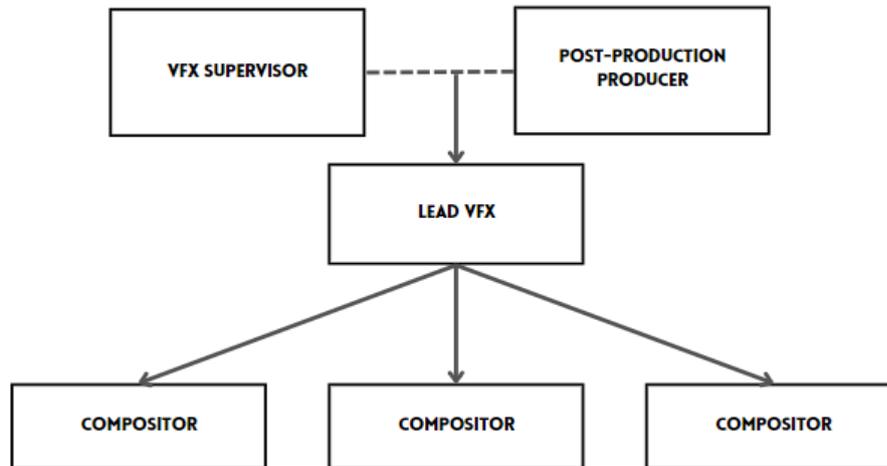


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

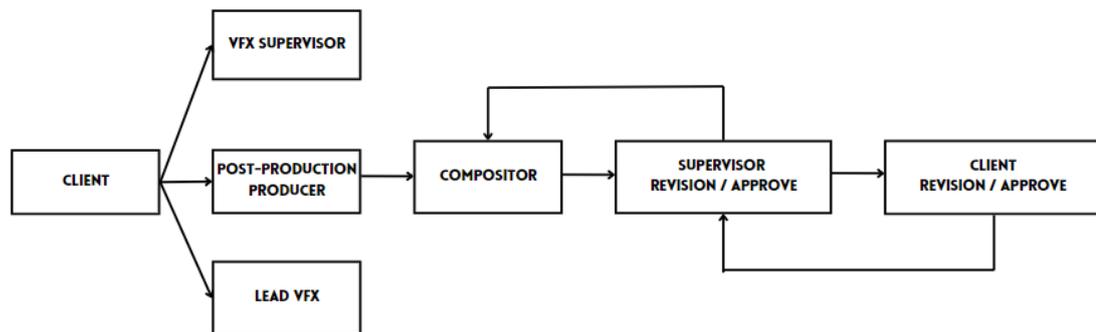
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai *VFX Compositor*, penulis adalah bagian dari *Compositing team* yang dipertanggungjawabkan *VFX Supervisor*. Koordinasi dilakukan juga antara *VFX Compositor* dengan *Post-Production Producer* saat pembagian *shot* melalui aplikasi *Autodesk Shotgrid*.



Gambar 3.2 Tata Komando Compositing Team di Astronaut Post
Astronaut Post (2024)

Astronaut Post menggunakan aplikasi Autodesk Shotgrid untuk koordinasi dari klien ke karyawan hingga kembali ke klien. Autodesk Shotgrid adalah aplikasi standar untuk produksi di luar Indonesia, namun tidak sering digunakan di Indonesia sendiri. Autodesk Shotgrid digunakan untuk mempermudah komunikasi dan melancarkan pengerjaan. Aplikasi Shotgrid terintegrasi dengan aplikasi Nuke, sehingga proses membuka file dan pengunggahan file hanya memerlukan kedua aplikasi tersebut.



Gambar 3.2 Pipeline Cara Kerja Compositor di Astronaut Post
Astronaut Post (2024)

Klien memberi file yang bersangkutan kepada pihak *Astronaut Post* dan kemudian file tersebut dikurasi oleh *Post-Production Producer*, *VFX Supervisor* dan *Lead VFX* tiap departmen. Sebagai *compositor*, penulis cukup membuka aplikasi *Shotgrid* untuk mengakses *shot* yang perlu dikerjakan. Pengerjaan dilakukan di *Nuke* lalu kemudian diunggah ke dalam sistem dengan *Shotgrid*. Selain itu penulis perlu mengganti status pengerjaan saat mengerjakan dan menyelesaikan suatu *shot*.

