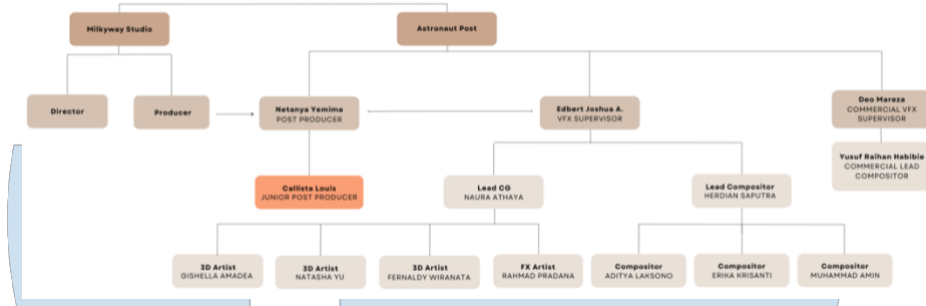


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Kerja Magang



Gambar 3. 1 Kedudukan dan Koordinasi Kerja Magang
(Dokumentasi pribadi, 2024)

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis bekerja post-producer intern di dalam divisi post production, dibawah supervisi post producer Astronaut Post yaitu Netanya Yemima. Penulis bertanggung jawab untuk melapor langsung ke Netanya dalam setiap langkah koordinasinya. Astronaut menggunakan sistem *project management software* yang bernama **Autodesk Shotgun**, penulis bertugas untuk menginput data shot VFX artist agar progres tim menjadi up to date. Kepentingan dalam Shotgun sangat krusial karena keseluruhan proses proyek film dan iklan di track setiap hari, juga untuk mengetahui availability dan porsi kerja VFX atau CG artist dalam timeline yang berjalan.

Sebagai seorang Post Producer, penulis memiliki tanggung jawab utama untuk mengawasi seluruh proses pasca-produksi untuk memastikan keselarasannya dengan jadwal proyek secara keseluruhan. Selain itu, penulis juga bertugas untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara berbagai departemen VFX, seperti modeling, animation, compositing, dan rendering. Penulis bekerja sama dengan manajer produksi dan tim keuangan untuk mengalokasikan sumber daya secara efisien untuk pasca-produksi VFX. Selama proses tersebut, penulis melakukan tinjauan dan pemutaran reguler terhadap adegan VFX untuk menilai kemajuan dan

membuat penyesuaian yang diperlukan. Penulis juga menjaga komunikasi rutin dengan klien, sutradara, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memberi pembaruan tentang kemajuan pekerjaan VFX. Selain itu, penulis bertanggung jawab atas penyelesaian akhir adegan VFX, memastikan integrasinya yang mulus dengan footage live-action. Selanjutnya, penulis mengoordinasikan pengiriman elemen-elemen VFX dalam format dan resolusi yang dibutuhkan. Dengan menjalankan tanggung jawab ini, penulis berusaha memastikan bahwa setiap tahap produksi VFX berjalan lancar dan menghasilkan hasil yang berkualitas.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Periode	Pekerjaan	Keterangan	Koordinasi
Februari'24	<p>1) Introduction to Shotgrid's interface and understanding VFX pipeline</p> <p>2) Membantu supervisor untuk memantau timeline artist CGI dan Compositor</p> <p>3) Mempelajari cara komunikasi dengan outsource dan klien</p>	<p>1) Mempelajari <i>interface project management software Shotgrid</i></p> <p>2) Membuat VFX description untuk film 'Malam Pencabut Nyawa' dan memasang bid waktu untuk memperkirakan lamanya durasi pengerjaan shot VFX untuk para artist.</p> <p>3) Mencatat meeting minutes dari hasil meeting dan briefing dengan outsource</p>	<p><i>Post Producer</i> (Netanya Yemima)</p> <p><i>VFX Supervisor</i> (Edbert Joshua Angga)</p> <p><i>Lead Compositor</i> (Herdian Saputra)</p>
Maret'24	<p>1) Koordinasi meeting internal</p> <p>2) Mempelajari interface Nuke, software VFX yang digunakan Astronaut Post</p> <p>3) Menyusun data outsource ke dalam server</p>	<p>1) Mengkoordinasikan meeting tim internal CGI dan Compositing untuk <i>feedback session</i> serta membuat playlist untuk review shot-shot yang memiliki status pending review</p> <p>2) Mempelajari sistem Nuke dan membantu <i>publish / render</i> data shot artist dan outsource sehingga pengerjaan shot menjadi efisien</p> <p>3) Merapikan nama data</p>	<p><i>Post Producer</i> (Netanya Yemima)</p> <p><i>VFX Supervisor</i> (Edbert Joshua Angga)</p> <p><i>Lead Compositor</i> (Herdian Saputra)</p>

