



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

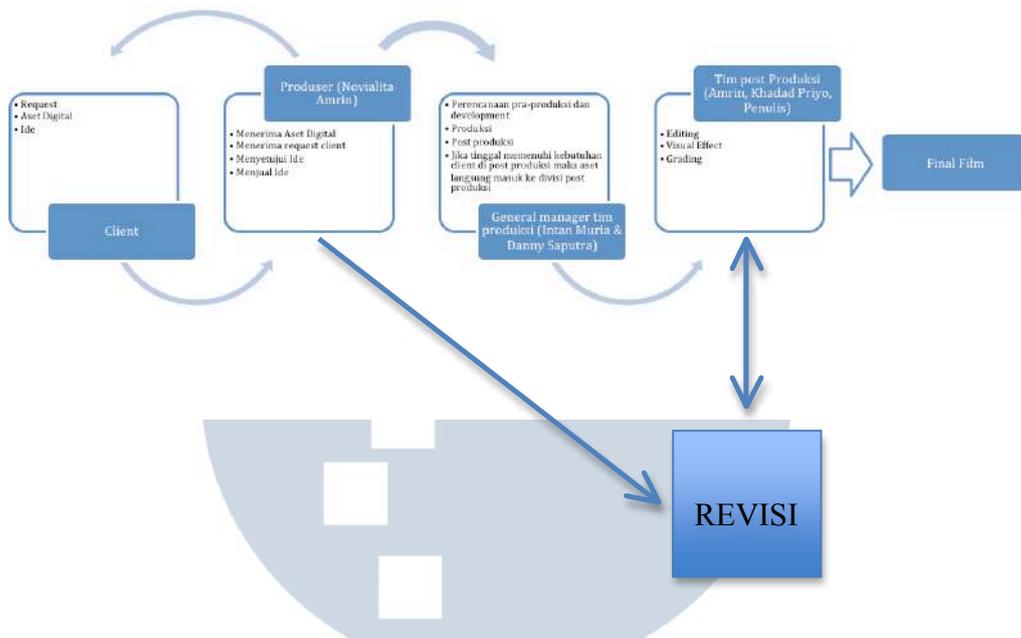
Dalam proses kerja magang penulis dipercaya oleh perusahaan untuk memegang posisi jabatan asisten *visual effect compositor*. Ada beberapa *shot* dalam film *Mantan Terindah* yang telah penulis asistensikan dengan *visual effect compositor*. Intan Muria dan Danny Saputra sebagai pembimbing lapangan memberikan dukungan semangat kepada penulis untuk menuntaskan tugas-tugas yang diberikan, sedangkan Amrin Nugraha selaku kepala project memberikan beberapa arahan secara teknis kepada penulis, begitu juga Susanto Priyo.

1. Kedudukan

Pada kesempatan magang penulis ditempatkan sebagai asisten *compositor visual effect* untuk membantu *visual effect compositor* memberikan beberapa *visual effect* terhadap *shot-shot* film *Mantan Terindah*. Penulis bertanggung jawab kepada produser *visual effect* yang bernama Novialita Amrin. Penulis juga bertanggung jawab kepada Intan Muria dan Danny Saputra yang menjadi pembimbing lapangan dan juga sebagai digital *intermediate coordinator* dalam film *Mantan Terindah*. Penulis juga bertanggung jawab kepada Amrin Nugraha sebagai kepala project, dan berkoordinasi dengan Susanto Priyo.

2. Koordinasi

Susanto Priyo sebagai digital *intermediate colorist* dan *visual effect compositor* memberikan penulis tugas dalam mengelola *file* komponen *visual effect*. Komponen tersebut berupa data digital yang penulis harus susun *filenya* hingga sesuai dengan kebutuhan *visual effect Compositor*. Selain itu penulis juga dipercaya untuk ikut ambil bagian dalam membantu *visual effect compositor* membuat beberapa efek dengan menggunakan *software NUKEX*.