VFX Supervisor akan memeriksa *shot* yang dikerjakan penulis, lalu apabila *shot* tidak sesuai dengan ekspektasi, maka *shot* dikembalikan kepada penulis untuk di revisi. Apabila suatu *shot* sudah memuaskan, maka akan diganti statusnya agar dapat dilihat klien melalui website *Shotgrid*. Apabila sudah sesuai dengan klien, maka *shot* tersebut selesai di *composite*. Pipeline ini bekerja untuk pengerjaan iklan dan juga film.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di *Astronaut Post*, penulis bertugas sebagai *VFX Compositor intern*. Penulis mengerjakan efek visual sederhana untuk iklan dan film seperti *green screen replacement*, *clean up*, *rotoscope*, dan *tracking*. Dalam bab 3.2 penulis akan memaparkan lebih jelas pekerjaan penulis di *Astronaut Post* khususnya untuk iklan “Vivo” dan film “Malam Pencabut Nyawa”.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Projek yang dikerjakan oleh Astronaut Post diterima oleh pihak *owner* kemudian pembagian pekerjaan shot didiskusikan oleh *VFX Supervisor*, *VFX Lead*, serta *Post-Production Producer*. Mereka membagi shot-shot yang perlu dikerjakan sesuai dengan tingkat kesulitan kemudian *shot* tersebut diberikan kepada *VFX Artist* melalui aplikasi *Autodesk Shotgun*. Penulis sebagai *VFX Compositor Intern* hanya menerima shot yang diberikan dan menyelesaikan *shot* sebelum *deadline* yang diberikan selesai.

Untuk iklan, terdapat *deadline* yang lebih ketat daripada film. Oleh karena itu, penulis mengerjakan shot secepat mungkin agar dapat diperiksa oleh klien dan revisi dengan cepat. Namun, untuk projek film, penulis memiliki waktu yang lebih leluasa karena *deadline* lebih lama. Kemudian revisi yang disampaikan oleh klien iklan dan film disampaikan melalui aplikasi *Shotgrid* yang terhubung dengan *email* penulis.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut uraian aktivitas yang dilakukan penulis selama magang dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Tabel Uraian Kerja Magang di Astronaut Post

URAIAN KERJA MAGANG						
Date	Month	Year	Start Time	End Time	Total (Hours)	Task Description
23	1	2024	08:00	17:00	8.00	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke
24	1	2024	11:00	19:00	7.00	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke
26	1	2024	14:00	18:00	4.00	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke
29	1	2024	13:01	20:00	6.98	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke
30	1	2024	08:00	21:00	12.00	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke
31	1	2024	08:00	21:00	12.00	Mempelajari dasar-dasar aplikasi Nuke

1	2	2024	11:00	19:00	7.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
2	2	2024	11:00	19:00	7.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
5	2	2024	11:00	20:00	8.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
6	2	2024	11:30	19:00	6.50	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
7	2	2024	11:00	18:00	6.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
12	2	2024	11:30	20:00	7.50	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
13	2	2024	11:00	20:00	8.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
15	2	2024	11:00	21:00	9.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
16	2	2024	11:00	20:00	8.00	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
19	2	2024	11:30	19:00	6.50	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
20	2	2024	11:00	21:30	9.50	Mempraktekkan teknik Keylight dan Rotoscope dalam aplikasi Nuke
21	2	2024	11:45	20:00	7.25	Screen replacement menggunakan Keylight, Rotoscope untuk proyek Vivo
22	2	2024	11:30	20:00	7.50	Screen replacement menggunakan Keylight, Rotoscope untuk proyek Vivo
23	2	2024	11:30	20:00	7.50	Screen replacement menggunakan Keylight, Roto Paint untuk proyek Vivo
24	2	2024	14:00	21:00	7.00	Melakukan clean up wire dengan Roto dan Grade
27	2	2024	11:30	19:30	7.00	Melakukan clean up wire dengan Roto dan Grade
28	2	2024	11:30	20:00	7.50	Melakukan clean up wire dengan Roto dan Grade
29	2	2024	11:00	20:00	8.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight
1	3	2024	11:45	22:00	9.25	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
2	3	2024	11:45	18:00	5.25	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
4	3	2024	11:00	18:00	6.00	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
5	3	2024	11:45	21:00	8.25	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa

7	3	2024	11:00	20:00	8.00	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
9	3	2024	13:01	21:00	6.98	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
12	3	2024	09:30	20:30	10.00	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
13	3	2024	11:59	19:59	7.00	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
14	3	2024	11:45	20:00	7.25	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
15	3	2024	11:00	16:59	4.98	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
15	3	2024	19:01	20:00	0.98	Melakukan clean up jam dan menganimasikan jarum jam untuk Proyek Malam Pencabut Nyawa
18	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
19	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
20	3	2024	10:30	20:00	8.50	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
21	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
22	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
23	3	2024	14:00	20:00	6.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
25	3	2024	10:00	19:00	8.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
26	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
27	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
28	3	2024	11:00	19:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa
29	3	2024	11:45	18:00	5.25	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa dan revisi clean up jam
30	3	2024	10:00	18:00	7.00	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk projek Malam Pencabut Nyawa dan revisi clean up jam

1	4	2024	10:30	20:00	8.50	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk proyek Malam Pencabut Nyawa
2	4	2024	13:01	19:30	6.48	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk proyek Malam Pencabut Nyawa
3	4	2024	13:01	21:00	7.98	Melakukan screen replacement dengan Keylight dan Roto untuk proyek Malam Pencabut Nyawa dan revisi clean up jam
4	4	2024	11:00	20:00	8.00	Melakukan clean up marker dalam proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint
5	4	2024	11:00	21:00	9.00	Melakukan clean up marker dalam proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint
6	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
8	4	2024	08:00	11:59	3.98	Melakukan clean up marker dalam proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint
8	4	2024	19:00	23:59	4.98	Melakukan clean up marker dalam proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint
9	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
10	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
11	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
12	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
13	4	2024	07:00	19:58	11.97	Melakukan Rotoscope untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan aplikasi Nuke
15	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
16	4	2024	08:00	22:00	13.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
17	4	2024	08:00	21:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
18	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
19	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight

20	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
22	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
23	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
24	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
25	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
26	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
27	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
29	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
30	4	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
1	5	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight
2	5	2024	07:00	20:00	12.00	Melakukan screen replacement untuk proyek Malam Pencabut Nyawa menggunakan Roto Paint dan Keylight

a. Proyek Iklan “V30 Series” oleh Vivo

Proyek iklan pertama penulis adalah iklan untuk V30 Series oleh Vivo. Dalam proyek iklan ini, penulis mengerjakan ditugaskan mengerjakan *green screen replacement* dengan aplikasi *Nuke*. Pemberian shot yang perlu dikerjakan dilakukan secara lisan dan melalui aplikasi *Shotgrid* oleh *VFX Supervisor* dan *Post-Production Producer*. Penulis hanya mendapat brief dari *VFX Supervisor* Iklan dan tidak berkomunikasi langsung dengan pihak klien.

Penulis mendapatkan 4 *shot* dengan tugas mengganti tampilan layar hijau. Untuk melakukan hal tersebut, penulis memperhatikan area *green screen* yang dihapus agar tidak berlebihan atau terlalu sedikit sehingga ukuran *frame* konsisten dengan *footage plate* yang diterima dari klien. Untuk melakukan hal tersebut, penulis menggunakan *node keylight* untuk menghilangkan warna hijau dari area yang diinginkan. Warna hijau yang dihilangkan kemudian digantikan dengan foto dan video telah yang diberikan oleh klien. Untuk melakukan hal ini, penulis menggunakan *track* dari aplikasi *Mocha* agar foto atau video mengikuti gerakan layar hijau. Foto dan video yang sudah dicocokkan gerakannya dengan gerakan layar hijau, kemudian disesuaikan warnanya agar cocok dengan *footage plate* dari klien.



Gambar 3.3 Sebelum layar HP digantikan dengan video dari klien Iklan Vivo V30 Series (2024)



Gambar 3.4 Setelah layar HP digantikan dengan video dari klien Iklan Vivo V30 Series (2024)

Selain itu, penulis juga mengganti layar HP dengan video yang diberikan klien. Penulis menyambungkan kedua video tersebut sehingga pandangan penonton bermula dari dalam handphone dan berakhir di luar handphone. Hasil diunggah ke aplikasi *Shotgrid* lalu diberi masukan melalui aplikasi yang sama. Revisi dari klien kemudian dikomunikasikan lagi oleh *VFX Supervisor* Iklan kepada penulis. Penulis melakukan revisi dalam waktu yang diberikan oleh *VFX Supervisor*. Hasil revisi yang dilakukan penulis diperiksa oleh *VFX Supervisor*, kemudian diberikan kepada klien melalui *Shotgrid*.

b. Proyek Film “Malam Pencabut Nyawa”

