

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

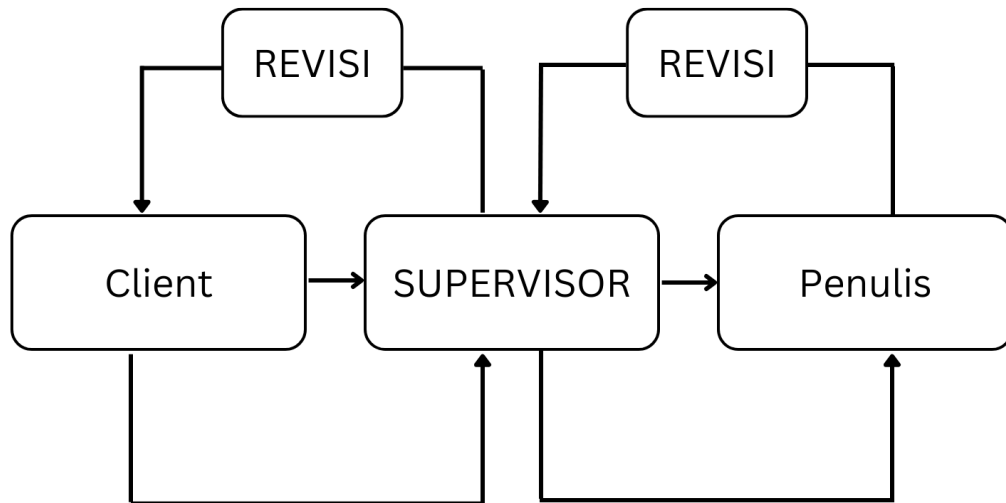
Dalam menjalankan kerja magang, penulis memiliki kedudukan sebagai VFX *artist*. Selama menjalani kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis berada di bawah *supervisor* yaitu Stefanus Binawan Utama dan Audi Satrio Hutomo. Tanggung jawab yang dilakukan penulis cukup beragam, mulai dari *planar tracking*, *3D tracking*, *rotoscoping*, *clean up*, *compositing*, *membuat aset*, dan *mencari aset*.

2. Koordinasi

Selama menjalankan kerja magang, penulis berkoordinasi langsung dengan *supervisor* dengan cara diberikan *brief* mengenai tugas yang akan diberikan. Koordinasi dimulai dengan klien memberikan instruksi tentang proyek yang diinginkan kepada *supervisor*. Setelah *supervisor* menerima instruksi dari klien, *supervisor* akan memberikan *brief* kepada penulis. *Brief* diberikan dalam berbagai bentuk mulai dari lisan, catatan, dan juga gambar referensi dari *looks* yang ingin dicapai klien. Kemudian penulis akan mengerjakan tugasnya dan memberikan hasilnya kepada *supervisor* untuk diasistensi. Setelahnya *supervisor* akan memberikan *feedback* mengenai tugas yang sudah dikerjakan penulis dan dilanjut dengan tahap revisi oleh penulis. Jika revisi telah diterima *supervisor* akan menyampaikan hasilnya kepada klien. Jika ada revisi dari klien, maka revisi bisa dilakukan langsung oleh *supervisor* atau dikerjakan kembali oleh penulis.

Semua koordinasi antara karyawan dilakukan menggunakan aplikasi Discord. Setiap pukul 10.00 pagi, penulis dan *supervisor* akan melakukan *meeting* yang berguna sebagai *briefing* sebelum memulai pekerjaan hari itu. Selain sebagai *brief*, *meeting* ini juga bertujuan supaya penulis mendapatkan

absensi dari *supervisor*. Dari *briefing* tersebut akan dibagi pekerjaan untuk setiap karyawan. Pada pukul 17.00 penulis dan *supervisor* akan melakukan *meeting* kembali guna melaporkan hasil pekerjaan di hari tersebut.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Uratnadi Visual Works
(Sumber : Aset Pribadi, 2023)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan tabel yang menjelaskan tugas-tugas penulis sebagai *VFX Artist* selama melakukan kerja magang di Uratnadi Visual Works :

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan selama kerja magang di Uratnadi

No.	Minggu	Projek	Tugas
1	Minggu ke-1 (24 - 28 Juli 2023)	Susuk	Menonton film offline Susuk, lalu mengerjakan compositing VFX berupa penambahan efek darah pada karakter dan juga menghilangkan pantulan cahaya pada mobil.