Gambar 3.1. Bagan Alur koordinasi



3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<i>Showreel Red Rooster</i>	Membuat <i>showreel</i> divisi <i>Red Rooster</i> .
2.	2	<i>Jejak Dedari</i>	<i>Rotoscoping</i> untuk mengganti dinding didalam <i>shot</i> .
3.	3	<i>Jejak Dedari</i>	<i>Rotoscoping</i> untuk mengganti dinding didalam <i>shot</i> .
4.	4	<i>Jejak Dedari</i>	<i>Rotoscoping</i> untuk mengganti dinding didalam <i>shot</i> .
5.	5	<i>Jejak Dedari</i>	<i>Rotoscoping</i> untuk mengganti dinding didalam <i>shot</i> .
6.	6	<i>Jejak Dedari</i>	Menggunakan teknik <i>rotoscoping</i> untuk menggeser balon lampion yang terlalu ke kanan menjadi ditengah.
7.	7	<i>Mantan Terindah</i>	Mengganti layar iphone menjadi motion yang berisi bee talk.
8.	8	<i>Mantan Terindah</i>	Mengganti layar samsung menjadi motion yang berisi jadwal krl, mengganti plat vespa.
9.	9	<i>Mantan Terindah</i>	Mengganti foto dalam sebuah <i>scene</i> ketika Genta (tokoh utama <i>Mantan Terindah</i>) sedang memakai jas. Mengganti layar LCD untuk sponsor sunsilk.
10	10	<i>Mantan Terindah</i>	Menghilangkan tulisan Arab dibagian luar <i>cockpit</i> pesawat. Mengganti layar monitor ipad menjadi <i>motion</i> yang berisi bee talk.

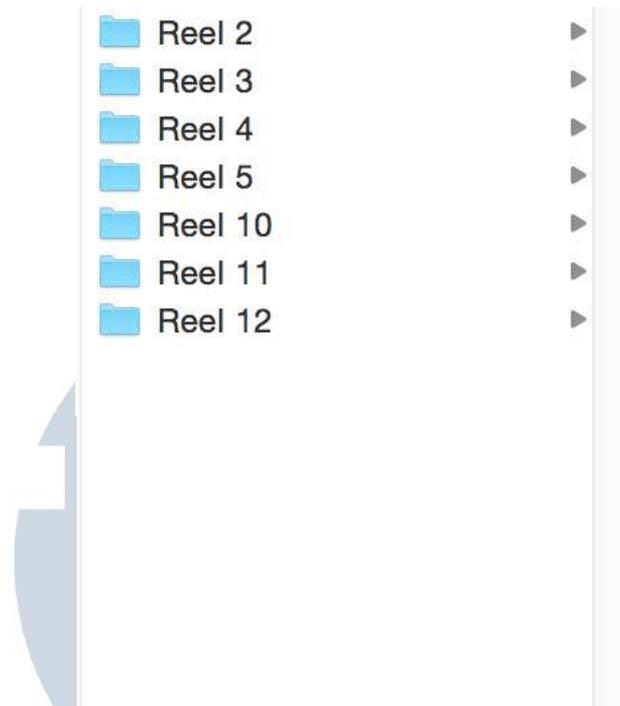
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjabat sebagai asisten *visual effect compositor*. Tugas penulis disini adalah membantu *visual effect compositor* dalam mengelola bahan-bahan *visual effect*. Penulis menggunakan *software NUKEX* dalam merancang komponen-komponen *visual effect*. *NUKEX* adalah *software* berbasis *node layer*. Penulis menyusun *file* lalu dimasukkan kedalam *software NUKEX*, selanjutnya hasil tersebut diteruskan oleh Susanto Priyo untuk disempurnakan lagi dan diberikan *color grading*, menggunakan *software davinci resolve*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

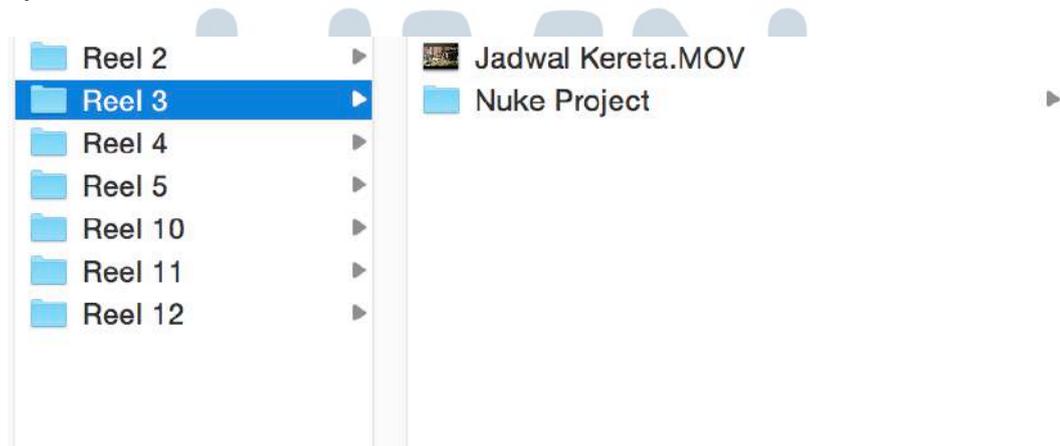
Dalam menyusun *visual effect*, penulis memulai kerja dari mengelompokkan bahan-bahan yang berupa *file*. Semua bahan-bahan berupa *file* tersebut penulis kelompokkan berdasarkan kebutuhan dalam film. Film *Mantan Terindah* yang sedang masuk dalam proses *Online Editing* ini telah dibagi menjadi 13 bagian. Masing-masing bagian rata-rata 10 menit. Bagian-bagian itu disebut *reel*. Hal tersebut dilakukan untuk kebutuhan proyektor bioskop yang menuntut agar film berdurasi sekitar 120 menit tersebut dapat dipotong menjadi beberapa bagian yang maksimalnya hanya 10 menit. Penulis diberikan tugas untuk menyusun *reel* 2,3,4,5,10,11,12.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2. *Folder yang Dikelola Penulis*

Setelah itu di dalam *folder* tersebut penulis berikan nama lagi berdasarkan *shot*-nya.



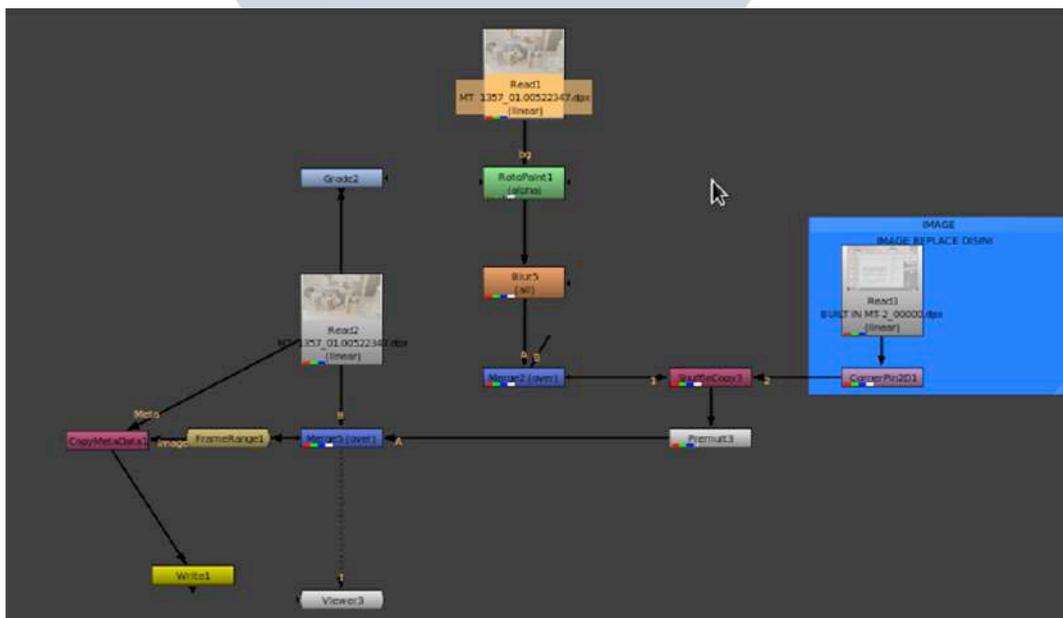
Gambar 3.3. *File yang Akan Dikerjakan Penulis*

Setelah proses mengelola *file* selesai, penulis mulai bekerja menggunakan *software NUKEX*.



Gambar 3.4. Logo *NUKEX*

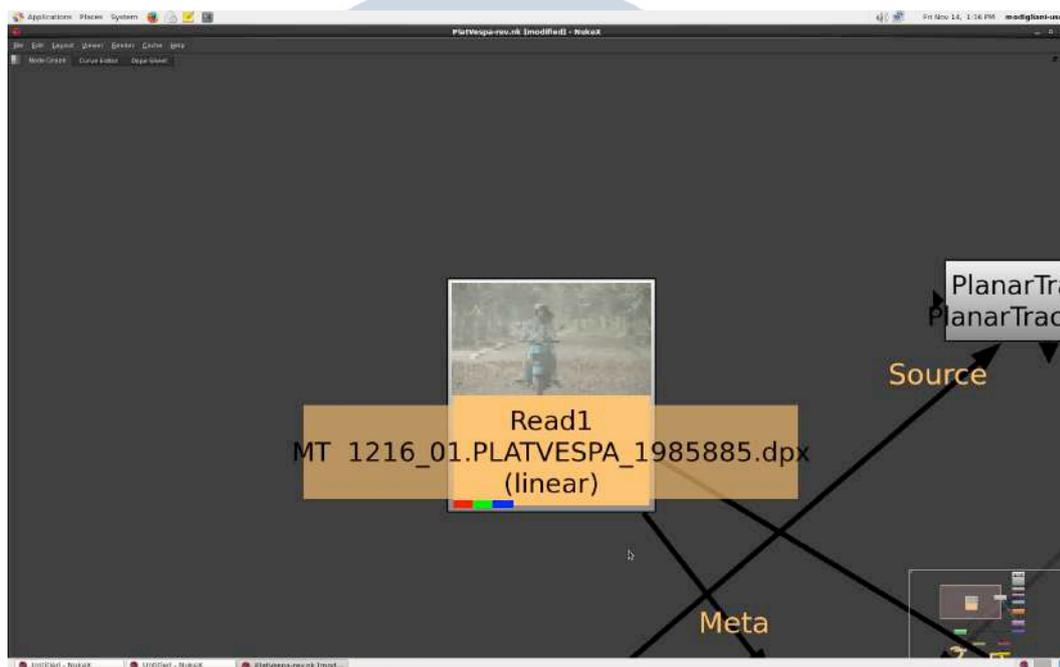
Software NUKEX berbeda dengan *software* yang biasa dipakai penulis yaitu *Adobe After Effect*. Dalam menyusun, *workspace NUKEX* menggunakan *node based layer*.



Gambar 3.5. *Node Based Layer*

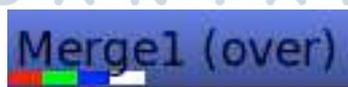
3.3.1.1. Contoh Tahapan Kerja Penyusunan *Node*

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuka *software NUKEX*, setelah itu penulis meng-*import* sebuah file yang akan penulis kerjakan.



Gambar 3.6. *Node Footage* Motor Vespa

Pada gambar 3.6. terlihat tampilan *file* yang telah di-*import*. *File* tersebut berupa *node*. Penulis membuat *node merge*, lalu langkah selanjutnya penulis menarik garis kepada *node merge* dari *node motor vespa*. Selanjutnya penulis meng-*import* *file* plat baru.



Gambar 3.7. *Node Merge*

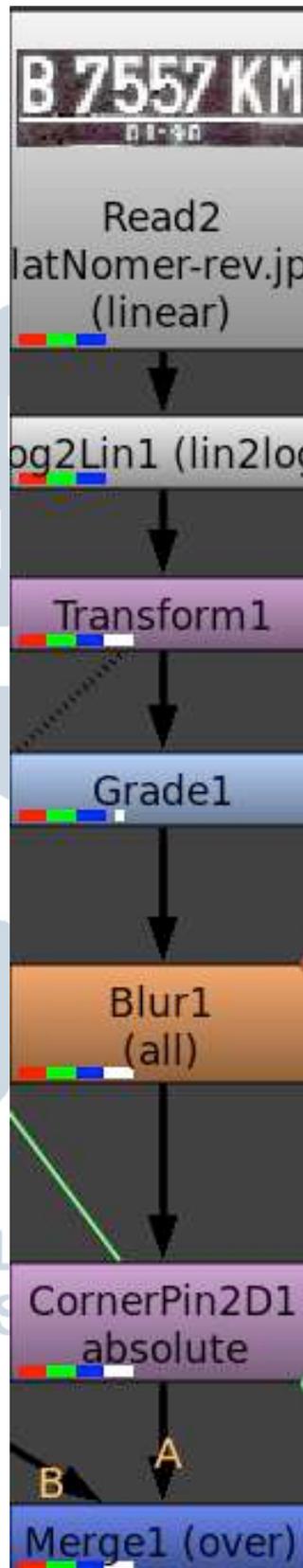
Setelah itu penulis melanjutkan dengan menarik garis dari *node* plat baru menghubungkan *node footage* dengan plat baru.



Gambar 3.8. *Node* Plat Vespa Baru

Untuk menyempurnakan warna hingga sama dengan warna asli plat vespa lama, penulis menambahkan beberapa *node* yaitu *node log to linear*, kemudian *node transform* untuk menyamakan ukuran, lalu *node grading*, *node blur* dan *node corner-pin* yang penulis namakan *node group* plat vespa baru.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. *Node Group*
Plat Vespa Baru

Penulis membuat *node rotopaint* untuk memulai *rotoscoping* plat vespa yang akan diganti.



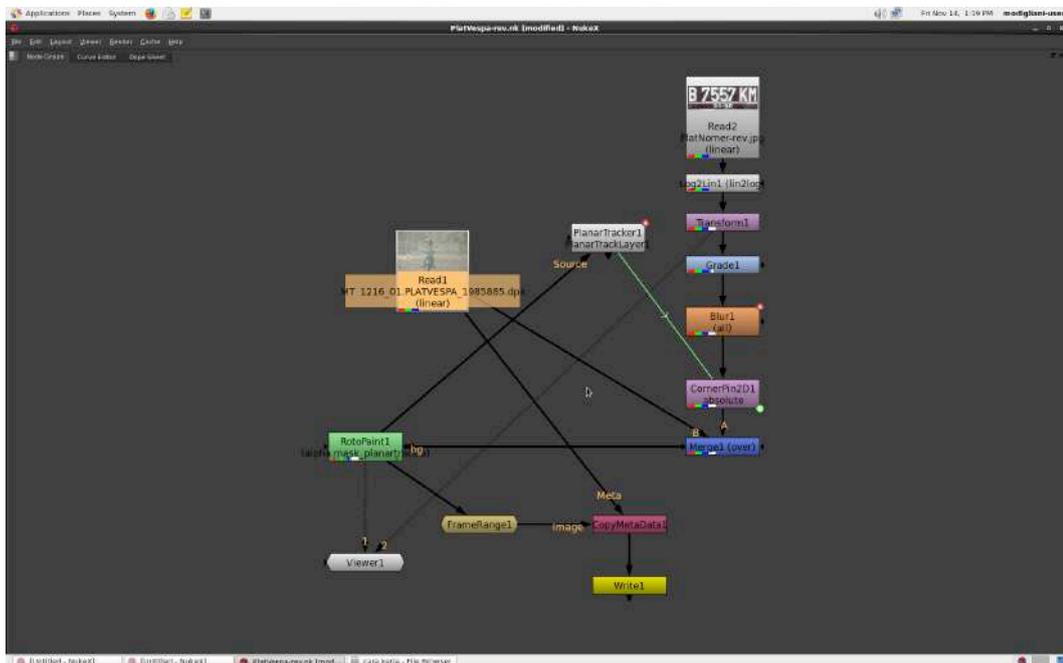
Gambar 3.10. *Node Rotopaint*

Pada *node rotopaint* terdapat fitur *planartracker*. *Planartracker* memudahkan penulis untuk melakukan *tracking object*.



