

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

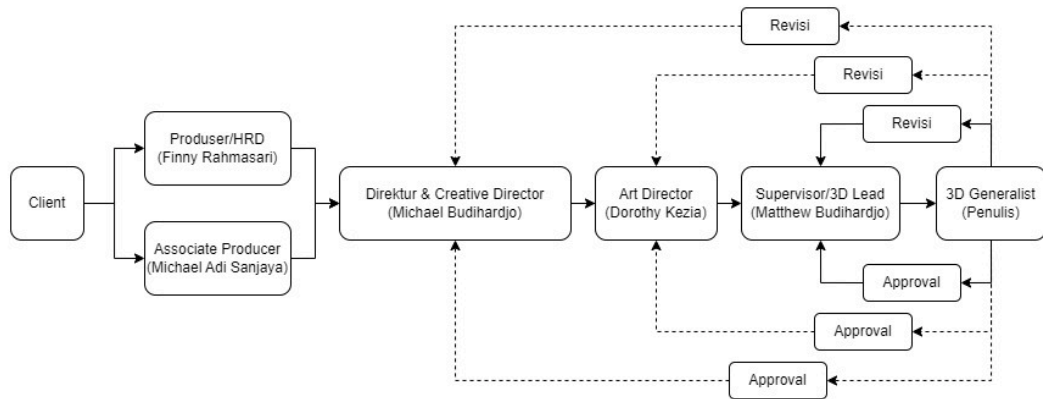
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan dan koordinasi sebenarnya cukup jelas dan terarah. Namun, dengan kondisi perusahaan yang terdiri dari sedikit anggota, maka sistem koordinasi menjadi lebih fleksibel dan mengikuti keadaan. Posisi yang dijalani penulis saat ini ialah sebagai 3D *generalist* yang berada di bagian produksi dari keseluruhan lini masa *pipeline*. Seperti yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya, kedudukan penulis sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja magang ini berada di bawah pengawasan Matthew Budihardjo selaku supervisor.

Dikarenakan studio Visualizm merupakan perusahaan yang baru merintis, tim 3D hanya terdiri dari supervisor dan penulis. Sehingga, koordinasi untuk lingkup 3D ini sangat kecil dan mudah untuk dilakukan. Penulis seringkali melakukan koordinasi dengan supervisor untuk membagi tugas dan juga membahas rencana pembuatan sebuah elemen 3D. Selain berkoordinasi dengan supervisor, penulis juga biasanya langsung berkoordinasi dengan *creative director* dan *art director* terkait dengan produksi 3D untuk suatu proyek. Koordinasi yang terjadi dengan supervisor lebih condong ke arah teknis, sedangkan koordinasi dengan *creative director* dan *art director* lebih condong ke arah konsep dan kreatif. Walaupun bekerja secara luring, adakalanya penulis ataupun pekerja yang lainnya melakukan kerja secara daring. Sehingga di saat seperti itu, koordinasi dilakukan melalui *chat* baik personal ataupun grup yang sudah disediakan.

Studio Visualizm seringkali melakukan *meeting online* dengan klien untuk membahas proyek yang sedang dikerjakan, Namun, tidak semua meeting harus diikuti oleh penulis. Supervisor akan selalu hadir dalam *meeting* tersebut dan memberikan informasi yang diterima kepada penulis. Terkadang ada pula meeting internal untuk membahas *timeline* kerja yang akan dan sedang dijalani. Keseharian penulis diisi dengan adanya penugasan pembuatan elemen 3D untuk kebutuhan permintaan klien. Seperti yang telah disinggung mengenai koordinasi, penugasan

pembuatan elemen 3D ini dapat melalui supervisor, *creative director*, ataupun melalui *art director*.



Gambar 3.1 Alur koordinasi kerja di perusahaan Visualizm  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan kerja magang, tugas penulis yaitu membuat elemen 3D yang dibutuhkan dalam sebuah proyek dengan melakukan *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, dan *compositing scene*. Beberapa *output*-nya berupa visual untuk *stage wedding*, visual untuk *stage festival music*, iklan, dll. Pembuatan elemen-elemen 3D tersebut menggunakan *software* yang juga beragam, diantaranya yaitu Cinema 4D, Notch Builder, Unreal Engine, Maya, After Effects, dll. Beragamnya *software* yang digunakan ini menjadi tantangan sekaligus kendala dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini dikarenakan butuhnya penyesuaian yang cepat untuk perpindahan antar *software*. Setiap *software* utama memiliki kelebihan dan juga kekurangan dalam penggunaannya. Ada yang membutuhkan *storage* besar dan ada juga yang memiliki akses terbatas. Terlepas dari *software*-*software* utama, terdapat juga *software* pendukung yang biasa digunakan untuk *render* yaitu Redshift. *Software* ini hanya tersedia 1 *license* saja di perusahaan. Sehingga, penulis biasanya melakukan *rendering* di komputer perusahaan yang tersedia Redshift.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Terdapat beberapa variasi mengenai tugas yang dikerjakan penulis selama kerja magang dan terbagi atas beberapa proyek yang berbeda. Berikut merupakan perincian tugas yang telah penulis kerjakan dari awal periode kerja magang dimulai sampai sekarang.

Tabel 3.1 Rincian Penugasan Penulis selama Periode Magang

No.	Tanggal	Tugas	Keterangan
1	25 Juli - 29 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat <i>mockup stage wedding</i> dengan desain <i>rainforest</i>.</li><li>- Revisi <i>mockup stage wedding</i></li><li>- <i>Research</i> dan <i>modeling</i> untuk proyek Lexus GIIAS 2022</li><li>- <i>Modeling, texturing, modifying, animating, setup lighting</i> dan <i>render</i> untuk proyek <i>lyric video</i> pertama <i>Undivided Worship</i>.</li></ul>	- Pada minggu pertama magang, penulis ditugaskan untuk melakukan penyesuaian dengan <i>software</i> Cinema 4D beserta Redshift.
2	1 Agustus – 7 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Revisi untuk proyek <i>lyric video</i> pertama <i>Undivided Worship</i>.</li><li>- <i>Research</i> dan revisi <i>mockup stage wedding</i>.</li><li>- <i>Research, modeling, modifying, texturing, compositing, setup lighting</i> dan revisi aset untuk visual panel <i>wedding</i>.</li><li>- <i>Simulating cloth</i> untuk proyek <i>lyric video</i> kedua <i>Undivided Worship</i>.</li><li>- Membantu <i>compose</i> dan <i>render</i> video proyek Lexus GIIAS 2022.</li></ul>	

3	8 Agustus – 12 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu <i>compose</i> dan <i>render</i> video proyek Lexus GIIAS 2022.</li> <li>- <i>Modeling, animating, setup lighting, render</i> dan revisi aset untuk proyek <i>lyric video</i> kedua <i>Undivided Worship</i>.</li> <li>- <i>Modeling, modify</i>, dan revisi aset untuk visual panel <i>wedding</i>.</li> <li>- <i>Research &amp; development</i> untuk pembuatan <i>adaptive visualizer</i> menggunakan <i>software</i> Notch Builder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melakukan <i>research</i> dan penyesuaian dengan <i>software</i> Unreal Engine dan Notch Builder.</li> </ul>
4	15 Agustus – 19 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research &amp; development</i> untuk pembuatan <i>adaptive visualizer</i> menggunakan <i>software</i> Notch Builder.</li> <li>- <i>Render</i> aset untuk proyek <i>lyric video</i> kedua <i>Undivided Worship</i>.</li> <li>- <i>Modify assets, rigging, animating</i>, dan <i>setup scene</i> untuk visual panel <i>wedding</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat diskusi mengenai teknis visual konser/festival (cara kerja VJ, <i>software</i> yang digunakan, dan potensi visual kedepannya).</li> </ul>
5	22 Agustus – 28 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Animating assets</i> untuk visual panel <i>wedding</i>.</li> <li>- <i>Research &amp; development</i> untuk proyek <i>Playlist Festival 2022: Cinta Laura Kiehl</i> (<i>Modify assets, modeling, riset</i> tekstur).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan <i>live camera</i> visual <i>preset</i> berjalan bersamaan dengan riset <i>software</i> yang</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research &amp; development</i> untuk proyek festival <i>The Soundsproject</i> (Mencari referensi dan ide visual).</li> <li>- <i>Modeling</i>, membuat beberapa <i>live camera visual preset</i>, dan revisi untuk proyek festival <i>The Soundsproject</i>.</li> <li>- <i>On set</i> koordinasi teknis <i>software</i> Notch Builder, membahas urutan visual, dan dokumentasi (<i>Day 1 &amp; 2: Festival The Soundsproject</i>).</li> </ul>	digunakan yaitu Notch Builder.
6	30 Agustus – 9 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan aset untuk proyek <i>Playlist Festival 2022: Cinta Laura Kiehl</i> (<i>Modeling, texturing, setup lighting, compositing</i>, revisi, dan <i>render</i>).</li> <li>- Revisi dan <i>render</i> proyek visual panel <i>wedding</i>.</li> </ul>	
7	12 September – 19 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research &amp; development</i> visual untuk <i>show</i> musisi Jinan Laetitia (<i>Compile assets</i> dan <i>setup scene</i>).</li> <li>- Revisi dan <i>render</i> proyek <i>Playlist Festival 2022: Cinta Laura Kiehl</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melakukan <i>final cross check</i> teknis dengan supervisor mengenai pengoperasian <i>software</i> Notch</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>show</i> musisi Jinan Laetitia (<i>Animating, setup lighting, dan compositing scene</i>).</li> <li>- <i>On set</i> membahas urutan visual, menyiapkan dan mengoperasikan <i>live cam</i> visual untuk Cinta Laura Kiehl <i>performance (Day 2: Playlist Festival 2022 Bandung)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>untuk <i>on stage</i> Playlist Festival 2022.</li> <li>- Terdapat kunjungan ke studio Convert Textured Bandung.</li> </ul>
8	20 September – 23 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>show</i> musisi Jinan Laetitia (<i>Animating, setup lighting, compositing scene, revisi dan render</i>).</li> <li>- <i>Animate environment</i> satu <i>scene</i> untuk proyek videotron Ultramilk.</li> </ul>	
9	26 September – 30 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi dan <i>final render</i> visual untuk <i>show</i> musisi Jinan Laetitia.</li> <li>- Membantu pembuatan <i>compositing shadow</i> untuk proyek Makuku.</li> <li>- <i>On set</i> dokumentasi untuk <i>show</i> musisi Jinan Laetitia</li> </ul>	
10	3 Oktober – 7 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu pembuatan visual <i>effect</i> untuk <i>music video</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melakukan riset</li> </ul>

		<p><i>girlband VIRST (Modeling, animating, dan render).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu revisi kamera untuk <i>scene</i> proyek videotron Ultramilk.</li> <li>- <i>Research &amp; development music video Sara Fajira - Into You (Modeling, texturing, dan setup scene).</i></li> </ul>	<p>mengenai <i>software</i> World Machine untuk membuat <i>landscape</i> yang dibutuhkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Setup scene</i> untuk <i>music video</i> Sara Fajira – <i>Into You</i> dilakukan di <i>software</i> Unreal Engine.</li> </ul>
11	10 Oktober – 14 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>music video</i> Sara Fajira - <i>Into You (Modeling, setup lighting, compositing scene, dan render).</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melakukan riset mengenai <i>software</i> Character Creator untuk membuat karakter yang dibutuhkan.</li> </ul>
12	17 Oktober – 28 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>music video</i> Sara Fajira - <i>Into You (Revisi lighting dan render).</i></li> <li>- <i>Research &amp; development music video Sara Fajira – Tranquil (Searching dan modify assets,</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riset 3D <i>scan</i> dilakukan dengan menggunakan sebuah kamera <i>mirrorless</i> untuk dijadikan <i>mesh</i> ataupun <i>point clouds</i>. Proses</li> </ul>

		<p><i>modeling, setup scene dan lighting).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research &amp; development music video Sara Fajira – Moonstruck (3D scan ruangan dan orang).</i></li> </ul>	<p>pembuatan <i>mesh</i> dan <i>point clouds</i> ini dilakukan dengan <i>software Reality Capture.</i></p>
13	31 Oktober – 11 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research &amp; development music video Sara Fajira – Tranquil (Compositing scene, setup lighting dan render).</i></li> <li>- Melanjutkan visual untuk <i>music video Sara Fajira - Into You (Animating dan revisi scene).</i></li> <li>- Cek lokasi syuting untuk <i>music video Sara Fajira – Into You.</i></li> <li>- <i>Research &amp; development visual Year of Tiger International Concert 2022 (Mencari referensi, ide visual, dan membuat beberapa visual preset).</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Setup scene</i> untuk beberapa <i>shot</i> pada <i>music video Sara Fajira – Into You</i> dipindahkan ke <i>software Cinema 4D.</i></li> </ul>
14	14 November – 26 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>On set: Syuting music video Sara Fajira (Supervising VFX &amp; Loader).</i></li> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>Year of Tiger International Concert 2022 (Membuat beberapa visual preset dan revisi).</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses pembuatan visual <i>preset</i> menggunakan <i>software Notch Builder.</i></li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>On set: Ideafest 2022</i> (Dokumentasi untuk <i>performance Aulion</i>).</li> <li>- <i>Meeting</i> pembuatan visual untuk <i>Year of Tiger International Concert 2022</i>.</li> </ul>	
15	28 November – 16 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>Year of Tiger International Concert 2022</i>.</li> <li>- Modeling bakso untuk proyek Kanzler.</li> <li>- Melanjutkan pembuatan visual untuk <i>music video Sara Fajira - Into You</i>.</li> <li>- <i>Key out green screen</i> untuk proyek Kanzler.</li> <li>- <i>Rotoscoping</i> untuk proyek Kanzler.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses <i>key out green screen</i> menggunakan <i>plugin Primatte Keyer</i>.</li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan selama proses kerja magang ini terdiri dari berbagai macam proyek. Progres dan *timeline* kerjanya pun berbeda-beda. Ada yang berjalan selama dua minggu, satu bulan, dan ada juga yang lebih dari satu bulan. Proyek yang sedang berjalan juga seringkali berjalan bersamaan dengan proyek lainnya. Hal ini membuat tim produksi harus menyesuaikan dan fleksibel untuk berpindah proyek dalam bekerja. Sistem kerja ini juga sudah diimplementasikan oleh penulis saat bulan pertama magang. Di mana, terdapat beberapa proyek yang sudah berjalan

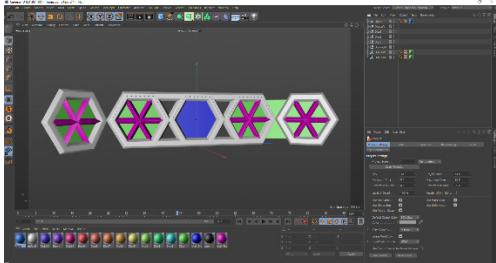
sebelum penulis masuk dan terdapat proyek yang baru dimulai ketika penulis masuk.

Setelah beberapa proyek yang dijalankan pada 3 minggu pertama, penulis mendapatkan tugas untuk melakukan riset mengenai *software* Notch Builder. *Software* ini hendak digunakan untuk keperluan visual *live show* seperti konser dan festival musik. Namun, tugas ini merupakan sebuah riset yang saat itu belum terencana jelas jadwal penggunaannya. Kemudian dua minggu setelahnya, seluruh tim produksi mendapatkan info bahwa Visualizm akan membuat visual untuk festival *The Soundsproject* yang diadakan satu minggu kemudian. Hal ini membuat tim produksi memiliki tenggat waktu satu minggu untuk membuat visual yang akan digunakan pada festival tersebut. Festival ini juga berfungsi sebagai *showcase* untuk hasil riset mengenai *software* Notch Builder dan sekaligus melatih tim 3D agar mengenal dan terbiasa menggunakan *software* ini.

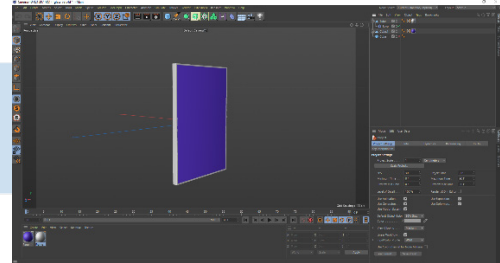
Proyek festival *The Soundsproject* ini sangat unik karena digunakannya *software* baru dan juga tenggat waktu yang sebentar untuk mengerjakannya. Bahkan, informasi mengenai *venue* dan artis baru didapatkan saat 4 hari sebelum acara. Sehingga, proses pengerjaan yang sangat padat berlangsung selama 4 hari tersebut. Notch Builder sebagai *software* yang digunakan ini memiliki sistem *license* fisik *pay per month* dan hanya dapat digunakan pada satu *device*. Tetapi, *software* ini juga menyediakan versi *trial* yang tetap dapat digunakan. Hanya saja versi *trial* tersebut tidak menyediakan opsi untuk menyimpan proyek yang dibuat. Hal ini membuat tim 3D harus melakukan *screenshot* dan *record* hasil pengaturan di versi *trial* dan memindahkannya ke versi *license pro* agar dapat disimpan dan digunakan saat acara.

Tim 3D yang terdiri dari penulis dan supervisor, saling membagi tugas untuk membuat beberapa visual. Dikarenakan Visualizm mengincar *showcase* untuk potensi *software* Notch Builder, visual yang dihasilkan pun berhubungan dengan *live camera* yang dapat tergabung dalam objek ataupun filter yang sudah dikerjakan. Terdapat 5 visual yang dihasilkan oleh penulis. Dua diantaranya menggunakan Cinema 4D untuk membuat aset yang diperlukan agar dapat

disatukan dengan *live camera*. *UV map* dari asset ini juga sudah harus disesuaikan dan dipisah materialnya agar input *live camera* dapat ditampilkan pada bagian tertentu saja.

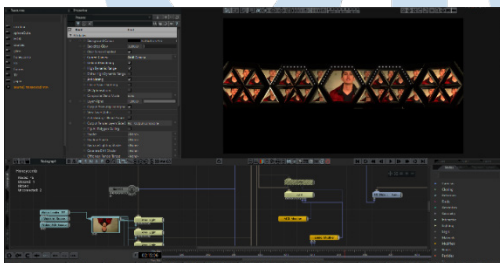


Gambar 3.2 3D Modeling Asset  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

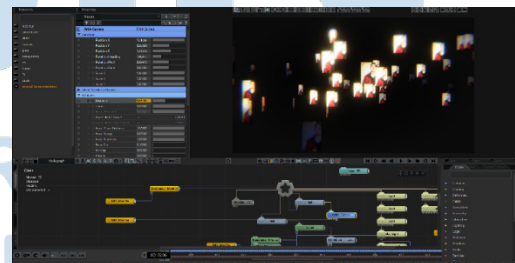


Gambar 3.3 3D Modeling Asset  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah membuat aset yang diperlukan, penulis memasukkannya ke dalam *software* Notch Builder. *Software* ini menggunakan sistem *node-based* yang setiap *node*-nya memiliki fungsi masing-masing. Dimulai dari *camera*, *cloning*, *lighting*, *geometry*, *materials*, *post-FX*, dll. Seperti *software* 3D lainnya, Notch Builder juga memiliki 3D *space* untuk mengatur posisi aset, arah cahaya, simulasi *particle*, dan sebagainya. Hasil komposisi dari 3D *space* ini dapat langsung disatukan dengan *node post-FX* yang cukup beragam. Di *software* ini pun, penulis membuat *node Video in Source* untuk digunakan sebagai input *live camera* di acara nanti. Sehingga, *live camera* itu dapat terkoneksi dan masuk ke dalam *scene* yang sudah dibuat. Proses untuk menyesuaikan *live camera* dan *scene* juga dapat dilakukan dengan menggunakan *node Video Loader* untuk menampilkan *stock video* yang dimiliki sebagai referensi.

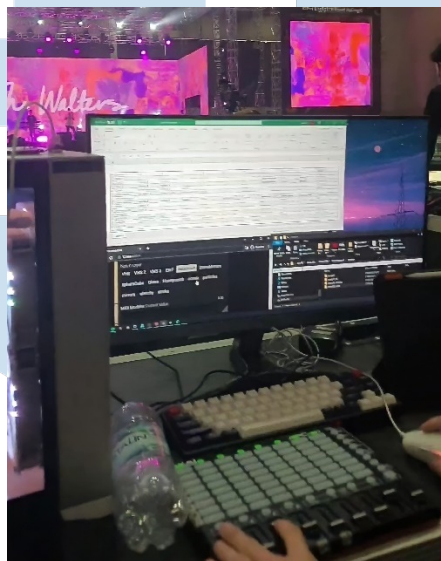


Gambar 3.4 Pembuatan Scene Notch Builder  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 Pembuatan Scene Notch Builder  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dikarenakan visual ini untuk *live show performance*, parameter yang perlu diubah dan disesuaikan saat acara nanti disambungkan dengan *node MIDI Modifier*. *Node* ini berfungsi untuk menghubungkan *MIDI launchpad* dengan parameter yang ada pada *scene* yang sudah dibuat. Sehingga saat acara berlangsung, tim 3D dapat mengatur visual yang diinginkan tanpa mengubah parameter satu per satu. Setelah *scene* selesai dibuat, proyek Notch Builder ini di-*compile* menjadi format *.exe* agar dapat berjalan dengan lebih ringan tanpa perlu membuka *software* utamanya lagi. Hasil *compile*-nya seperti yang terlihat pada kiri bawah layar di Gambar 3.6.



Gambar 3.6 On Stage: *The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari *scene* yang sudah dibuat ini ditransfer ke *device* lain yang menggunakan *software* Resolume untuk diproses dan digabungkan dengan visual lain yang sudah ada. Efek-efek seperti *opacity*, *saturation*, *strobe lights* dapat diatur untuk disesuaikan dengan artis dan lagu yang dibawakan. Semua visual yang sudah disediakan ini dapat diatur dan diubah secara *live*. Sehingga, visual dapat disesuaikan dengan *beat* dan kondisi yang ada di atas panggung agar penonton dapat mendapatkan pengalaman yang menarik dan berkesan.



Gambar 3.7 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.9 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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



Gambar 3.10 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.11 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



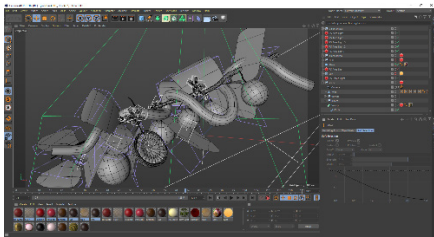
Gambar 3.12 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

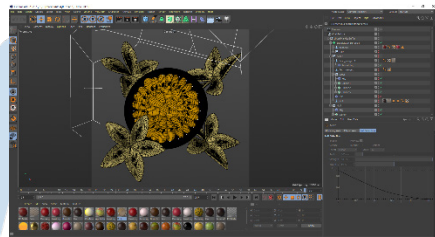


Gambar 3.13 *On Stage: The Soundsproject*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

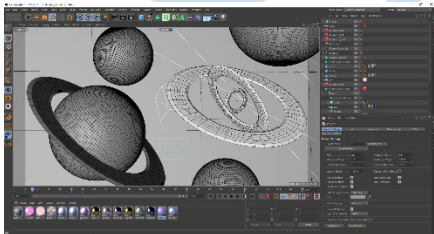
Tidak hanya konten untuk visual *live camera* menggunakan Notch Builder, penulis juga mengerjakan konten *looper* untuk proyek selanjutnya yaitu *Playlist Festival 2022*. Proyek ini hanya berfokus pada satu artis saja yaitu Cinta Laura Kiehl. Jadi, Visualizm tidak membuat visual untuk semua artis yang tampil. Cinema 4D menjadi *software* untuk membuat *scene* 3D yang dibutuhkan dan Redshift sebagai sistem *render* yang hasilnya akan di-*compositing* kembali melalui After Effects. Tim 3D hanya berfokus untuk membuat *scene* 3D dan melakukan *render* sesuai kebutuhan dan kemauan klien.



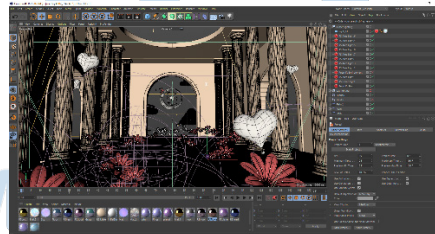
Gambar 3.14 Pembuatan *Scene* 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15 Pembuatan *Scene* 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



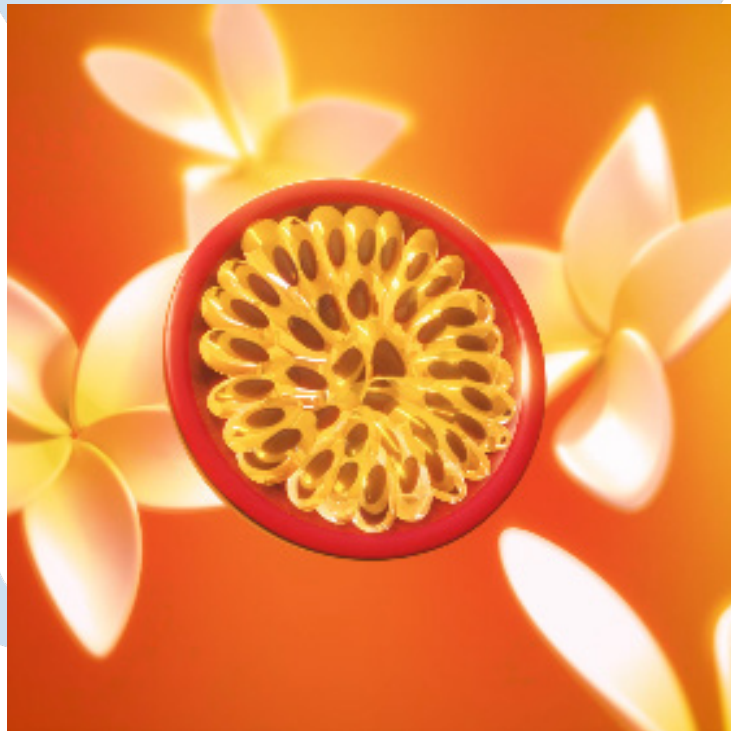
Gambar 3.16 Pembuatan *Scene* 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.17 Pembuatan *Scene* 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.18 *Final Result*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.19 *Final Result*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.20 *Final Result*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.21 *Final Result*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Sama seperti proyek sebelumnya, hasil dari visual ini ditransfer ke *device* lain yang menggunakan *software* Resolume untuk diproses dan digabungkan dengan visual lain yang sudah ada. Termasuk visual *live camera* Notch Builder

yang kembali digunakan pada proyek *Playlist Festival 2022* ini. Semua visual yang ditampilkan pada *performance* ini juga sudah ditentukan dan diatur sebelum acara dimulai. Sehingga, perubahan yang dilakukan secara *live* hanya berkaitan dengan efek tambahan seperti *strobe lights*, visual *live camera*, dan teknis atau kondisi set pada saat *performance* sedang berlangsung.



Gambar 3.22 *On Stage: Playlist Festival 2022*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.23 *On Stage: Playlist Festival 2022*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.24 *On Stage: Playlist Festival 2022*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.25 *On Stage: Playlist Festival 2022*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Gambar 3.26 *On Stage: Playlist Festival 2022*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

N U S A N T A R A

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya pada bab pertama, penulis wajib membawa laptop pribadi untuk bekerja di studio. Hal ini dikarenakan *device* yang ada di studio terbatas. Sehingga, penulis harus mengandalkan laptop pribadi dalam mengerjakan tugas yang masih aman dan tidak berat untuk dikerjakan di laptop. *Software-software* yang dibutuhkan juga perlu di-*install* terlebih dahulu agar *flow* kerja dapat berjalan dengan baik. Kemudian, untuk *license plugin* ataupun *software* seperti Redshift hanya tersedia satu buah. Sehingga, diperlukan penyesuaian untuk penggunaan *license* saat dibutuhkan.

Lalu, di awal bulan September laptop pribadi penulis bermasalah dan harus diservis selama kurang lebih seminggu. Dengan kekurangannya *device* ini, proses kerja pun berubah dan diperlukan tindakan untuk mengatasi kekurangan ini selama masa servis selesai. September juga menjadi bulan yang sangat padat dengan proyek, sehingga diperlukan *device* yang memadai untuk mengerjakan proyek-proyek tersebut. Bahkan, ada saat di mana tim 3D harus melakukan *render* untuk dua proyek bersamaan.

Penulis juga harus cepat beradaptasi dan mempelajari *software-software* baru pada saat pertama kali masuk yang sebelumnya tidak pernah digunakan. *Software-software* baru tersebut yaitu Cinema 4D, Notch Builder, Unreal Engine, Character Creator, dan beberapa *software/plugin* lainnya. Pergantian antar *software* pun terjadi sangat cepat karena kebutuhan proyek yang dikerjakan juga berbeda-beda. Fleksibilitas dibutuhkan karena penulis perlu untuk menyesuaikan diri setiap melakukan perpindahan *software*. Hal ini membuat penulis cukup lama untuk mengulik lebih dalam dan menguasai satu *software* terlebih dahulu.

Selain teknis, terdapat juga permasalahan komunikasi. Hal ini dikarenakan terdapatnya pembagian tugas, di mana ada suatu waktu yang mengharuskan beberapa orang untuk melakukan produksi di luar studio. Sehingga, penulis dan anggota tim lainnya yang sedang *standby* di studio harus berkomunikasi melalui *chat*. Begitu juga ketika terdapat anggota tim yang sedang *Work From Home*

(WFH) ataupun izin untuk tidak masuk ke studio. Proses revisi, *approval*, dan diskusi harus tetap berjalan melalui *chat* agar pengerjaan proyek tidak terhenti.

#### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Melalui poin sebelumnya, telah dijelaskan bahwa terdapat beberapa kendala yang cukup mempengaruhi dan menghambat proses bekerja. Baik itu dari segi teknis maupun komunikasi. Penggunaan laptop pribadi menjadi salah satu terbentuknya batasan pekerjaan yang dapat dilakukan, Proses pengerjaan yang ringan seperti *modeling*, *animating*, *rigging*, dan pembangunan *scene* sederhana dapat dilakukan dengan nyaman di laptop pribadi penulis. Namun, pengerjaan yang berat seperti *rendering* harus dialihkan ke *device*/komputer perusahaan. Semua yang sudah dikerjakan oleh penulis di laptop pribadi akan di-*finishing* di komputer perusahaan. Kemudian, keperluan untuk *license software/plugin* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan urgensi dari suatu proyek.

Saat laptop penulis sedang diperbaiki di bulan September, supervisor memperbolehkan penulis untuk menggunakan laptop pribadinya sebagai *device* sementara. Hal ini juga terus berlanjut dengan terdapatnya banyak proyek dengan *timeline* yang sangat padat. *Load* pekerjaan yang sangat banyak dan berat ini membuat perusahaan menambahkan komputer pribadi untuk digunakan agar semua proyek dapat tetap berjalan. Begitu juga dengan halnya render, tim 3D harus menggunakan dua komputer untuk *rendering* dua proyek bersamaan. Khusus bulan September ini, perusahaan menambah *license* untuk Redshift agar proses *rendering* dapat berjalan dan tidak terhambat. *Outsourcing* juga dilakukan oleh perusahaan untuk membantu pengerjaan proyek 3D agar dapat diselesaikan tepat waktu.

Pergantian *software* tidak dapat dihindari dengan adanya kebutuhan yang berbeda untuk setiap proyek. Hal ini membuat penulis sering mencari *tutorial* yang ada di internet dan mengajukan pertanyaan kepada supervisor terkait *interface* ataupun tips dan trik untuk mengoperasikan *software* yang dibutuhkan. Penulis melatih fleksibilitas agar dapat dengan cepat menyesuaikan diri setiap melakukan

perpindahan *software*. Supervisor juga sangat cepat dalam merespon pertanyaan dari penulis terkait pengoperasian *software*. Hal ini membuat penulis tidak memendam pertanyaan dan terus-menerus berusaha sendiri untuk menyelesaikan masalah. Diskusi dapat dengan mudah terjadi saat penulis dan supervisor sedang membahas terkait proyek yang sedang dikerjakan.

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah tim. Perlu untuk penulis dapat cepat beradaptasi dalam lingkungan kerja yang baru agar proses pengerjaan dapat berjalan dengan lancar. Dikarenakan jarak umur yang tidak begitu jauh dengan tim, proses komunikasi dan adaptasi dapat berjalan dengan lancar. Namun dikarenakan Visualizm masih melakukan syuting, *event*, ataupun produksi lainnya di luar studio, adakalanya komunikasi harus berjalan melalui *chat*. Ketika komunikasi mengenai revisi, *approval*, ataupun diskusi harus melalui *chat*, penulis dapat mengirimkan *update* berkala serta berpindah proyek terlebih dahulu jika *update* tersebut belum direspon. Hal ini membuat penulis harus menyesuaikan diri untuk lebih fleksibel mengenai pengerjaan proyek yang ada.