		outsource serta memastikan segala data dan sequence sesuai	
April'24	Menyusun timeline mingguan artist CGI dan Compositor	Secara mandiri menyusun timeline para compositor dan 3D Artist sesuai dengan skala prioritas shot dan juga supaya selaras dengan workflow CGI ke Compositing	<i>Post Producer</i> (Netanya Yemima) <i>VFX Supervisor</i> (Edbert Joshua Angga) <i>Lead Compositor</i> (Herdian Saputra)
Mei'24	Chauffeur data VFX	Mempelajari sistem Chauffeur di dalam software Nuke, untuk memindahkan data VFX yang sudah Client Approved ke dalam Davinci Resolve teruntuk delivery film final.	<i>Post Producer</i> (Netanya Yemima) <i>VFX Supervisor</i> (Edbert Joshua Angga) <i>Lead Compositor</i> (Herdian Saputra)

Tabel 3.1. Uraian Praktek Magang
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

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

3.2.1 Uraian Kerja Magang

Malam Pencabut Nyawa (2024) adalah film panjang yang di co-produksi oleh Milkyway Studio, dan Astronaut hadir di proyek ini sebagai vendor utama Post-Production House. Malam Pencabut Nyawa bercerita tentang Respati, seorang remaja yang kehilangan orangtuanya akibat kegiatan begal. Sedari kehilangan orang tuanya ini, Respati tiba-tiba memiliki kekuatan untuk menelusuri ‘alam mimpi’, tempat orang-orang tidur beristirahat. Astronaut Post sebagai post production house bertugas untuk membuat VFX dengan kualitas terbaik.



Gambar 3. 2 Poster ‘Malam Pencabut Nyawa’

(Dokumentasi perusahaan, 2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

a) Planning and Project Management

Selama periode magang di Astronaut Post, penulis diberi kesempatan untuk mempelajari dan bekerja dengan perangkat lunak yang bernama Shotgrid. Dengan pemahaman project management yang mendalam melalui perangkat lunak ini, penulis mampu mengelola berbagai aspek proyek VFX, termasuk memantau status proyek, timeline, tugas-tugas, dan sumber daya (artist) yang tersedia. Penulis juga bertanggung jawab untuk membuat deskripsi VFX yang detail untuk film Malam Pencabut Nyawa dan memberikan perkiraan waktu pengerjaan shot VFX bagi para artis. Sesi ini dikerjakan bersama supervisor dan lead proyek tersebut agar selaras dengan timeline yang ada.



Gambar 3. 3 Tampilan interface proyek dalam Autodesk Shotgrid

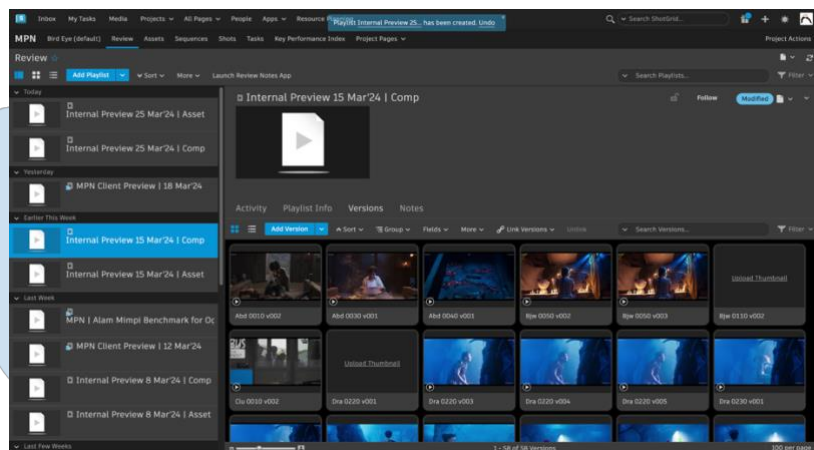
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Penulis juga mempelajari sistem Nuke dan membantu proses publish serta render data shot dari artis dan outsource untuk meningkatkan efisiensi kerja. Penulis merapikan data dari pihak outsource, memastikan bahwa data dan urutan sesuai

dengan kebutuhan proyek. Selain itu, penulis menyusun timeline untuk para compositor dan 3D Artist berdasarkan prioritas shot untuk memastikan alur kerja antara CGI dan Compositing berjalan lancar. Pengalaman magang ini memberikan wawasan yang berharga dalam manajemen proyek dan perencanaan di industri VFX.

b) Weekly Internal Meeting & Feedback Session

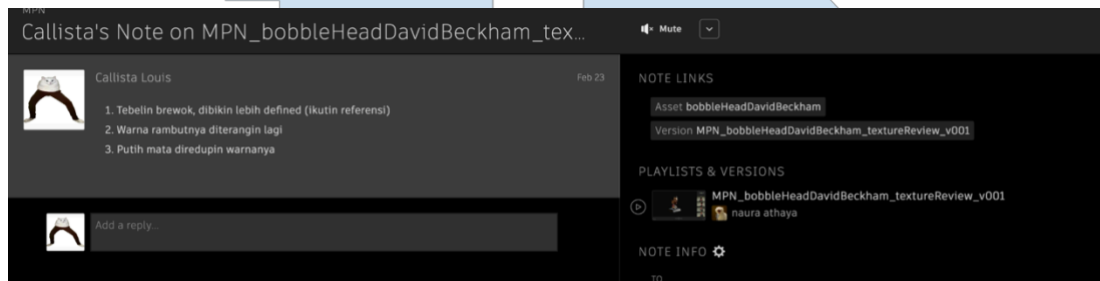
Penulis bertugas untuk mengkoordinasi *internal meeting* di Astronaut Post untuk divisi VFX dan *compositing* juga divisi CGI dan 3D. Progress hasil kerja perminggu dengan status *pending review* akan di cek bersama dengan post-producer, VFX Supervisor, Lead CG, serta Lead Compositor. Shot yang di *approve* lead masing-masing divisi akan di cek oleh VFX Supervisor. Setelah shot mendapatkan status *Supervisor Approved*, shot akan dikumpulkan kedalam sebuah folder untuk di cek oleh pihak client.



Gambar 3.3 Tampilan Internal Preview dalam Shotgrid
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Disaat meeting internal berjalan, penulis bertugas untuk menyimak dan mencatat setiap revisi yang ada ke dalam portal notes.



Gambar 3. 4 Tampilan halaman revisi dalam Shotgrid
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Disaat meeting internal berjalan, penulis bertugas untuk menyimak dan mencatat setiap revisi yang ada ke dalam portal notes, juga untuk mengkomunikasikan ulang *feedback* yang diberikan supervisor kepada artist untuk menghindari kesalahpahaman dalam proses revisi. Penulis juga mempelajari bahasa-bahasa teknis yang efisien dan praktis agar brief revisi mudah dimengerti oleh artist yang mengerjakan shot tersebut.

Today	Today	8 hrs	8 hrs		0 hrs	- Revision
Yesterday	Yesterday	6 hrs	6 hrs		0 hrs	- Revision
03/04/24	03/04/24	8 hrs	2 hrs	medium	3 hrs	- Revision

Gambar 3. 5 Tampilan halaman bid dalam Shotgrid
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Notes akan dikirim ke artist yang memegang shot tersebut, dan status akan berubah menjadi '*revision*'. Penulis juga bertugas untuk memantau para VFX & CG artist

untuk menyelesaikan revisian tersebut agar tidak mengacaukan timeline yang sudah di set di awal.

c) **Outsource Management**

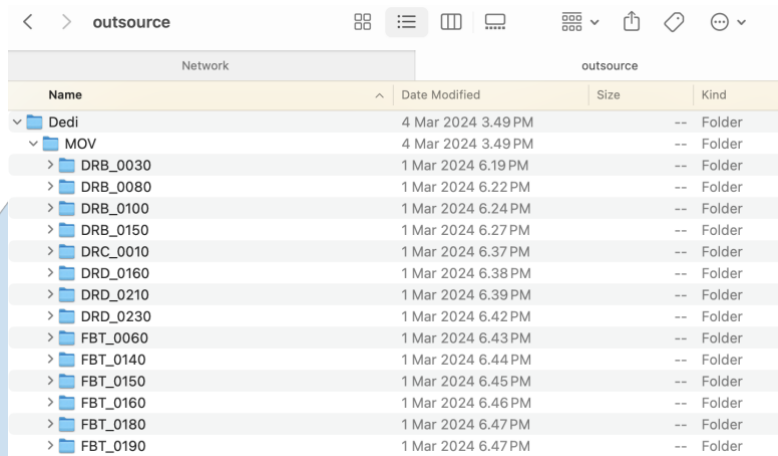
Penulis memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi komunikasi antar tim Astronaut dengan tim outsource. Outsource hadir sebagai vendor yang membantu tenaga kerja VFX, biasanya dalam aspek *rotoscoping* dan *cleanup*. Tahapan awal akan dimulai dengan menyelenggarakan meeting untuk briefing dengan tim outsource mengenai shot-shot yang akan dikerjakan. Jika quotation sudah masuk dari tim outsource, penulis bertugas untuk menyiapkan data shot yang akan dikirim serta merapikan sistem foldering agar mudah diakses oleh outsource.

The Organism | Malam Pencabut Nyawa Shot Description

No.	Sequence	Shot	Description	Priority
1	CAR	CAR_0010	1) Hujan ditebelin 2) Insert fog tipis. 3) Ambience dibuat mendung	
2		CAR_0020	1) Cleanup trotoar. 2) Hujan ditebelin	
3		CAR_0030	Cleanup strap biru di awal	
4		CAR_0050	1) Background diganti jadi plate yang gerak	
5		CAR_0060	Hujan ditebelin, ambience dibuat mendung	
6		CAR_0070	Hujan ditebelin, ambience dibuat mendung + insert fog, cleanup matras	
7		DRA	DRA_0030	Cleanup studio seams
8	DRA_0050		1) Cleanup studio seams 2) Cleanup AC di BG (kotak hitam)	
9	DRA_0060		Cleanup studio seams	
10	DRA_0070		Tebelin fog, cleanup studio seams	
11	DRA_0080		Tebelin fog, cleanup studio seams, add daun di sekitar nenek (cont!)	
12	DRA_0090		Tebelin fog, cleanup studio seams	
13	DRA_0180		Cleanup BG seams, FG fog continuity	

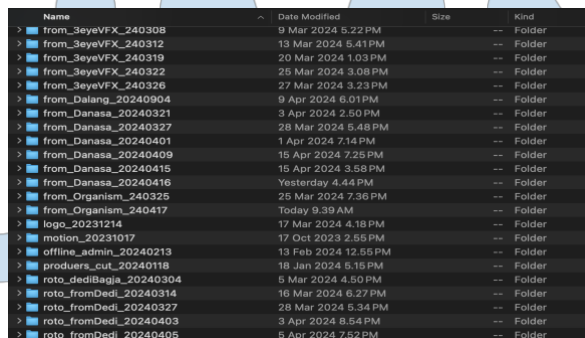
Gambar 3. 6 Tampilan spreadsheet untuk tim outsource
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

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

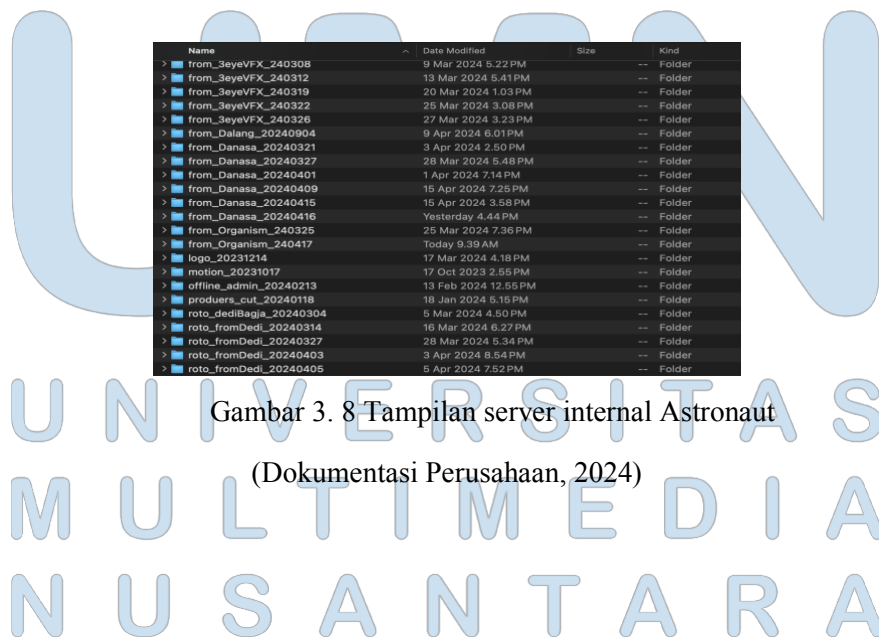


Gambar 3. 7 Tampilan server internal Astronaut
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Saat tim outsource sudah menyelesaikan porsi pekerjaan mereka, penulis harus mengecek kelengkapan delivery shot tersebut di server perusahaan. Penulis akan mencatat setiap sequence dan mempertugaskan VFX Supervisor untuk memberikan approval terhadap shot-shot tersebut. Apabila ada revisi, penulis akan mengabari tim outsource mengenai revisi tersebut, menjelaskan brief yang dimaksud dari supervisor, serta ekspektasi dari sutradara film.

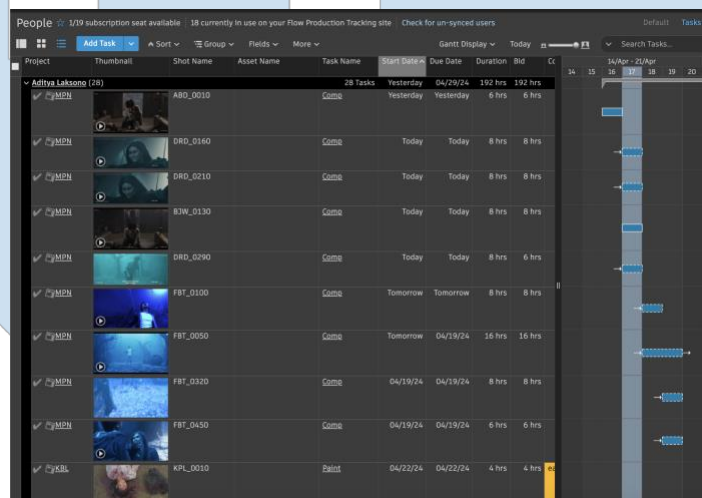


Gambar 3. 8 Tampilan server internal Astronaut
(Dokumentasi Perusahaan, 2024)



Penulis juga bertugas untuk memastikan server semua tertata rapih agar mudah bagi post-produser lain serta para artist untuk menelusuri data yang dibutuhkan. Penamaan file memiliki template tersendiri dan penulis memiliki tugas untuk mengecek penamaan file beserta data di dalamnya sudah tersusun rapih.

d) Mengatur Timeline untuk CGI Artist dan Compositor



Gambar 3. 9 Tampilan Timeline Astronaut Post

(Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Selama masa magang di Astronaut Post, penulis bertanggung jawab atas koordinasi dan manajemen proses pascaproduksi. Tugas utama penulis termasuk bekerja sama dengan supervisor VFX untuk menetapkan timeline yang realistis bagi pekerjaan VFX dan CGI yang tersedia, berdasarkan kebutuhan proyek dan tingkat kompleksitas shot. Penulis juga berperan dalam menetapkan prioritas pekerjaan serta memantau progres pekerjaan untuk memastikan bahwa proyek berjalan sesuai jadwal. Setiap minggunya penulis akan meng-adjust ulang timeline tersebut karena ada kemungkinan dimana pekerjaan artist mundur menembus deadline yang ada, penulis memiliki tanggung jawab untuk mencari solusi atas kendala tersebut. Apabila ada revisi dari supervisor atau client, penulis juga bertugas untuk

mengumpulkan feedback teruntuk artist dan memberikan brief kepada mereka. Selain itu, penulis akan mengawasi proses finalisasi dan persetujuan untuk memastikan kualitas sesuai dengan standar proyek dan visi sutradara beserta tim post. Pengalaman ini memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana mengatur timeline artist untuk mencapai keberhasilan pasca produksi VFX untuk film Malam Pencabut Nyawa.

3.2.2 Kendala yang ditemukan beserta solusinya

Malam Pencabut Nyawa, dengan lebih dari 340 shot VFX yang harus diselesaikan dalam waktu 2 bulan, penulis beserta tim Astronaut Post menghadapi tantangan signifikan dalam menjaga timeline pasca produksi.

1. Klien mengalami keterlambatan 1 bulan dalam mengirim *offline lock*

- a. **Kendala:** Klien telat 1 bulan dalam mengirim *offline lock*.

Keterlambatan ini mengakibatkan para VFX artist kehilangan waktu sebulan untuk memulai pekerjaan. Ini menjadi masalah terbesar yang dihadapi Astronaut Post pada saat awal post produksi film Malam Pencabut Nyawa karena semua timeline yang sudah disusun menjadi berantakan, dan menjadi mustahil untuk diselesaikan tanpa adanya tambahan *artist*.

- b. **Solusi:** Astronaut Post meningkatkan komunikasi dan koordinasi

dengan klien untuk memastikan waktu pengiriman yang lebih tepat di masa mendatang. Selain itu, dibuatlah jadwal kontingensi untuk memungkinkan fleksibilitas lebih besar. Astronaut Post juga memperkenalkan sistem manajemen proyek yang lebih ketat dengan

outsource untuk meminimalisir keterlambatan dan memastikan kualitas pekerjaan tetap terjaga.

2. Kurangnya jumlah PC di *render farm* kantor Astronaut Post.

- a. **Kendala:** Kurangnya jumlah PC di *render farm* menyebabkan proses *render to delivery* menjadi lambat. Proses *render* memakan waktu yang cukup lama. Ketika artist sedang merender di komputer mereka, artist tidak bisa bekerja dan hanya bisa menunggu, menghambat alur kerja secara keseluruhan.
- b. **Solusi:** Untuk mengatasi masalah ini, owner dari Astronaut Post menambahkan beberapa PC di kantor. Ini banyak membantu artist untuk bisa kerja secara paralel dan proses *render* yang semakin cepat. Selain itu, penggunaan *render cloud* dioptimalkan untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi waktu *render*.

3. Kekurangan Tenaga Kerja In-House:

- a. **Kendala:** Kekurangan tenaga kerja in-house menyebabkan beban kerja menjadi terlalu besar untuk tim yang ada, mempengaruhi produktivitas dan kualitas pekerjaan.
- b. **Solusi:** Astronaut Post merekrut tenaga freelance tambahan untuk mengisi kekurangan sementara, serta mempercepat program pelatihan internal untuk mempercepat adaptasi tenaga kerja baru. Selain itu, dilakukan perencanaan lebih baik untuk proyek-proyek mendatang agar penambahan staf dapat dilakukan lebih proaktif.

4. Timeline yang bertabrakan dengan proyek film lainnya

- a. **Kendala:** Timeline proyek ini bertabrakan dengan proyek film panjang lainnya, mengakibatkan alokasi sumber daya dan waktu tidak maksimal. Ini dikarenakan artist jadi harus buru-buru dalam pengerjaan shot karena preview client yang berdekatan.

b. Solusi: Astronaut Post merekrut tenaga freelance tambahan untuk membantu team in house mengisi kekurangan sementara, memungkinkan untuk mengirimkan preview yang tetap sesuai dengan QC dan brief client. Tim manajemen proyek juga menerapkan strategi prioritas yang lebih ketat, memastikan proyek yang lebih mendesak atau memiliki deadline lebih dekat dikerjakan terlebih dahulu.

Dengan menerapkan solusi-solusi ini, diharapkan Astronaut Post dapat mengelola kendala-kendala yang terkait dengan keterlambatan dalam proyek VFX Malam Pencabut Nyawa dengan lebih efektif, sehingga mereka dapat tetap memenuhi tenggat waktu dan standar kualitas yang diharapkan oleh klien.