		JCSDF	Mengerjakan <i>clean up</i> untuk menghilangkan <i>socket</i> pada meja dengan teknik <i>rotoscope</i> , <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . Lalu menambahkan bayangan yang tertutup <i>masking</i> menggunakan <i>solid</i> . (Beberapa <i>shot</i>)
2	Minggu ke-2 (31 Juli - 5 Agustus 2023)	JCSDF	Mengerjakan <i>clean up</i> untuk menghilangkan <i>socket</i> pada meja dengan teknik <i>rotoscope</i> , <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . Lalu menambahkan bayangan yang tertutup <i>masking</i> menggunakan <i>solid</i> . (Beberapa <i>shot</i>)
3	Minggu ke-3 (7 - 11 Agustus 2023)	JCSDF Imajinari	Mengerjakan <i>clean up</i> kabel dengan menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>directional blur</i> . Mencari dan mengumpulkan aset 3D.
4	Minggu ke-4 (14 - 18 Agustus 2023)	Imajinari Projek 17 Agustus Iklan Mondial	Mencari dan mengumpulkan aset 3D. Menempelkan <i>sticker</i> 17 agustusan di sekitar gading serpong. Lalu menjahit semua foto menjadi sebuah video. Mengerjakan compositing berupa penambahan lampu <i>spotlight</i> dan melakukan <i>tracking</i> .
5	Minggu ke-5 (21 - 26 Agustus 2023)	Musik Video "Scales"	Mencari referensi dan aset 3D buaya. Mencoba untuk mengaplikasikan <i>texture</i> kulit buaya pada tangan manusia

		Premiere Susuk	menggunakan <i>software</i> Zbrush. Menonton premiere film Susuk.
6	Minggu ke-6 (28 Agustus - 1 September 2023)	13 Bom	Menonton dan menganalisis <i>shot</i> dalam film 13 Bom. Mengerjakan <i>clean up</i> pada beberapa <i>shot</i> film 13 Bom menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . Menambahkan <i>bullet hole</i> dengan menggunakan aset yang sudah disediakan.
7	Minggu ke-7 (4 - 8 September 2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>clean up</i> pada beberapa <i>shot</i> film 13 Bom menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . Menambahkan <i>bullet hole</i> dengan menggunakan aset yang sudah disediakan.
8	Minggu ke-8 (11 - 15 September 2023)	Iklan Duit Express	Mencari model 3D dari kecoa dan memberikan <i>texture</i> menggunakan <i>software</i> Substance Painter.
9	Minggu ke-9 (18 - 23 September 2023)	13 Bom Iklan Wuling	Mengerjakan <i>clean up</i> kabel pada beberapa <i>shot</i> film 13 Bom menggunakan teknik <i>masking</i> , <i>tracking</i> , dan juga <i>simple wire</i> . Mengerjakan <i>tracking</i> untuk beberapa <i>shot</i> iklan wuling yang nantinya akan ditambahkan <i>matte painting</i> .
10	Minggu ke-10 (25 - 29 September	Petualangan Sherina 2	Menonton <i>special screening</i> film Petualangan Sherina 2.

	2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>clean up</i> bayangan kru pada kaca menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>tracking</i> .
11	Minggu ke-11 (2 - 6 Oktober 2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>clean up</i> bayangan kru pada kaca menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . Mengerjakan <i>clean up</i> brand pada badan kereta dan mengganti nama stasiun. Mengerjakan <i>clean up</i> kabel sling menggunakan teknik <i>simple wire</i> . Mengerjakan <i>clean up</i> tembok, <i>marking</i> , dan tali.
12	Minggu ke-12 (9 - 13 Oktober 2023)	13 Bom Musik video Naura	Mengerjakan <i>clean up</i> refleksi kamera dan kru pada mobil menggunakan teknik <i>masking</i> dan <i>tracking</i> . On set pada shooting <i>music video</i> Naura Ayu.
13	Minggu ke-13 (16 - 20 Oktober 2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>clean up</i> kabel squib dan menambahkan bullet hole menggunakan aset yang sudah disediakan.
14	Minggu ke-14 (23 - 27 Oktober 2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>rotoscope</i> mobil, dan <i>clean up</i> refleksi kru di kaca.
15	Minggu ke-15 (30 Oktober - 3 November 2023)	13 Bom	Mengerjakan <i>tracking</i> , <i>masking</i> dan menambahkan <i>muzzle</i> , <i>blood spray</i> , <i>bullet hit body</i> , dan <i>clean up sling</i> .