Proyek film Malam Pencabut Nyawa (2024) adalah adaptasi film dari novel yang berjudul Respati. Film ini adalah bentuk kolaborasi Milkyway Studio dan Base Entertainment. Karena proyek ini belum tayang pada tanggal pengumpulan laporan, penulis tidak mencantumkan contoh gambar pekerjaan yang dilakukan penulis. Dalam proyek ini, penulis melakukan *green screen replacement*, *clean up*, *rotoscope*, dan *tracking* menggunakan aplikasi *Nuke*. Pemberian shot yang perlu dikerjakan dilakukan melalui aplikasi *Shotgrid* dan penulis tanyakan lebih lanjut kepada *VFX Supervisor* Film apabila instruksi kurang jelas.

Clean up dibutuhkan pada *shot* dengan jam yang jarum jamnya perlu dianimasikan. Untuk membuat shot tersebut, penulis melakukan *rotoscope* sesuai dengan bentuk jarum jam yang kemudian dianimasikan sesuai dengan jalan cerita film. *Footage plate* jam dari klien yang memiliki jarum jam yang asli “dihapus” dengan *node roto paint*. Kemudian animasi jarum yang telah dibuat “ditempelkan”. Agar animasi tersebut dapat mengikuti gerakan jam, penulis melakukan tracking dengan aplikasi *Mocha*. Apabila pada adegan tertentu jam tertutupi oleh tangan aktor, penulis melakukan *rotoscope* sesuai bentuk tangan. *Rotoscope* dilakukan melalui aplikasi *Nuke* dan *Mocha*.

Selain itu terdapat juga *shot* dimana layar monitor detak jantung perlu diubah. Penulis menggunakan *keylight* untuk menghilangkan area yang tidak diinginkan. Kemudian layar digantikan dengan video monitor detak jantung yang “ditempelkan” menggunakan *track* yang dibuat di aplikasi *Mocha*. Apabila terdapat area layar yang tertutup oleh aktor, penulis melakukan *rotoscope* agar hasil akhir terlihat realistis.

Penulis mengunggah hasil pekerjaan ke *Autodesk Shotgun*. Hasil pekerjaan diperiksa oleh *VFX Supervisor* dan *VFX Lead*. Apabila hasil terlihat memuaskan, maka kemudian diperiksa oleh klien. Klien yang tidak puas akan menyampaikan revisi melalui *Shotgrid*. Penulis melakukan revisi yang dipesankan oleh klien melalui proses yang sudah disebutkan hingga klien puas dengan hasil pekerjaan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja sebagai *VFX Compositor Intern* di *Astronaut Post*, penulis menemukan beberapa kendala. Berikut kendala yang dihadapi penulis:

- Selama pengerjaan iklan, karena *deadline* ketat tetapi klien terkadang memberi revisi atau *footage* tambahan sedikit lama. Hal ini menyebabkan pekerjaan penulis yang lebih pelan karena harus mengerjakan versi pertama dengan menebak-nebak dan kemudian mengatur ulang beberapa aspek di versi kedua dengan *footage* yang benar. Kendala ini seluruhnya berasal dari klien. Contohnya pada proyek iklan *Vivo*, penulis perlu menggantikan *green screen* dengan video dari klien. Namun video dari klien datang menyusul sehingga penulis menggunakan video sementara agar pekerjaan tidak terhambat. Versi kedua adalah versi dengan video dari klien yang harus disesuaikan kembali agar terlihat menyatu.
- Terkadang terjadi miskomunikasi antar *VFX Supervisor* dan penulis mengenai aspek kecil dalam pengerjaan. Hal ini disebabkan penulis yang masih awam dan *Supervisor* yang sudah lebih berpengalaman sehingga ekspektasi kedua pihak saat berkomunikasi berbeda. Akibat dari kendala ini adalah, beberapa shot yang dikerjakan penulis harus disesuaikan kembali. Pada proyek *Vivo* dan *Malam Pencabut Nyawa*, penulis menghadapi kesulitan teknis sehingga menanyakan solusi kepada *VFX Supervisor*. Terkadang *VFX Supervisor* memberi arahan yang kurang mendalam dan baru penulis sadari setelah sekian lama mengerjakan sehingga harus

menanyakan kembali ke *VFX Supervisor*. Proses ini dapat memakan waktu cukup lama.