Gambar 3.11. *Node Planar Tracker*

Hasil *track* kemudian penulis *export* menjadi *node corner pin*. *Node corner pin* adalah bentuk hasil akhir dari *planar track*, fungsinya untuk *template* tempat mengganti obyek yang telah di *track*.



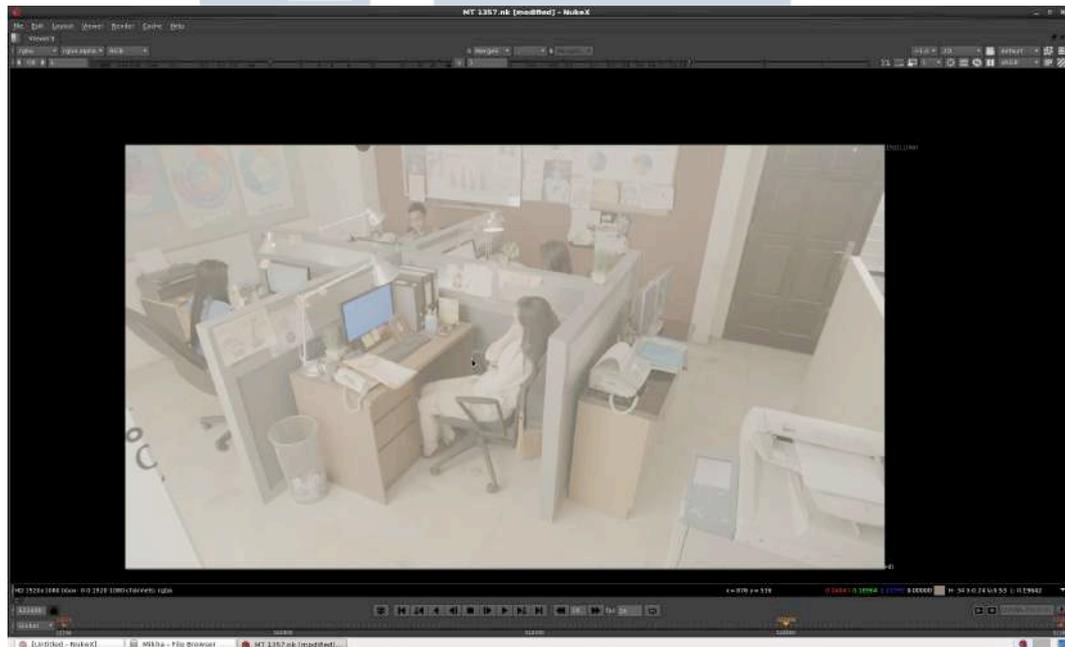
Gambar 3.12. Hasil Akhir Susunan *Node* Untuk *Footage* Motor Vespa

Pada gambar 3.12. adalah hasil akhir dari penggabungan beberapa *node* yang penulis telah sebutkan diatas. Hasil *footage* plat vespa yang telah diganti dapat dilihat pada hasil akhir *reel-02* di sub-bab selanjutnya.