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis menjalani kerja magang di Uratnadi Visual Works mulai dari tanggal 24 Juli 2023 sampai dengan 24 November 2023 dengan *jobdesk* sebagai *VFX Artist*. Sebagai seorang *VFX artist*, penulis bertugas melakukan *tracking*, *masking*, *clean up*, dan *compositing*. Selama kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis sudah mengerjakan berbagai proyek seperti film 13 Bom di Jakarta, Jatuh Cinta Seperti di Film-Film, proyek 17 Agustus, film Susuk, proyek Imajinari, iklan Mondial, film Duit Express, iklan Wuling, dan video musik “Scales”. Dalam mengerjakan tugas selama kerja magang, penulis menggunakan *software* After Effects, Photoshop, Maya, Zbrush, dan Substance Painter.

3.2.2.1 Film 13 Bom di Jakarta

Film 13 Bom di Jakarta merupakan film laga yang diproduksi oleh visinema dan disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko. Visinema bekerja sama dengan 3 studio *post house* untuk melakukan tahap *post-production* yaitu dengan Uratnadi Visual Works, Mattebox, dan Afterlab. Dalam proyek ini, Uratnadi memiliki tugas utama yaitu menambahkan efek tembakan seperti *muzzle*, *blood mist*, *blood hit body*, *bullet hole* dan juga *clean up* seperti *slings*, refleksi kru di kaca, dan yang lainnya. Film ini mengangkat cerita tentang terorisme yang ingin me-*reset* ulang sistem keuangan di negara yang ada pada latar film tersebut.

Dalam pengerjaan proyek film 13 Bom di Jakarta, penulis dan rekan-rekan di Uratnadi menggunakan *software* After Effects. *Supervisor* memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengerjakan semua efek yang dibutuhkan seperti efek tembakan, *tracking*, dan juga *clean up* pada *shot-shot* yang telah diberikan kepada penulis. Pengerjaan proyek ini dimulai dengan menonton *offline* dari film 13 Bom yang belum memiliki tambahan efek atau pun *clean up*. Lalu *supervisor* memberikan *brief* berupa *shotlist*, memberikan aset, dan juga *footage-footage* yang akan dikerjakan. Proyek ini dimulai pada akhir bulan Agustus tahun 2023.



Gambar 3.2 Proses menghilangkan boom mic yang bocor (Sebelum)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

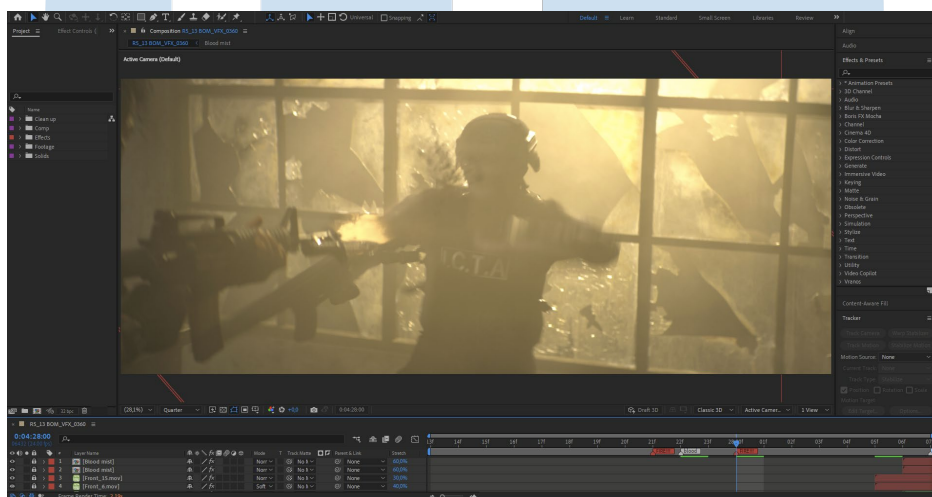


Gambar 3.3 Proses menghilangkan boom mic yang bocor (Sesudah)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Ini merupakan salah satu *footage* yang memerlukan *clean up* agar mencapai tahap *final*. Dalam *footage* ini terdapat *boom mic* yang bocor masuk ke dalam *frame*. Penulis diberikan tugas oleh *supervisor* untuk menghilangkan *boom mic* yang bocor. Ada beberapa cara yang dilakukan penulis dalam menghilangkan *boom mic* yang bocor di *footage* tersebut. Yang pertama penulis mengambil salah satu *frame* yang melakukan *clean up* di *software* Photoshop. Kemudian penulis memasukan hasil *clean up* Photoshop ke After Effects dan melakukan *masking* pada gambar yang sudah di *clean up*. Gambar *clean up* yang sudah di *masking* kemudian

diberikan sedikit *feather* supaya menyatu dengan *footage* asli. Setelah tahap *masking* selesai, penulis melakukan *tracking* secara manual.

Cara kedua yang dilakukan penulis yaitu dengan menggunakan *solid* yang di *masking* dan kemudian di *track* manual. Warna *solid* disesuaikan dengan kondisi yang ada pada *footage*. Lalu cara ketiga yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan *stamp* untuk menutupi bagian-bagian yang masih belum tertutup sempurna. Dengan *stamp*, penulis bisa menduplikasi warna yang ada pada *footage* sehingga *masking* dari hasil Photoshop bisa lebih menyatu dengan *footage* aslinya.



Gambar 3.4 Proses menambahkan efek *muzzle* dan *blood spray*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Gambar di atas merupakan salah satu *footage* yang membutuhkan penambahan efek tembakan (*muzzle*, asap dan *rim light*) dan darah (*blood mist*, *blood hit body*). Dalam *footage* ini, penulis menggunakan aset *muzzle* yang telah disediakan oleh *supervisor*. Penulis menggunakan 4 jenis *muzzle* yang di *masking* sesuai dengan *angle* dari senjata. Supaya warna dari *muzzle* serupa dengan keadaan *lighting* yang ada, penulis memainkan warna dari *muzzle* menggunakan efek Hue/Saturation dan juga Tint. Supaya efek *muzzle* terlihat lebih nyata, penulis menambahkan efek *rim light*. Penulis menggunakan *solid* dengan warna sesuai *muzzle*, kemudian di *masking* dan diberikan *opacity* sebesar 7%.

Setelah diberikan *muzzle*, tentunya penulis memasukan efek darah. Untuk efek darah, *supervisor* sudah menyediakan banyak aset, sehingga penulis bisa

menyesuaikan aset darah dengan *footage*. Mula-mula penulis memilih beberapa efek darah, lalu penulis meletakkan darah sesuai dengan arah *muzzle* menuju ke badan. Setelah dirasa tepat, penulis melakukan *tracking* manual dan memberikan efek Hue/Saturation supaya darah menyatu dengan *lighting* dan terlihat lebih realistis. Tak lupa penulis juga menambahkan efek *directional blur* sehingga sesuai dengan gerakan kamera. Setelah beberapa efek darah yang mengucur dimasukkan, penulis juga menambahkan efek *blood mist* yang kemudian disesuaikan warnanya dengan darah yang sudah ada.

3.2.2.2 Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film

Jatuh Cinta Seperti di Film-Film merupakan sebuah film yang mengisahkan seorang penulis skenario yang bertemu dengan teman sma nya yang baru saja kehilangan suaminya karena meninggal. sang penulis skenario ingin mencoba jatuh cinta lagi, namun seperti di film-film yang pernah ia tulis sebelumnya. Proyek ini dikerjakan studio Uratnadi Visual Works pada bulan Juli 2023, dan tayang pada 30 November 2023.



Gambar 3.5 Proses menghilangkan *socket* pada film JCSDF (Sebelum)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)



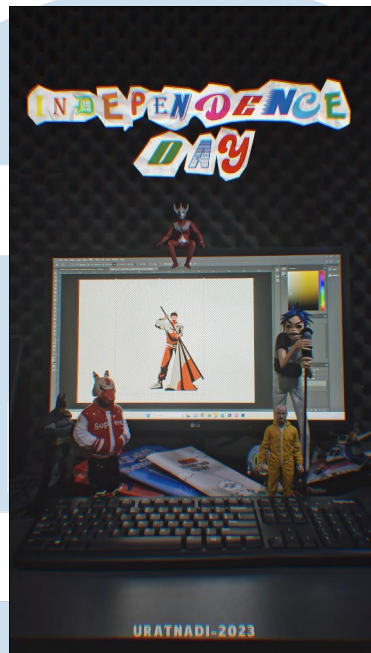
Gambar 3.6 Proses menghilangkan *socket* pada film JCSDFF (Sesudah)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kedua gambar diatas merupakan proses *clean up* untuk film Jatuh Cinta Seperti di Dalam Film-Film. Sama seperti proyek film 13 Bom di Jakarta, penulis menggunakan *software* After Effects dan Photoshop untuk menghilangkan *socket* yang ada pada meja tersebut. Pertama-tama penulis mengambil satu *frame* dari *footage* tersebut, lalu penulis memindahkannya ke Photoshop dan melakukan *clean up* menggunakan *content-aware fill* dan juga *stamp*. Setelah dirasa cukup, penulis memindahkannya ke dalam After Effects.

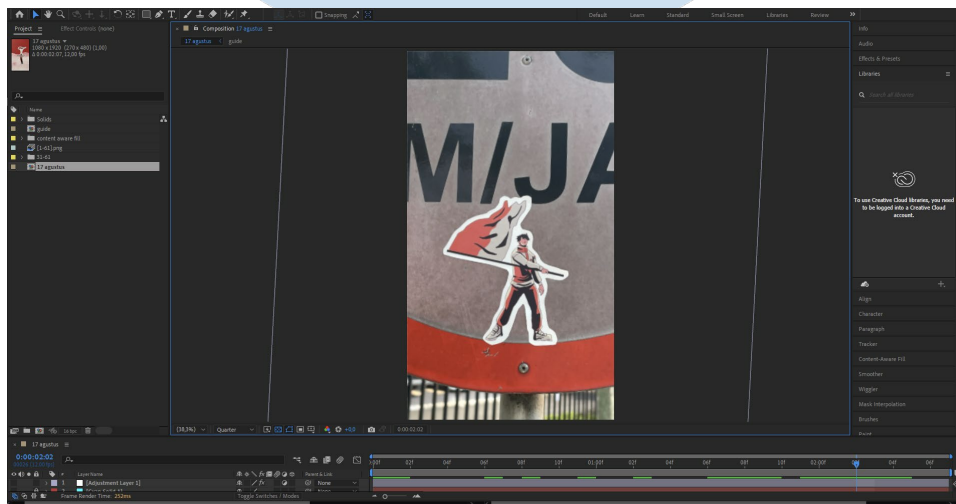
Di dalam *software* After Effects langkah pertama yang dilakukan penulis yaitu melakukan *masking* di sekitar *socket* yang ingin dihilangkan. Setelah itu penulis *masking* tangan dari karakter yang ada di *footage* tersebut dengan cara *frame by frame*. Penulis juga membuat ulang bayangan dari tangan karakter tersebut secara *frame by frame*. Setelah semua *masking* selesai, penulis melakukan *tracking* menggunakan *planar tracking* sehingga *masking socket* bisa tetap rapi dan sesuai yang diinginkan.

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

3.2.2.3 Proyek 17 Agustus 2023



Gambar 3.7 Proyek 17 Agustus 2023
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 3.8 Proses menjahit foto 17 Agustus 2023
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Proyek ini merupakan proyek yang selalu dilakukan studio Uratnadi setiap tahunnya. Untuk tahun 2023 ini, studio Uratnadi memperingati 17 Agustus dengan membuat *stop motion* 2D melalui *sticker* yang ditempel pada permukaan yang berbeda-beda. Dalam proyek ini, penulis diberikan tugas untuk menempel *sticker*

di berbagai tempat dan tekstur. Lalu penulis harus mengambil foto *sticker* tersebut. Setelah semua *sticker* ditempel dan di foto, penulis menjahit foto-foto tersebut menggunakan *software* After Effects.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut yaitu :

1. Internet yang memperlambat komunikasi antara penulis dan *supervisor*. Dikarenakan penulis melakukan kerja magang *work from home*, penulis diharuskan melakukan komunikasi menggunakan aplikasi *Discord* yang tentunya membutuhkan internet. Sering kali sinyal *wi-fi* terputus saat penulis sedang melakukan *online meeting*.
2. Sulitnya beradaptasi pada beberapa *software* 3D seperti Substance Painter dan Zbrush. Dikarenakan selama belajar di kampus, penulis hanya menggunakan *software* Maya 2020 dan Blender yang memiliki *tools* yang berbeda.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi kendala-kendala yang dialami, penulis menemukan beberapa solusi.

1. Solusi terkait dengan kendala pertama yaitu *wi-fi* yang sering hilang sinyal dihadapi penulis dengan menyalakan *hotspot* dari *smartphone* yang penulis miliki. Sehingga penulis tidak mengalami keterlambatan dalam menerima informasi dari *supervisor* terkait pekerjaan yang akan diberikan.
2. Untuk solusi pada kendala yang kedua yaitu kendala pada penggunaan *software* baru, penulis mempelajari dan mulai beradaptasi dengan *tools* yang ada di dalam *software* Substance Painters dan Zbrush.