actor kemudian akan meloncat setinggi mungkin dengan bendera yang ia bawa. Walaupun demikian, *suit actor* tidak mungkin untuk loncat sangat tinggi hingga melewati bagian atas frame. Selain itu, FK Movers juga tidak memiliki properti penunjang untuk adegan seperti tali sling untuk dapat meloncat tinggi dengan aman. Untuk itu penulis hanya meminta *suit actor* meloncat setinggi mungkin, setelah itu keluar dari frame agar penulis dapat mengambil video *background* polos. Background polos yang penulis ambil adalah aset yang nantinya dibutuhkan untuk VFX agar *suit actor* tidak hanya terlihat meloncat, melainkan terbang tinggi. Untuk mempermudah proses VFX nantinya, penulis tidak lupa menggunakan

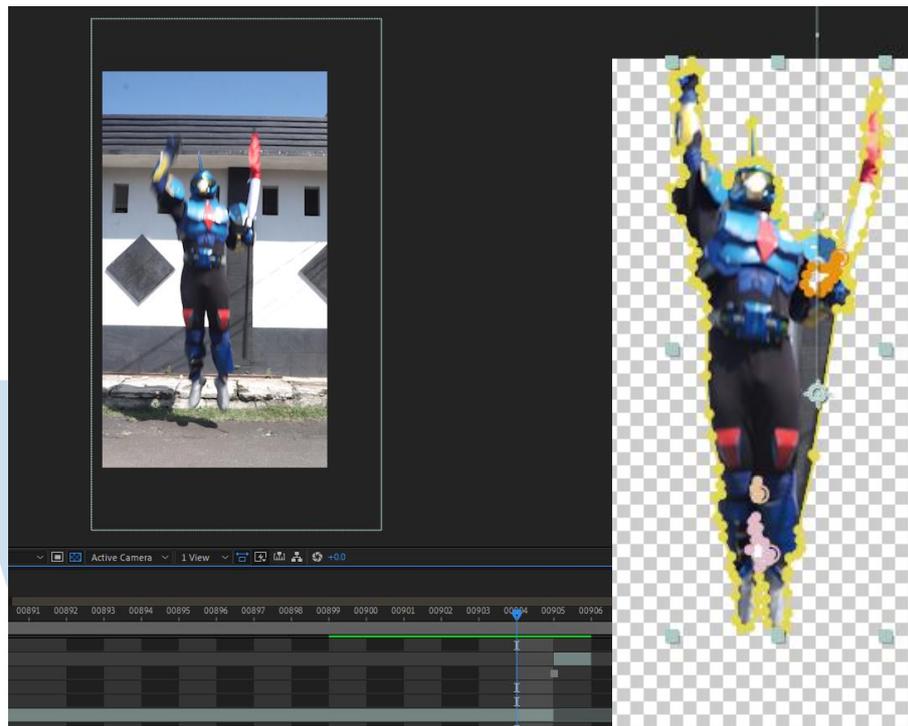
tripod agar karena pergerakan kamera akan mempersulit penulis dalam memanipulasi video.

Proses pengambilan gambar ini membutuhkan waktu cukup lama, mengingat ini merupakan shot panjang dari *opening* hingga pengambilan *background* polos. Ditambah lagi posisi kamera yang tidak boleh bergerak dari awal pengambilan gambar. Setelah melalui beberapa *take* video, akhirnya penulis dan rekan berhasil merekam scene 1 shot 1 pada “Kapten Justice 17-an” ini.

b. Pascaproduksi Scene 1 Shot 1 (Kapten Justice terbang dari bumi)

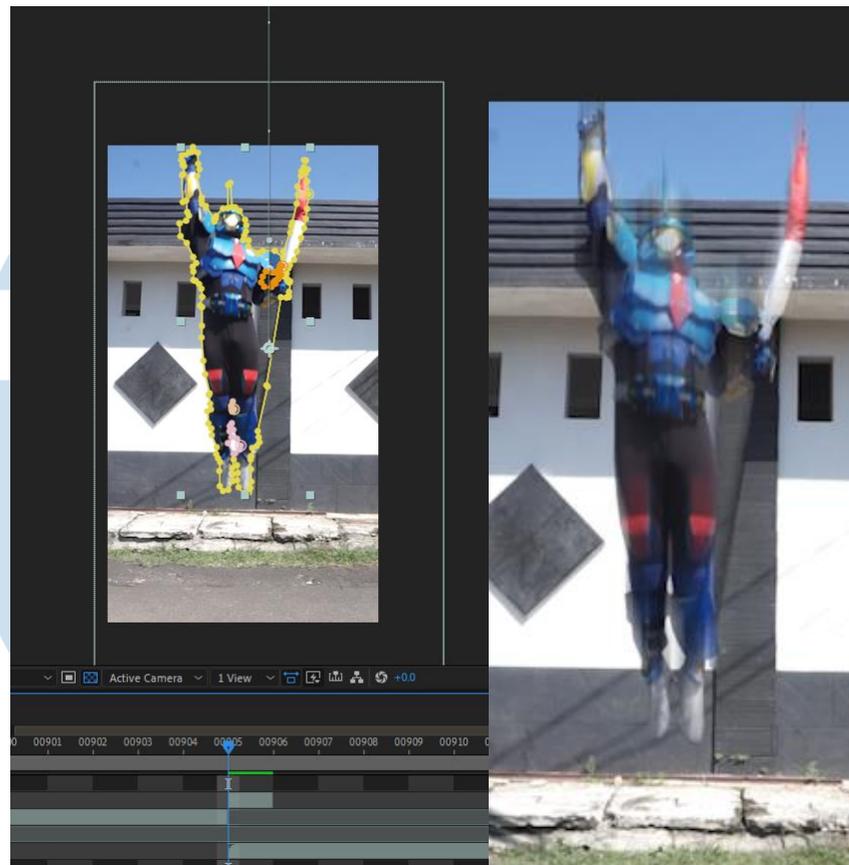
Dalam proses kali ini, penulis berperan untuk menambahkan VFX pada adegan yang ada. Untuk scene 1 shot 1 ini, penulis berencana untuk membuat *suit actor* atau Kapten Justice terbang tinggi dengan yang hentakan kuat. Untuk menciptakan adegan ini penulis memilih untuk menggunakan *software* After Effects. Hal pertama yang penulis lakukan adalah memotong bagian akhir *footage* dimana kaki Kapten Justice berada pada posisi tidak menyentuh tanah saat melakukan loncatannya. Setelah dipotong, penulis lalu memangkas 1 frame terakhir pada *footage* tersebut.





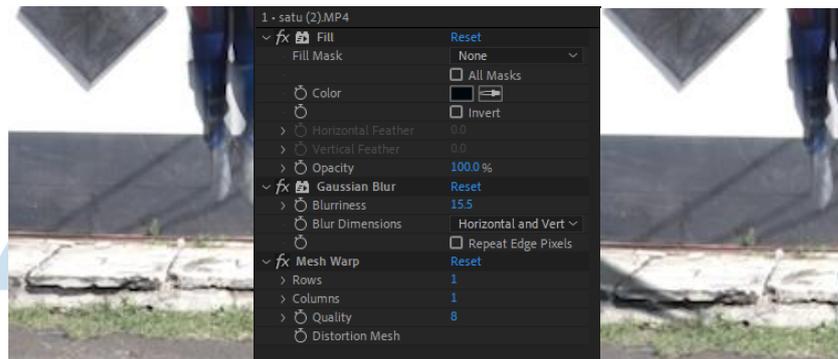
Gambar 3.4. *Freeze frame* dan *masking* Kapten Justice
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Setelah itu, penulis melakukan *freeze frame* pada *footage* dengan 1 frame sebelumnya, agar *footage* tersebut bisa lebih fleksibel tanpa mengubah pergerakan di dalamnya. Penulis lalu melakukan *masking* pada Kapten Justice dan bendera untuk memisahkannya dari *background* video yang ada. Setelah terpisah, tentunya penulis membutuhkan *background* video baru yang masih utuh atau polos. Inilah alasan kenapa penulis melakukan pengambilan gambar *background* polos saat proses syuting berlangsung. Penulis kemudian hanya perlu meletakkan *background* polos tersebut di bawah Kapten Justice dan bendera yang telah di-*masking*. Dengan ini, penulis sudah bisa menggerakkan Kapten Justice ke atas untuk terbang keluar frame.



Gambar 3.5. Animasi *masking* dan penambahan motion blur
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

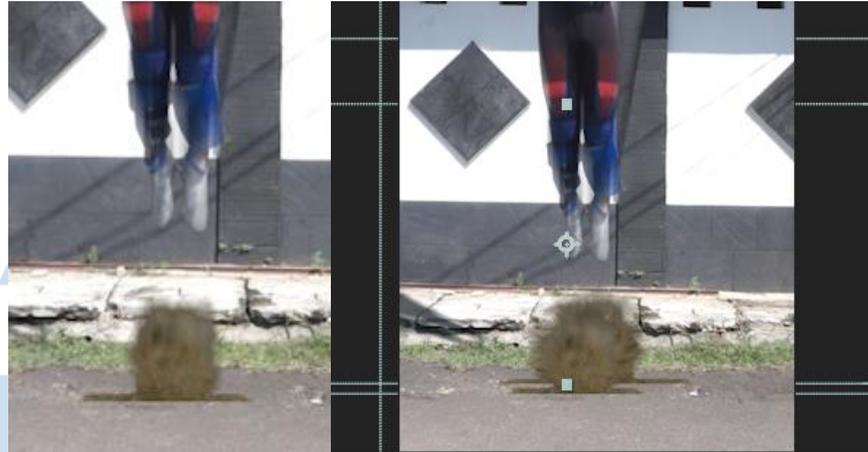
Setelah menggerakkan Kapten Justice ke atas, penulis perlu memastikan dan mengatur kecepatan loncatan Kapten Justice agar terlihat tidak lambat dan masih bisa dilihat mata manusia. Penulis kemudian memutuskan untuk menambahkan *motion blur*. Dengan adanya *motion blur*, pergerakan Kapten Justice dapat terlihat lebih cepat dan lebih terdistorsi. Selanjutnya penulis menyadari bahwa *background* polos yang sebelumnya diambil tidak memiliki bayangan dari Kapten Justice yang meloncat. Penulis kemudian menduplikasi hasil masking Kapten Justice dan bendera Indonesia kebawah *layer masking* yang asli.



Gambar 3.6. Sebelum dan sesudah penambahan bayangan
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Setelah menduplikasinya, penulis menambahkan *effect fill* berwarna hitam, agar duplikasi tersebut memiliki warna layaknya bayangan. Penulis juga menambahkan *effect gaussian blur* untuk menyesuaikan ketebalan dari bayangan. Posisi Kapten Justice yang menjauh dari tanah membuat penulis meningkatkan *gaussian blur* sehingga bayangan tampak semakin buram saat Kapten Justice menjauh dari tanah. Tidak cukup hanya dengan *gaussian blur*, penulis juga memainkan *opacity* dari bayangan agar terlihat lebih natural. Sentuhan terakhir untuk bayangan adalah dengan memberikan *mesh warp* dan animasi pada bayangan. Pemberian *mesh warp* sangat penting agar bayangan bisa tampak berada di atas tanah dan memiliki proporsi yang baik sesuai dengan kondisi dan arah cahaya. Setelahnya penulis akhir memberikan animasi pada bayangan yang menjauh dari permukaan tanah, dengan ini bayangan telah jadi.

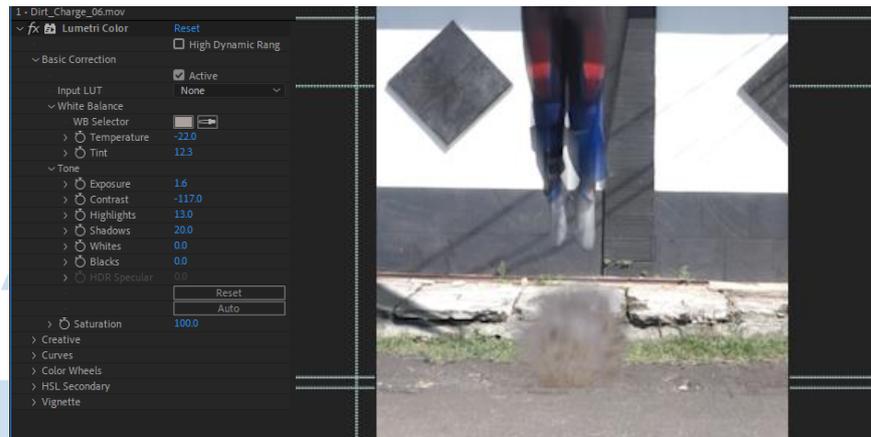
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Pemasangan debris
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Walaupun kini Kapten Justice telah berhasil meloncat dan terbang tinggi melewati frame, namun penulis masih belum puas dengan hasil ini. Penulis kemudian menambahkan beberapa efek lainnya untuk memberikan dampak kuat pada saat Kapten Justice meloncat. Dampak yang pertama penulis tambahkan adalah *debris* pada aspal tempat Kapten Justice meloncat. Kekuatan loncatan yang sangat kuat akan mampu menghentakan tanah yang tidak lain adalah tolakan kaki. Penulis pikir penambahan efek ledakan pada tanah saat loncatan terjadi cukup penting. Demi menghemat waktu dalam proses produksi, penulis memutuskan untuk menggunakan aset yang sudah ada atau *stock footage*. Penggunaan *stock footage* ini tentunya tidak akan sama persis seperti keinginan penulis, karena itu harus tetap ada sedikit modifikasi pada aset yang ada. *Stock footage* yang disediakan FKMovers sangat terbatas, namun penulis mampu menemukan sebuah efek *debris* pada tanah yang dapat digunakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

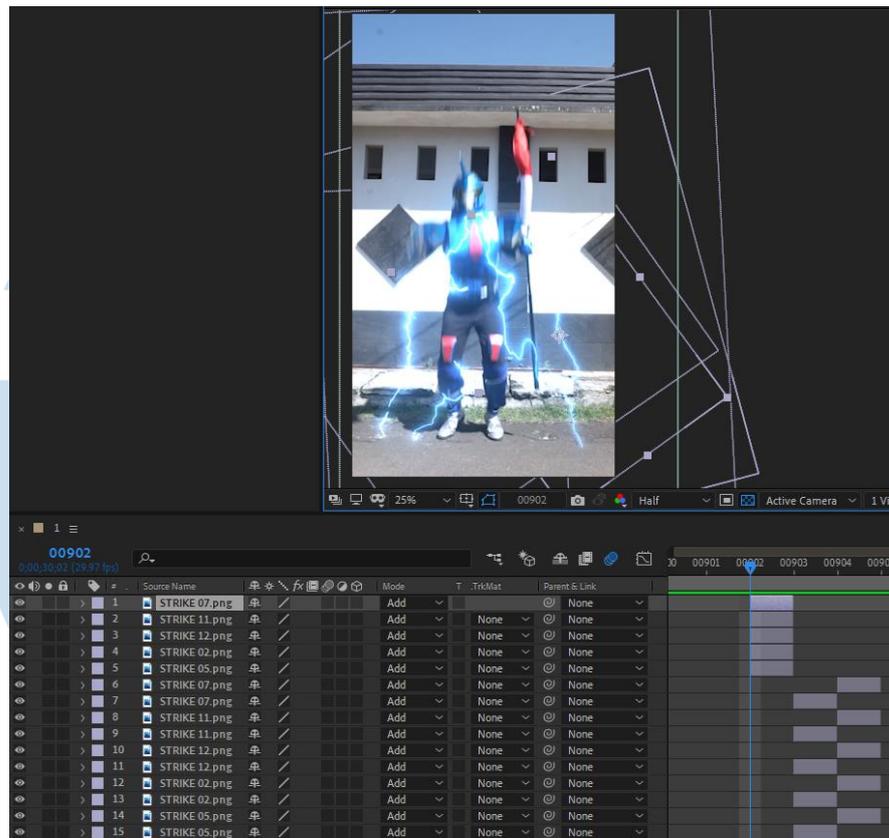


Gambar 3.8. Penyesuaian warna pada debris
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Penulis lalu memasukkan efek tersebut tepat setelah loncatan terjadi. Efek ledakan tersebut tampak tercipta dari kuatnya tolakan kaki Kapten Justice terhadap tanah. Penulis juga melakukan duplikasi pada efek *debris* dan modifikasi kecepatan serta melakukan *flip* pada efek tersebut. Tujuannya tidak lain adalah memberikan dampak tambahan agar tolakan yang terjadi terlihat semakin kuat. Selanjutnya, penulis juga menyadari bahwa terdapat perbedaan warna terhadap *debris* yang dipasangkan dengan aspal. Penulis akhir memodifikasi warna pada *debris* agar terlihat semirip mungkin dengan aspal. Dengan ini efek tolakan pada tanah telah selesai.

Setelah berhasil memberikan tolakan pada tanah, penulis tidak berhenti sampai disitu saja. Penulis juga ingin memberikan efek yang menjadi ciri khas dari kekuatan super Kapten Justice. Ciri tersebut adalah elemen listrik, penulis beranggapan bahwa elemen listrik yang ditambahkan saat Kapten Justice meloncat akan memberikan dampak yang lebih kuat pada loncatan tersebut.

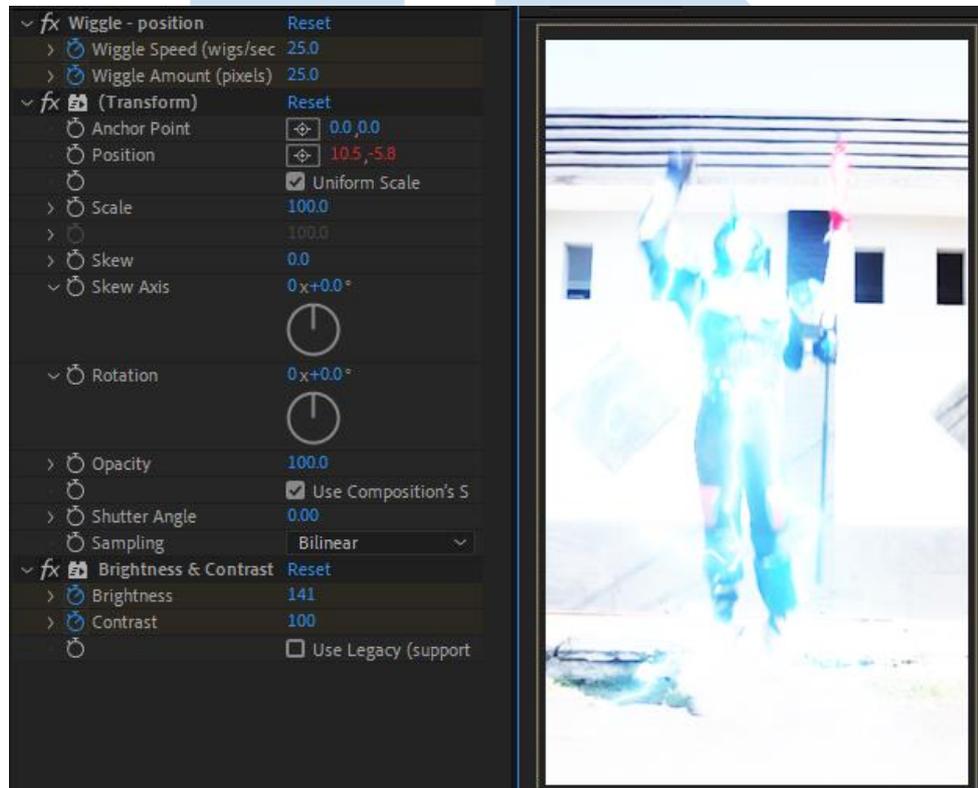
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9. Pemasangan efek listrik
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Penambahan elemen listrik pada lompatan ini tidaklah sulit, karena Kapten Justice telah memiliki aset petir atau listrik dalam format png yang siap digunakan. Penulis juga menyadari bahwa penggunaan elemen listrik dalam lompatan Kapten Justice hanya memerlukan beberapa frame video saja, mengingat bahwa kilatan listrik dan petir sangat cepat berubah bentuk. Penulis lantas hanya perlu mengambil beberapa frame saat tolakan terjadi untuk kemudian diberikan efek kilatan listrik. Penempatan kilatan ini juga tidak sembarangan, karena penulis mempertimbangkan bagian tubuh Kapten Justice yang bisa menjadi sumber utama listrik, seperti tangan, wajah, dan *belt*. Penulis juga tidak hanya menggunakan 1 aset listrik png, melainkan banyak agar bentuk listrik yang keluar tidak repetitif. Dalam 2

frame berbeda, penulis menempatkan listrik-listrik tersebut pada posisi yang berbeda, dan untuk frame ketiga penulis hanya melakukan *stretch* pada kumpulan listrik dari 1 frame sebelumnya.



Gambar 3.10. Pemasangan efek getaran dan cahaya
(Dokumentasi pribadi, 8 Agustus 2022)

Tidak lupa penulis memberikan tambahan penerangan sesaat setelah listrik muncul. Penambahan cahaya ini dilakukan dengan meningkatkan *brightness* pada *footage* yang ada dan menghilangkannya sesaat setelah sumber cahayanya mati. Efek ini bisa menonjolkan kemunculan listrik di sekitar tubuh Kapten Justice, serta menambah dampak dari tolakan yang terjadi.

Setelah Kapten Justice berhasil terbang dengan berbagai efek tambahan. Penulis kemudian melakukan *pre-compose* agar semua efek dan *footage* yang telah dibuat dapat disatukan dalam sebuah *footage*. Dengan ini

penulis bisa menambahkan efek *wiggler position* untuk memberi kesan getaran pada saat Kapten Justice melakukan loncatan. Agar dampak loncatannya terlihat sangat kuat, guncangan pada kamera tentu sangat dibutuhkan. Penulis lalu menyesuaikan animasi getaran agar sesuai dengan tolakan yang terjadi. Dengan ini, telah selesai sudah proses pembuatan efek pada scene 1 shot 1 “Kapten Justice 17-an”.

2. Scene 5 shot 3 Kapten Justice x Stumble Guys
 - a. Praproduksi



Gambar 3.11. *Thumbnail* Youtube Kapten Justice x Stumble Guys
(Kapten Justice, 19 September 2022)

Konten Kapten Justice x Stumble Guys adalah salah satu konten di kanal Youtube Kapten Justice Official yang mengambil tema permainan. Perihal produksi konten yang membawa nama Stumble Guys sesungguhnya bukanlah kolaborasi resmi, melainkan inisiatif Ridwan Halim selaku *director* untuk meningkatkan *traffic*. Stumble Guys sendiri adalah sebuah permainan *multiplayer* pada *smartphone* dimana setiap permainannya terdiri dari banyak peserta yang harus melewati rintangan untuk sampai ke

garis finis, bertahan hingga akhir melalui berbagai rintangan, atau melakukan perlombaan antar tim.

Permainan ini sempat ramai diperbincangkan dan disukai oleh banyak orang. Ridwan Halim yang melihat kesempatan ini kemudian memberikan instruksi untuk menciptakan Stumble Guys *live action*. Dalam kesempatan kali ini, penulis dipercaya untuk merancang ide pembuatan konten secara menyeluruh. Dengan kata lain, penulis berperan sebagai director dalam produksi konten kali ini. Situasi ini bermula ketika Ridwan Halim menghubungi penulis, untuk bertanya mengenai kemungkinan produksi konten *live action* Stumble Guys. Penulis menyatakan bahwa produksi konten tersebut memungkinkan apabila arah kamera dapat disesuaikan untuk meminimalisir *rotoscoping* atau keperluan *green screen*.

Setelah mendengar penjelasan penulis, Ridwan Halim lantas mempercayakan konsep, cerita, dan VFX *live action* Stumble Guys ini pada penulis. Setelah mendapatkan tanggung jawab yang cukup besar ini, penulis segera mencari referensi mengenai Stumble Guys. Setelah melihat berbagai permainan yang ada, penulis memutuskan untuk memilih 3 diantaranya yakni, perlombaan menuju garis finis, perlombaan bola dalam tim, dan hindari laser. Ketiga permainan ini bukan dipilih tanpa alasan, sebab ketiganya memungkinkan untuk diproduksi dengan meminimalisir penggunaan *rotoscoping*.

Setelah itu, penulis memilih secara detail objek rintangan apa saja yang dapat dimasukan pada ronde pertama. Keputusan ini berakhir dengan dipilihnya 4 rintangan yakni, kapak, tinju kayu, *log* berguling, dan tembok penghalang. Setelah selesai menyusun konsep permainan, penulis beralih untuk merancang cerita. Tentunya cerita harus disesuaikan dengan jumlah rekan penulis yang dapat membantu sebagai peserta. Setelah perancangan cerita selesai, penulis kemudian menyesuaikan peran tiap peserta pada karakter yang ada. Dengan ini persiapan produksi konten Kaptan Justice x Stumble Guys telah selesai.

b. Produksi Scene 3 Shot 5 (Rintangan tinju kayu)



Gambar 3.12. Tim produksi Kapten Justice x Stumble Guys
(Kapten Justice, 2 Agustus 2022)

Penulis yang diberikan tanggung jawab sebagai *director* dalam proyek kali ini ternyata masih mendapatkan pekerjaan lainnya. Kondisi ini terjadi karena tenaga pekerja yang seharusnya bertanggung jawab dalam merekam justru harus berperan sebagai peserta juga. Untuk mengatasi hal ini penulis akhirnya merangkap pekerjaan sebagai kameramen. Pada hari produksi, penulis yang berperan sebagai *director* melakukan *briefing* pada para peserta mengenai jalan cerita, tugas, serta dialog yang akan terjadi selama syuting. Sambil memberikan ilustrasi pada papan tulis, penulis berusaha menjelaskan sedetail mungkin. Setelah *briefing* selesai, rekan-rekan penulis segera berganti kostum untuk memulai syuting.

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 3.13. Lakban hitam di lantai lokasi syuting
(Dokumentasi pribadi, 2 Agustus 2022)

Agar tidak menghabiskan waktu, penulis dibantu dengan 1 orang rekan penulis berkegas menuju lokasi syuting untuk memberikan tanda pada lantai. Tanda yang dimaksud tidak lain adalah lakban hitam yang ditempelkan pada lantai lokasi syuting. Dalam produksi kali ini FKMovers tidak memungkinkan untuk mengeluarkan *budget* terlalu besar, maka penulis menggunakan CGI untuk membuat rintangan-rintangan yang ada. Pemasangan lakban ini bertujuan untuk mempermudah peserta dalam membayangkan lokasi, ukuran, dan jarak dari rintangan serta arena yang digunakan. Secara khusus untuk scene 3 shot 5, penulis memasang lakban pada lokasi-lokasi dimana peserta harus meloncat dan menghindari dari rintangan pukulan kayu.

Setelah penulis selesai dengan pemasangan lakban hitam tersebut, peserta kemudian datang dan dilakukan *briefing* sekali lagi. Tujuan *briefing* kali ini adalah untuk memperjelas visualisasi arena dan rintangan yang ada berdasarkan lakban hitam yang sudah dipasang. Lalu tidak lupa penulis mempersiapkan tripod agar kamera bisa tetap stabil dan mempermudah penulis dalam pemasangan CGI nantinya. Setelah semua persiapan selesai, akhirnya proses syuting bisa dimulai.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. Proses syuting scene 3 shot 5
(Dokumentasi pribadi, 2 Agustus 2022)

Dalam scene 3 shot 5, penulis mengarahkan peserta untuk masuk dari arah kanan, kemudian melompat ke arah kamera, lalu berlari ke arah kiri. Pola pergerakan ini adalah untuk menghindari rintangan tinju kayu. Selain itu, dengan pola pergerakan ini, nantinya penulis bisa meletakkan CGI disebelah kanan frame sehingga dapat meminimalisir *rotoscoping*. Agar terlihat lebih natural, penulis juga memasang beberapa peserta agar bila melewati rintangan bersama-sama. Bahkan demi tujuan hiburan, 1 peserta juga akan terkena pukulan dari rintangan dan terpental.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15. Peserta yang terpentol dan *background* polos
(Dokumentasi pribadi, 2 Agustus 2022)

Untuk mengambil adegan terpentol ini, tidak memungkinkan bagi FKMMovers untuk menyewa tali *sling* dan matras pada saat itu. Penulis kemudian memutuskan untuk membuat efek terpentol itu melalui proses pascaproduksi. Agar proses pembuatan efek tersebut dapat berjalan dengan baik, penulis membutuhkan beberapa catatan khusus selama proses syuting berlangsung. Penulis harus merekam peserta yang terpentol dalam posisi meloncat, lalu keluar dari *frame* selama beberapa detik. Penulis juga harus merekamnya dalam posisi loncat dan menyelesaikan rintangan. Dengan ini, proses produksi secara spesifik untuk scene 3 shot 5 pada Kaptan Justice x Stumble Guys telah selesai.

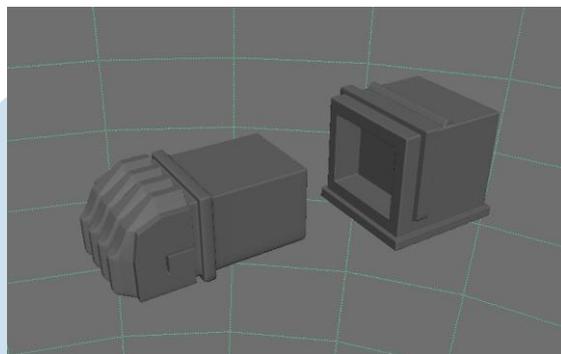
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. Pascaproduksi Scene 3 Shot 5 (Rintangan tinju kayu)



Gambar 3.16. Referensi tinju kayu Stumble Guys
(Google Image, 5 Agustus 2022)

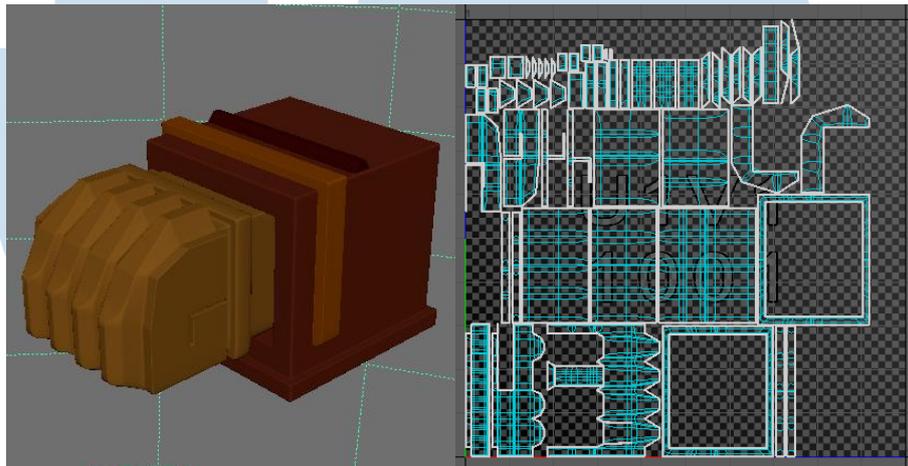
Proses pascaproduksi rintangan tinju kayu ini penulis mulai dengan mencari referensi mengenai tinju kayu yang ada di Stumble Guys. Tujuannya bukanlah untuk meniru 100 persen bentuk dan warna dari rintangan tersebut, melainkan untuk menjadikannya contoh dan referensi. Itulah kenapa penulis kemudian merencanakan modifikasi beberapa bagian dan bentuk asli dari rintangan ini, tanpa meninggalkan bagian-bagian utamanya. Setelah penulis mendapatkan referensi, tahap selanjutnya adalah pembuatan 3D model tinju kayu di *software* maya.



Gambar 3.17. Hasil *modeling* tinju kayu
(Dokumentasi pribadi, 5 Agustus 2022)

Dalam proses *modeling*, penulis memisahkan rintangan tinju kayu ini menjadi 2 bagian yakni *base* dan tangan. *Base* adalah bagian tubuh utama yang bersentuhan dan diam di tanah, sedangkan tangan adalah bagian yang keluar dan masuk dari dalam *base*. Dalam proses *modeling*, penulis tidak

banyak memberikan detail berlebihan untuk menjaga kesan sederhana dari Stumble Guys. Mengingat hal ini, penulis merancang bagian base dengan aksen garis sederhana dengan warna kuning. Sedangkan untuk tangan, penulis berusaha membuatnya terlihat seperti kepalan tangan namun tetap dengan ciri khas dari Stumble Guys.



Gambar 3.18. Pewarnaan dan *auto uv* tinju kayu
(Dokumentasi pribadi, 5 Agustus 2022)

Penulis juga memberikan beberapa bagian melingkar yang menjorok ke dalam tangan. Titik-titik ini akan menunjukkan seberapa dalam dan jauh tangan keluar masuk dari *base*. Selanjutnya adalah *teksturing*, mengingat objek yang akan ditambahkan tekstur adalah objek sederhana, penulis hanya memberikan *UV mapping* secara otomatis. Metode ini cukup efektif dan membantu pengerjaan jauh lebih cepat dan efisien. Setelah itu penulis kemudian melakukan seleksi terhadap bagian-bagian dengan material atau warna yang berbeda dan mewarnainya dengan *base color* ai *standartsurface*. Pewarnaannya sangat sederhana, tanpa memberikan detail apapun mengingat Stumble Guys juga merupakan game yang sederhana dari segi tekstur.



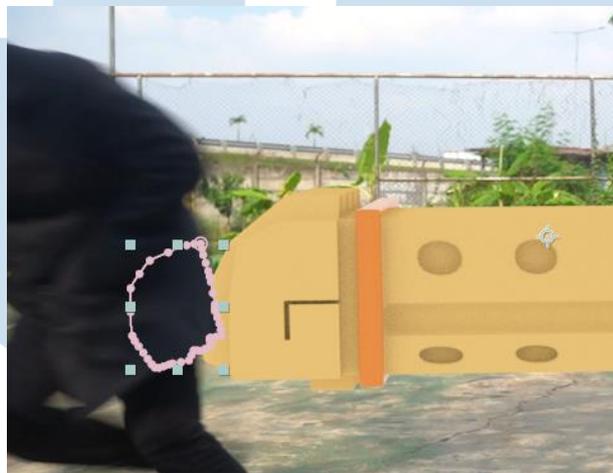
Gambar 3.19. *Cut to cut* peserta yang terkena tinju kayu
(Dokumentasi pribadi, 12 Agustus 2022)

Setelah pewarnaan selesai, penulis harus menganimasikan gerakan dari tangan pada tinju kayu. Mengingat para peserta yang bergerak tidak teratur dan sesuai timing, penulis kemudian memutuskan untuk melakukan penyesuaian pada animasi. Untuk melakukan ini, penulis terlebih dulu harus menyusun urutan video agar memiliki *timing* final. Hal ini berarti penulis harus menyesuaikan adegan dimana salah satu peserta terkena pukulan dari tinju kayu. Untuk mendapatkan timing yang benar, penulis hanya butuh untuk memangkas adegan sesaat setelah peserta meloncat. Kemudian adegan ini disambungkan dengan background polos selama beberapa detik. Setelah itu disambungkan lagi saat peserta berada di posisi tinggi dari tanah, turun, dan kemudian lolos dari rintangan.

Urutan ini akan membuat seolah peserta terkena pukulan, kemudian menghilang beberapa saat dan *spawn* kembali sama seperti *Stumble Guys*. Setelah memiliki timing yang benar, penulis mengubah format video menjadi *image sequence* agar dapat dimasukkan di maya. Lalu di-*import* menggunakan *free image plane*, penulis menyalakan mode *sequence* agar

gambar dapat bergerak sesuai urutannya. Penulis kini sudah bisa melihat tempo dan timing pergerakan peserta dalam menghindari tinjuan.

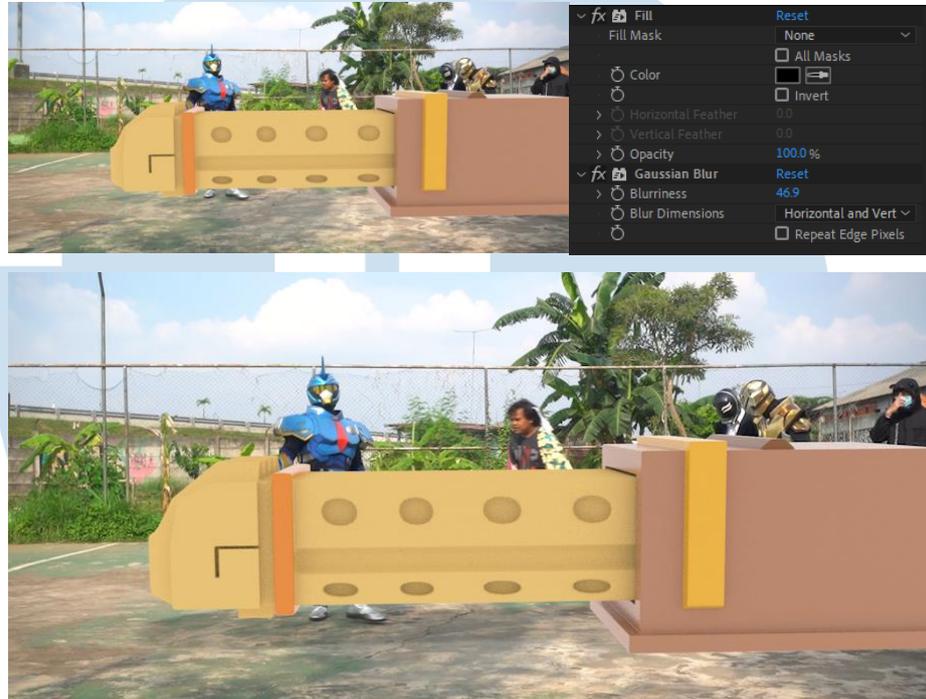
Setelah memiliki informasi ini, penulis hanya perlu menyesuaikan pergerakan maju dan mundur tangan dari dalam *base*. Tidak lupa penulis juga menyesuaikan tinju kayu untuk mengenai salah satu peserta. Setelah selesai dengan animasi, penulis menyesuaikan arah cahaya agar mirip dengan lokasi syuting yang sebenarnya. Penyesuaian ini selesai, dan penulis akhirnya memulai proses render pada tinju kayu.



Gambar 3.20. *Rotoscoping* peserta
(Dokumentasi pribadi, 12 Agustus 2022)

Minimnya detail pada objek dan tekstur tinju kayu, membuat proses render dapat dilaksanakan dengan cepat dan efisien. Sehingga setelah selesai melakukan render, penulis mampu untuk langsung melakukan *compositing*. Pada proses kali ini, penulis hanya perlu memasukan objek tinju kayu pada footage yang tersedia. Sesuai harapan penulis, posisi CGI dan pergerakan peserta yang sudah diatur akan sangat meminimalisir *rotoscoping*. Walau begitu, penulis tetap perlu melakukan *rotoscoping* pada beberapa frame dimana peserta yang seharusnya berada di depan, malah tertutupi oleh tinju kayu. Penulis melakukan *rotoscoping* menggunakan plug in pada After Effect, yakni Mocha. Plug in ini sangat membantu untuk

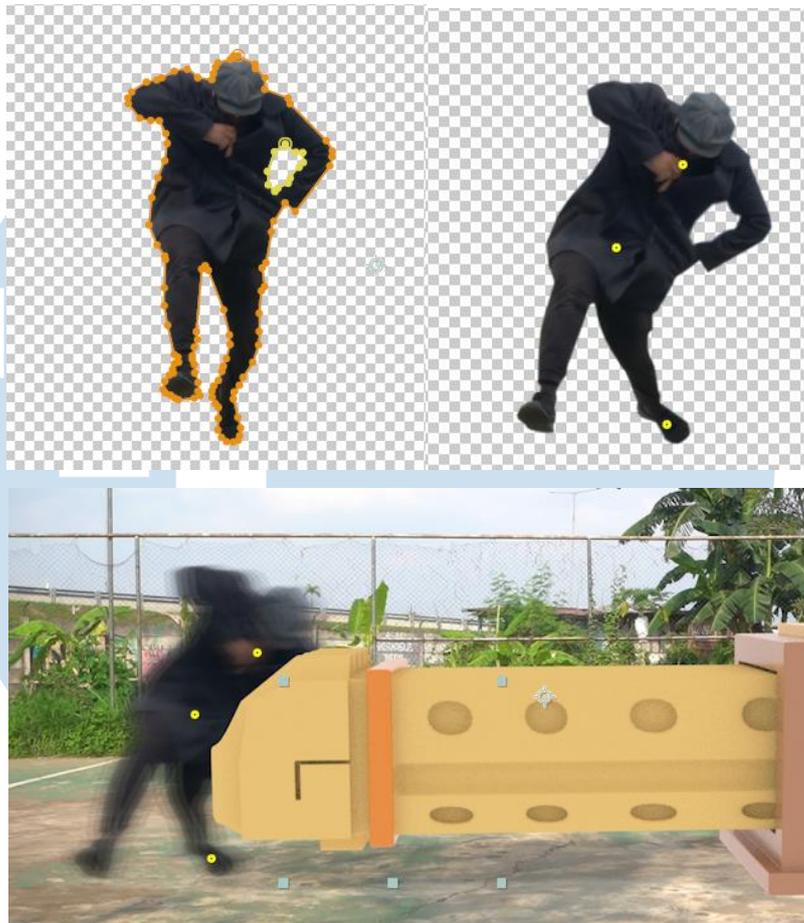
menganalisa pergerakan sehingga dapat mempermudah proses rotoscoping yang dilaksanakan.



Gambar 3.21. Penambahan bayangan pada tinju kayu
(Dokumentasi pribadi, 23 Agustus 2022)

Penulis juga sadar bahwa untuk menciptakan objek yang tampak menyatu dengan dunia nyata, objek tersebut paling tidak harus memiliki bayangan. Penulis kemudian melakukan duplikasi pada tinju kayu dan meletakkannya tepat dibawah layer asli. Setelah itu, penulis kemudian melakukan *resize* pada layer bagian bawah agar tampak seperti menempel di tanah. Tidak lupa, penulis juga menambahkan *fill* berwarna hitam serta menambahkan *gaussian blur* dan mengurangi *opacity* pada bayangan. Dengan ini bayangan pada tinju kayu telah selesai dibuat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Adegan peserta terpukul oleh tinju kayu
(Dokumentasi pribadi, 23 Agustus 2022)

Hal selanjutnya yang penulis perlukan adalah untuk memangkas 1 frame sesaat sebelum terpukul oleh tinju kayu. Penulis kemudian melakukan masking pada peserta untuk memisahkannya dari background. Setelah terpisah, penulis menambahkan *pin puppet* untuk memberikan sedikit animasi saat peserta terpental. Setelah itu barulah penulis menganimasikan posisi dari masking peserta untuk diarahkan kekiri agar terlihat terpental. Penulis juga menyalakan motion blur agar pergerakan dari peserta yang terpental terlihat lebih natural dan menyatu.



Gambar 3.23. Adegan peserta *respawn* setelah terkena pukulan
(Dokumentasi pribadi, 23 Agustus 2022)

Setelah itu, penulis menambahkan efek *shockwave* pada saat peserta muncul kembali atau *respawn*. Aset *shockwave* ini didapatkan *melalui stock footage* sehingga tidak memakan waktu lagi untuk membuatnya. Penulis hanya perlu untuk menyesuaikan *shockwave* agar memiliki posisi, timing, dan ukuran yang sesuai seperti saat peserta *respawn*. Dengan semua ini, akhirnya scene 3 shot 5 pada Kapten Justice x Stumble Guys dapat selesai.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis yang telah melakukan program kerja magang *track 2* di FKMovers tentu mendapatkan banyak manfaat dan pengalaman berharga. Namun dari semua proses yang telah dijalankan oleh penulis tentunya ada beberapa situasi dan kondisi yang membuat penulis kesulitan. Beberapa kendala yang penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. Kekurangan tenaga kerja untuk melakukan proses syuting. FKMovers yang memproduksi konten video untuk berbagai sosial media tentunya membutuhkan pasokan video yang banyak juga. Kondisi ini membuat proses syuting harus dilakukan dengan intens agar semua platform sosial media bisa tetap aktif. Jadwal syuting yang padat dan banyaknya jumlah

video yang harus dikejar membuat divisi yang bertanggung jawab untuk syuting mendapatkan kesulitan. Dengan alasan itulah divisi yang bertanggung jawab seringkali meminta bantuan pada pekerja magang untuk membantu proses syuting. Penulis yang juga merupakan salah satunya tentu ikut membantu, walaupun penulis harus mengorbankan waktu untuk mengerjakan tugas utama penulis.

2. Kurangnya *briefing* dari *director* pada tiap divisi. Dalam produksi video di FKMovers, tentunya hampir semua ide produksi konten datang dari *director*. Namun sayangnya, instruksi dari segi detail cerita, hingga produksi sangat minim. Hal ini membuat tiap divisi seringkali kebingungan hingga menyebabkan revisi berulang yang sebenarnya dapat dihindari. *Director* juga seringkali mengubah atau menambahkan cerita pada konten yang sedang dalam masa produksi yang membuat proses syuting ulang tidak dapat dihindari. Tindakan ini sangat membuat tiap divisi kesulitan mengingat minimnya instruksi yang besarnya potensi revisi pada konten yang diproduksi.
3. Penggunaan aset pribadi karyawan untuk kepentingan FKMovers. Dalam produksi dan pascaproduksi konten, seringkali terdapat situasi kurang menyenangkan dimana karyawan harus menggunakan properti pribadi mereka dalam berbagai hal. Beberapa diantaranya adalah penggunaan perangkat pribadi seperti telepon genggam, laptop, bahkan komputer. Penggunaan ini biasanya dilakukan demi kepentingan syuting, dan pascaproduksi. Hal ini tentu bukanlah hal yang baik mengingat FKMovers seharusnya memiliki aset khusus untuk melaksanakan berbagai kepentingannya sendiri. Aset pribadi karyawan yang digunakan tentu memiliki potensi untuk terjadinya hal yang tidak diinginkan seperti pelanggaran privasi hingga rusaknya aset tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis sebagai seseorang yang terlibat dalam FKMMovers tentunya tidak bisa tinggal diam melihat banyaknya kendala dan masalah yang terjadi. Penulis dan rekan penulis kemudian mampu menemukan solusi dari berbagai masalah yang terjadi di FKMMovers dan solusi itu adalah:

1. Solusi perihal kekurangan tenaga kerja. Dalam mengatasi masalah ini, rekan kerja penulis yang bertanggung jawab pada syuting berusaha menekan tingkat kesulitan produksi konten. Hal ini dapat mengurangi tenaga kerja yang dibutuhkan sekaligus mempersingkat proses syuting. Dengan adanya penyelesaian ini kontribusi dari tenaga kerja magang dalam proses syuting dapat diminimalkan.
2. Solusi perihal kurangnya *briefing director*. Berkaitan dengan masalah ini, rekan kerja penulis seringkali meminta *storyboard* yang dapat membantu pemahaman tim produksi agar syuting bisa berjalan lancar. Walau begitu, *director* masih seringkali mengutarakan ide produksi tanpa *storyboard*. Tiap divisi kemudian mengambil inisiatif untuk saling berkoordinasi satu sama lainnya dalam perancangan detail konten yang akan dibuat. Hal ini sangat mempermudah proses produksi dan pascaproduksi karena tidak perlu bergantung pada instruksi yang kurang detail serta memperkecil potensi terjadinya revisi oleh *director*.
3. Solusi perihal penggunaan aset pribadi. Mengenai masalah ini sesungguhnya belum dapat diatasi sepenuhnya. Namun penulis dan rekan penulis lainnya telah mulai memberikan batasan mengenai aset pribadi dan aset bersama. Beberapa properti pribadi yang ada di FKMMovers telah diamankan oleh pemiliknya. Dengan ini, *director* kemudian sadar akan kurangnya aset FKMMovers pada beberapa bidang kemudian berusaha menutupi kekurangan tersebut dengan membeli properti tertentu.