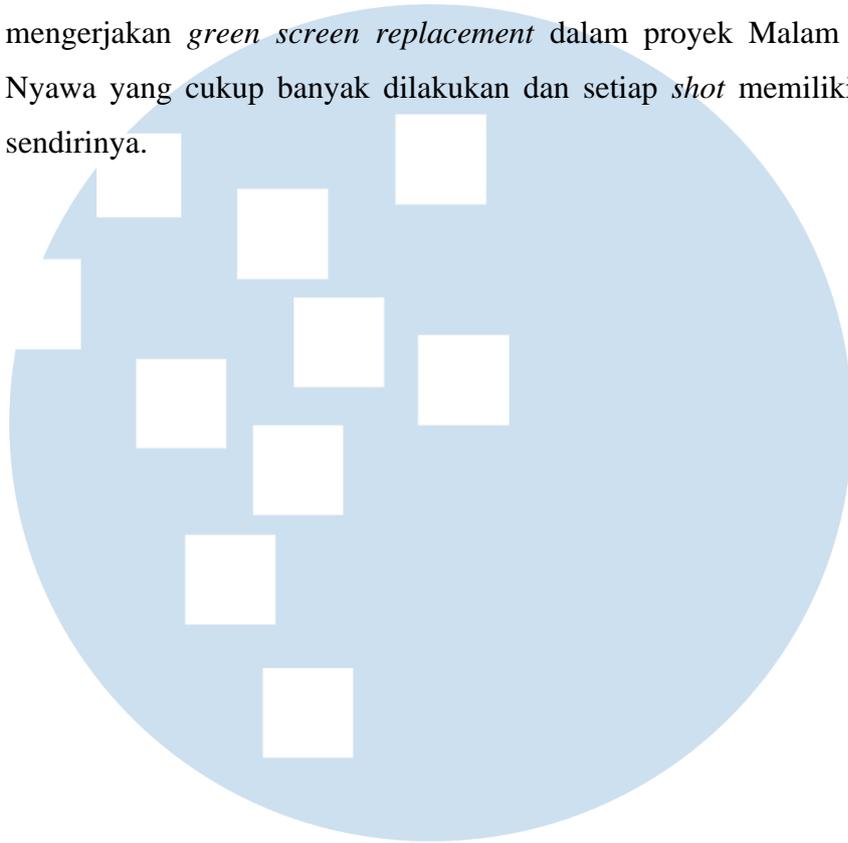
- Standar kualitas hasil kerja di Astronaut Post cukup tinggi, sehingga penulis yang masih merupakan pengguna awam aplikasi Nuke membutuhkan waktu lebih lama untuk menghasilkan output yang memuaskan. Contohnya untuk proyek Malam Pencabut Nyawa, penulis melalui kesulitan melakukan *tracking* dan *rotoscope* sehingga hasil kurang maksimal. Penulis harus lebih teliti saat melakukan agar hasil terlihat realistis. Proses ini dapat memakan waktu cukup lama.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut beberapa solusi untuk kendala yang dihadapi penulis selama bekerja di Astronaut Post:

- Mengkomunikasikan kendala dengan *Post-Production Producer* dan *VFX Supervisor* mengenai footage yang belum diberikan oleh klien iklan. Hal ini dilakukan agar pihak klien lebih bergesa memberikan *footage* yang dibutuhkan agar hasil akhir selesai sesuai dengan *deadline* yang ada. Hal ini dapat diaplikasikan ke proyek iklan seperti Vivo dan proyek lain nantinya yang memiliki kendala serupa.
- Sebagai anak magang, penulis perlu menanyakan segala aspek yang belum penulis yakini kepada *Supervisor* untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya salah paham. Contohnya saat *VFX Supervisor* sedang menjelaskan hal yang harus dikerjakan dalam suatu *shot* Malam Pencabut Nyawa, penulis menanyakan dengan jelas semua hal dari teknis hingga visi harus ditanyakan untuk menghindari pengerjaan yang berulang-ulang.
- Untuk mempercepat pekerjaan, penulis perlu mengerti dengan baik fungsi aplikasi *Nuke* ketika diajarkan sehingga pengerjaan dilakukan bukan sebagai bentuk repetisi semata tetapi sebagai tahapan yang dipahami dengan baik. Dengan memahami lebih lanjut fungsi *Nuke*, penulis tidak harus menanyakan kendala teknis terus-menerus kepada *VFX Supervisor*

sehingga dapat menyelesaikan sendiri. Solusi ini penulis lakukan saat mengerjakan *green screen replacement* dalam proyek Malam Pencabut Nyawa yang cukup banyak dilakukan dan setiap *shot* memiliki masalah sendirinya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA