

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama durasi proyek magang ini, sebagai lead Compositor dan Editor untuk Tim 3, untuk film pendek Pesut, Siut!, penulis melakukan hal-hal berikut:

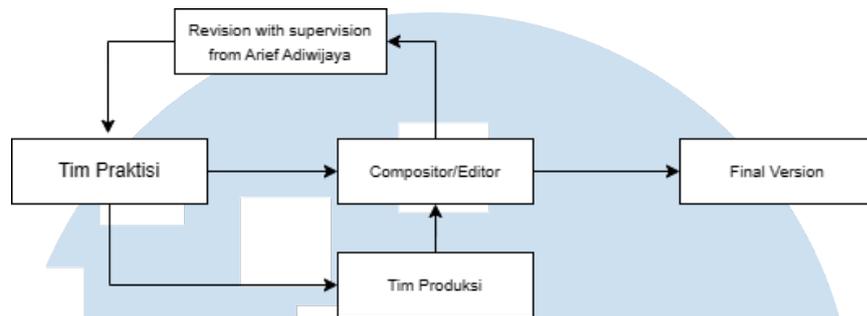
3.1.1 Kedudukan

Dalam proyek Animasi 2D Pesut Siut, Bapak Firman Wijasmara bertanggung jawab sebagai Sutradara Praktisi yang aktif memberikan feedback langsung kepada penulis. Pun demikian dengan Ibu Dessy Tri Andani Bambang sebagai Pengarah Kreatif dan Febryo Valentino sebagai Technical Director. Tugas Bapak Firman sebagai sutradara juga di-support penuh oleh Asisten Sutradara yang diisi oleh Aleysa Kirana yang selalu aktif menjembatani tim praktisi dan tim Universitas yang disupervisi langsung oleh Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.

3.1.2 Koordinasi

Penulis menerima instruksi adegan apa saja yang perlu segera diedit dari Aleysa Kirana di grup WhatsApp Tim C - PST dan penulis menerima file-file animasi mentah dari folder Google Drive yang ditugaskan. Kemudian, penulis mengedit file-file tersebut di Adobe After Effects dan mengunggah file-file tersebut untuk direview oleh tim Praktisi. Jika ada, ia akan memberikan komentar pada file proyek untuk penulis revisi dan unggah ulang. Proses ini akan berulang sampai pengeditan disetujui oleh mereka.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Koordinasi Kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai lead compositor dan editor untuk Tim 3, penulis menerima data dari tim produksi (Tim SMK); status kompetisi dari Notion dan data dari Google Drive. Dengan menggunakan Adobe After Effects dan Adobe Premiere, penulis mengedit dan mengkomposit file-file tersebut sesuai permintaan. Jika penulis kekurangan file atau data, penulis akan meminta file dari tim produksi.

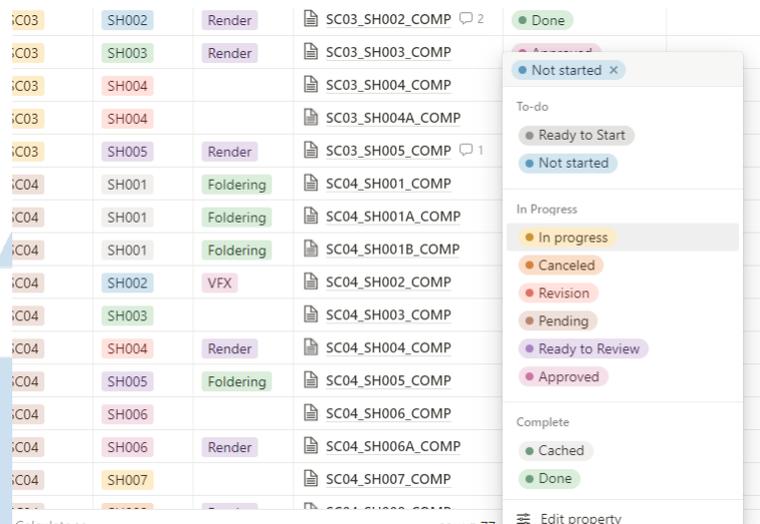
3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Untuk memulai, penulis memeriksa folder Google Drive untuk animasi dan latar belakang yang sudah jadi. Sambil mengecek, penulis mencatat folder mana saja yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Finished Animations (semua animasi dirender sebagai format.png transparan)
- 2) Backgrounds yang sudah selesai (semua elemen background diperhitungkan)
- 3) Shots dan Scenes yang belum dikerjakan.

Setelah menemukan animasi yang sesuai dengan kriteria di atas, penulis akan mendaftarkan shot-shot tersebut pada Notion dengan mencantumkan namanya dan menetapkan status progress sebagai "In Progress".

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Screenshot Notion

Penulis kemudian menggunakan Adobe After Effects dan mulai bekerja. Apa yang dilakukannya di After Effects adalah *compositing*; menggabungkan semua elemen yang ada di scene dan mengaplikasikan post effect seperti *gradient layer* melalui *adjustment layer* dan *Gradient Ramp*. Selama proses *compositing*, ada kalanya penulis harus menggunakan fungsi transform untuk memindahkan aset-aset yang ada di sekitar untuk membuat skenario yang lebih hidup, seperti ketika pesut sedang berenang, penulis membuatnya bergoyang-goyang dengan menggunakan fungsi transform untuk mensimulasikan aksi berenang melawan arus, serta jika ada elemen-elemen tambahan yang diperlukan, seperti asap, penulis membuat elemen-elemen tersebut di After Effects dan mengekspornya sebagai greenscreen sehingga dapat digunakan kembali di shot-shot lainnya.

Setelah proses *compositing*, kompositor mengunggahnya ke Notion untuk direview oleh Tim Praktisi, yaitu Bu Dessy, Febryo Valentino dan Alesya Kirana. Jika ada revisi yang diperlukan, komposer akan menerapkan revisi yang diminta dan mengunggahnya kembali ke Notion untuk ditinjau. Proses ini akan berulang sampai penanda [Selesai] diberikan oleh tim praktisi. Sementara itu, editor akan melakukan adegan lain yang tersedia.

Dalam kasus di mana kompositor menemukan kesalahan dalam animasi, dia akan membawa hal ini ke Notion dan grup WhatsApp dan menunggu perbaikan. Sebagai kompositor utama dan editor, penulis juga memberikan bantuan kepada kompositor lain di tim saya dengan saran-saran kecil. Setelah dia memberikan oke, mereka menyerahkan hasil editing mereka ke Notion.

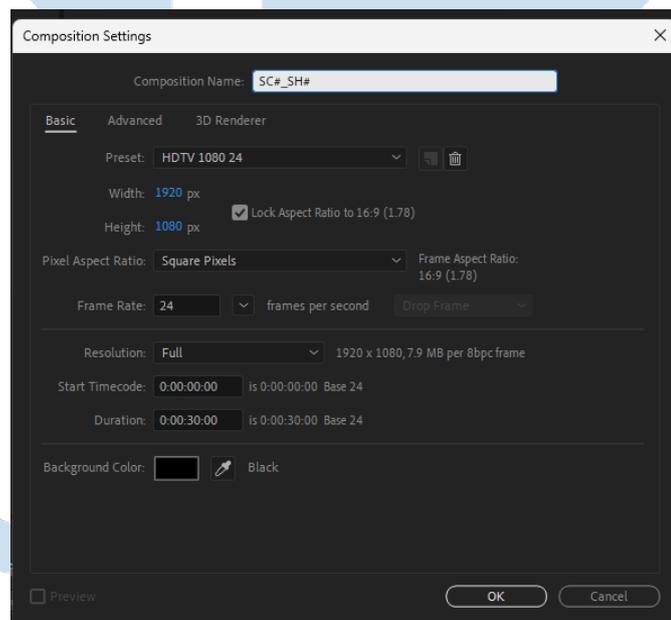


3.2.2 Uraian Kerja Magang

Proyek yang penulis kerjakan selama periode magang adalah *editing* dan *compositing* materi animasi dari film pendek "Pesut, Siut!" yang berbasis dari cerita rakyat Kalimantan Timur. Penulis akan menggunakan Scene 5, Shot 4 sebagai contoh. Hal ini dikarenakan scene ini memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dikarenakan jumlah aset/tingkat kompleksitas scene yang harus digabungkan/dikerjakan terhitung lebih banyak/sulit dibandingkan dengan scene lain.

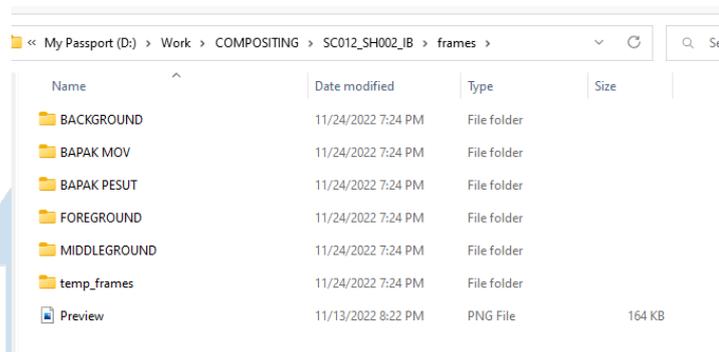
1. Compositing

Saat membuat komposisi, spesifikasinya adalah Full HD, 1080p dengan rasio 16:9; lebih dikenal sebagai 1920x1080.



Gambar 3.3 Screenshot *Composition Settings*

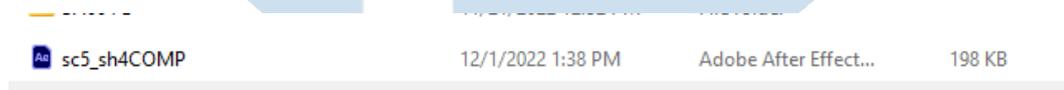
Data frame yang digunakan disediakan dalam file .zip yang diunduh melalui Google Drive, dan diimpor ke Adobe After Effects.



Gambar 3.4 Screenshot Folder Export

Konvensi penamaan file adalah sebagai berikut:

SC##_SH##COMP, di mana ## digunakan untuk menunjukkan *scene* dan *shot* mana animasi ditugaskan. File proyek disimpan sebagai .aep, yang merupakan format standar yang digunakan untuk menyimpan proyek Adobe After Effects.



Gambar 3.5 Screenshot file .aep

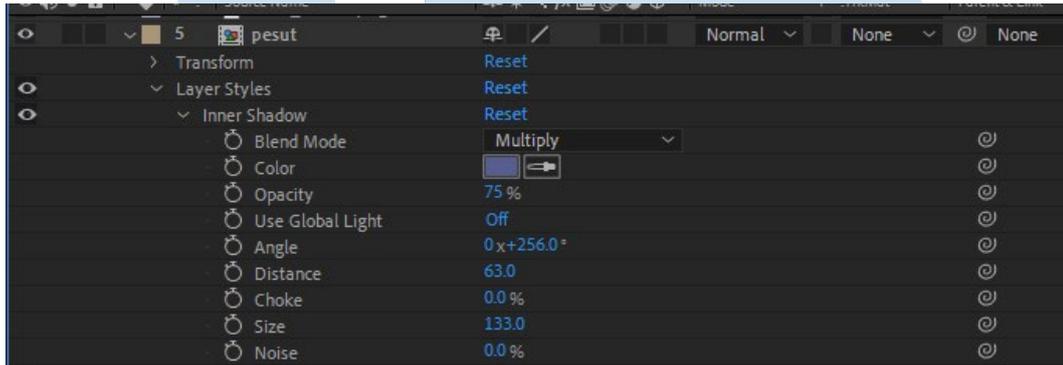


Gambar 3.6 Sebelum dan setelah *compositing*

Setelah mengimpor, tempatkan mereka di dalam layer dan sesuaikan efeknya. Ini termasuk penggunaan *layer style*, *layer mode* dan *adjustment layers*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Layer style inner shadow digunakan untuk membuat bayangan yang mengikuti animasi untuk menciptakan efek bayangan yang konsisten. Penting untuk dicatat bahwa warna bayangan tidak pernah hitam, karena akan menyebabkan karakter terlihat pucat, yang tidak terlihat bagus.

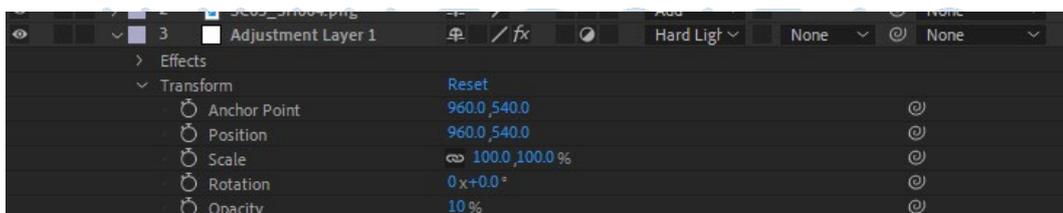


Gambar 3.7 *Layer style inner shadow*



Gambar 3.8 Sebelum dan setelah *inner shadow*

Adjustment layer digunakan untuk menciptakan pencahayaan atmosferik yang membantu memadukan background dan animasi. *Layer style Hard Light* digunakan untuk membantu memadukan warna bersama-sama.



Gambar 3.9 *Adjustment layer layer style*



Gambar 3.10 Sebelum dan setelah *adjustment layer*

Setiap file animasi memiliki *layer Lighting* yang disediakan bersama setiap scene animasi di folder backgrounds. Penulis menggunakan *layer mode Add layer* karena membuat warna putih layer lebih menonjol, menciptakan pencahayaan yang lebih kuat daripada jika tidak ada *layer mode* yang digunakan.

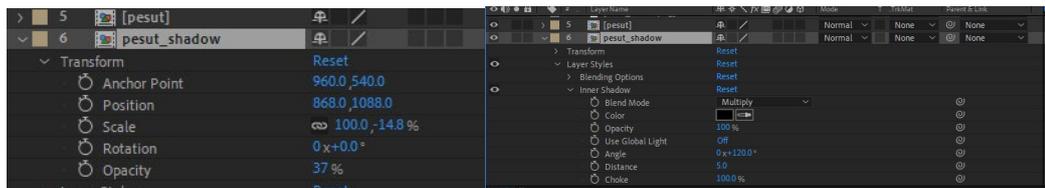


Gambar 3.11 Sebelum dan setelah *layer lighting*



Gambar 3.12 *Layer lighting*

Untuk membuat efek bayangan untuk pesut, penulis menduplikasi file animasi pesut dan meratakannya untuk membuat bentuk bayangan yang konsisten. Dengan menggunakan *Inner Shadow* untuk menghitamkan animasi dan mengurangi opacity menjadi 37%, maka terciptalah emulasi bayangan.



Gambar 3.13 *Layer shadow*



Gambar 3.14 Sebelum dan setelah *Layer shadow*

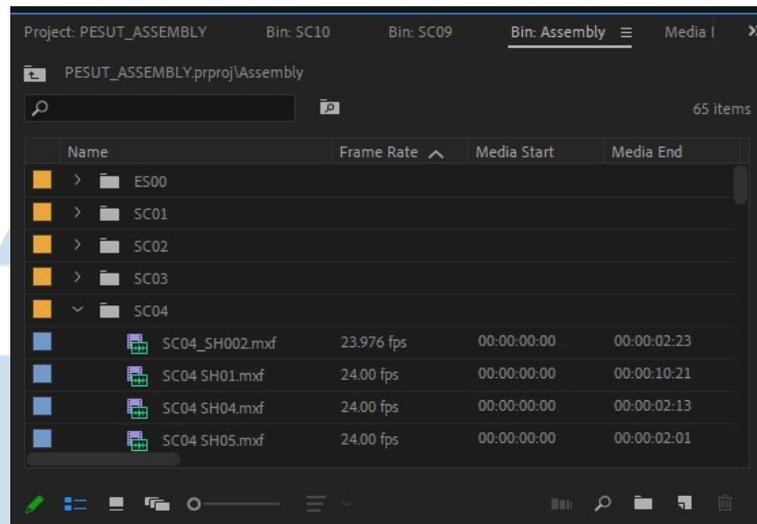
Tujuan penulis selama *compositing* adalah membuat karakter dan latar belakang menyatu dengan adegan lainnya.

2. Editing

Proses untuk mengedit di Adobe Premiere Pro sebagian besar hanya mengambil semua file yang telah dikomposisikan sejauh ini di After Effects dan meletakkannya di Premiere. Audio juga dimasukkan di sini.

U
M
V
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

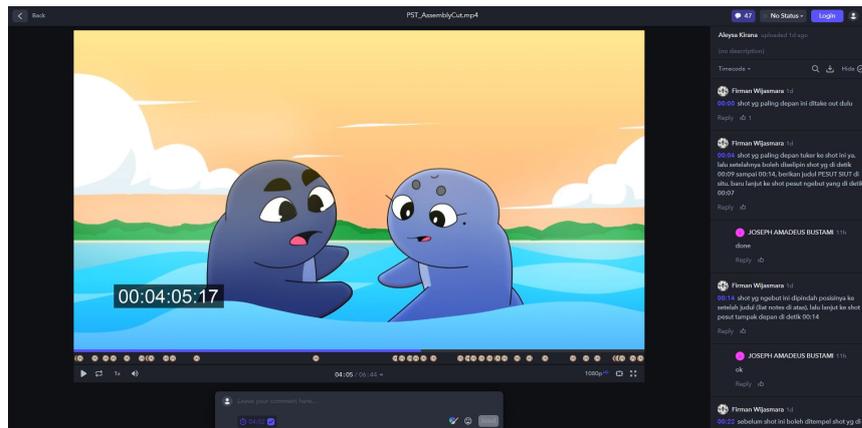


Gambar 3.15 Folder organisasi untuk editing

File-file tersebut diekspor dari After Effects ke format mxf. Format file mxf adalah format file yang digunakan untuk menjaga kualitas file video karena memastikan bahwa warna dan kualitas video tidak dikompresi selama proses ekspor.

File-file tersebut kemudian diimpor ke Premiere dan dimasukkan ke dalam urutan scene dan shots, yang kemudian diekspor melalui Premiere sebagai format mp4 sambil mengaktifkan fungsi *timestamp*. Ini diunggah ke frame.io untuk diberikan comments oleh director, di mana editor harus menerapkan perubahan yang diminta.

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 3.16 Screenshot frame.io

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang, penulis mengalami kendala baik teknis maupun non teknis. Adapun kendala-kendala tersebut antara lain:

- 1) Masalah umum yang dihadapi selama proses magang adalah file-file yang diunggah tidak persis berpasangan satu sama lain, sehingga ada kasus di mana file animasi diunggah, dan file latar belakangnya hilang. Hal ini cukup menyulitkan untuk menentukan file mana yang siap dikerjakan, dan mana yang masih dalam revisi.
- 2) Penulis merasa bahwa kualitas dan pengetahuan animasi yang diberikan tidak sesuai harapan. Kurangnya pengetahuan tentang cara mengekspor .png sequence dan aplikasi principles of animation yang tidak konsisten sangat memprihatinkan.
- 3) Penulis merasa bahwa lebih mudah menjadi lebih stres ketika mengerjakan proyek skala menengah, dan bekerja di bawah tekanan itu sulit. Bekerja di bawah tekanan telah menyulitkan penulis untuk fokus dan mempertahankan kualitas karya pengomposisian pada "Pesut, Siut!" dan kewajiban lain di luar magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang, penulis telah menemukan metode untuk mengatasi masalah yang dihadapi selama produksi. Solusi-solusi tersebut adalah:

- 1) Masalah ini diselesaikan di bagian tengah proyek dengan memberi tahu tim produksi untuk mengunggahnya dalam kelompok, tetapi itu hanya membuat unggahan menjadi jarang, jadi sebagai gantinya, sesama kompositor hanya akan secara manual memeriksa setiap folder Google Drive yang tersedia dan mengerjakan yang tersedia.
- 2) Penulis telah membuat tutorial untuk materi yang kurang diketahui oleh tim produksi. Salah satu contoh yang telah penulis lakukan adalah membuat tutorial .png tentang cara mengekspor .png sequences menggunakan Toon Boom Harmony 22.
- 3) Penulis telah mengadopsi cara-cara baru dalam menjalani manajemen stres, seperti beristirahat secara berkala, melakukan peregangan, dan menetapkan target untuk mempercepat alur kerja.