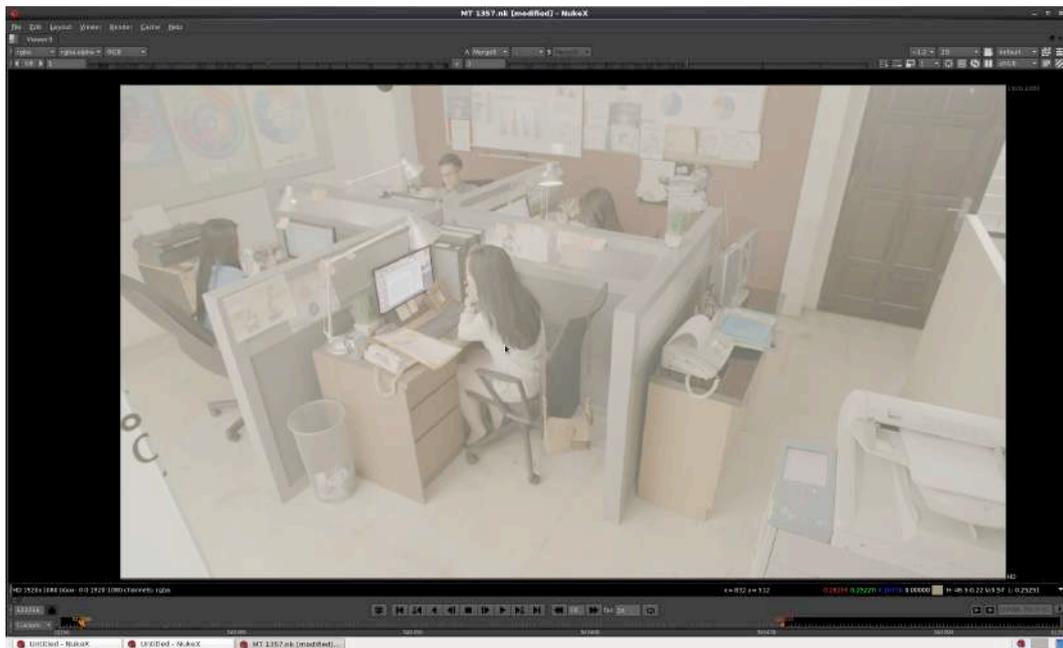
3.3.1.2. Preview Hasil Kerja Penulis

1. Reel-02

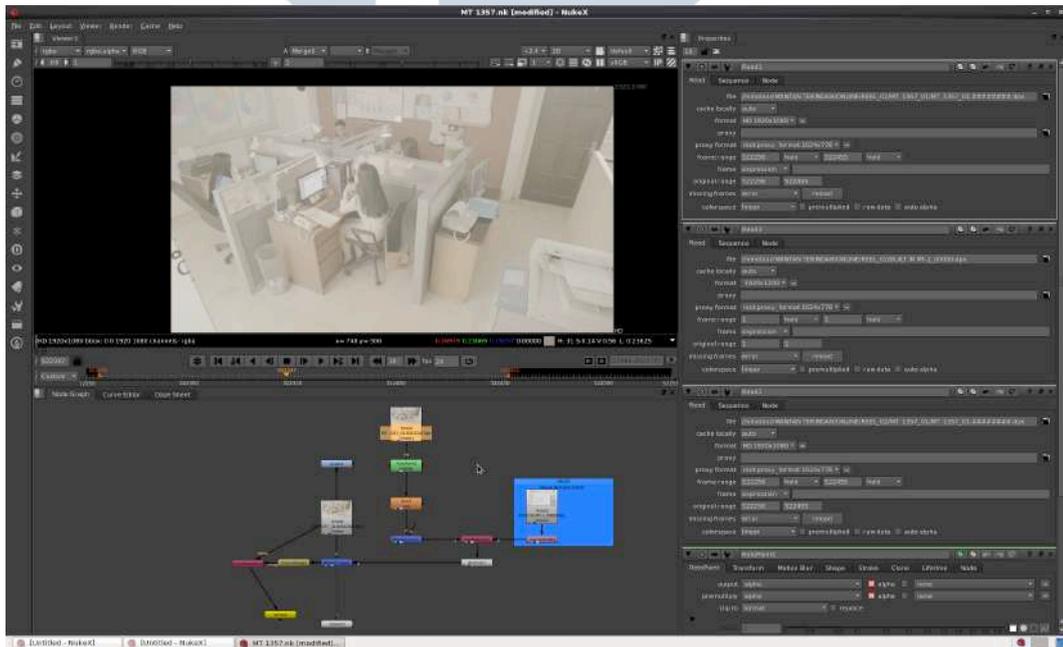
Pada *reel-02* ada *scene* dimana adegan Nada, si tokoh utama sedang berada di kantor dan menatap layar. Layar tersebut kosong dan tugas penulis disini adalah mengganti layar tersebut sehingga menjadi layar komputer yang berlatar.



Gambar 3.13. *Reel-02*. Shot High Angle Sebelum Layar LCD Diganti

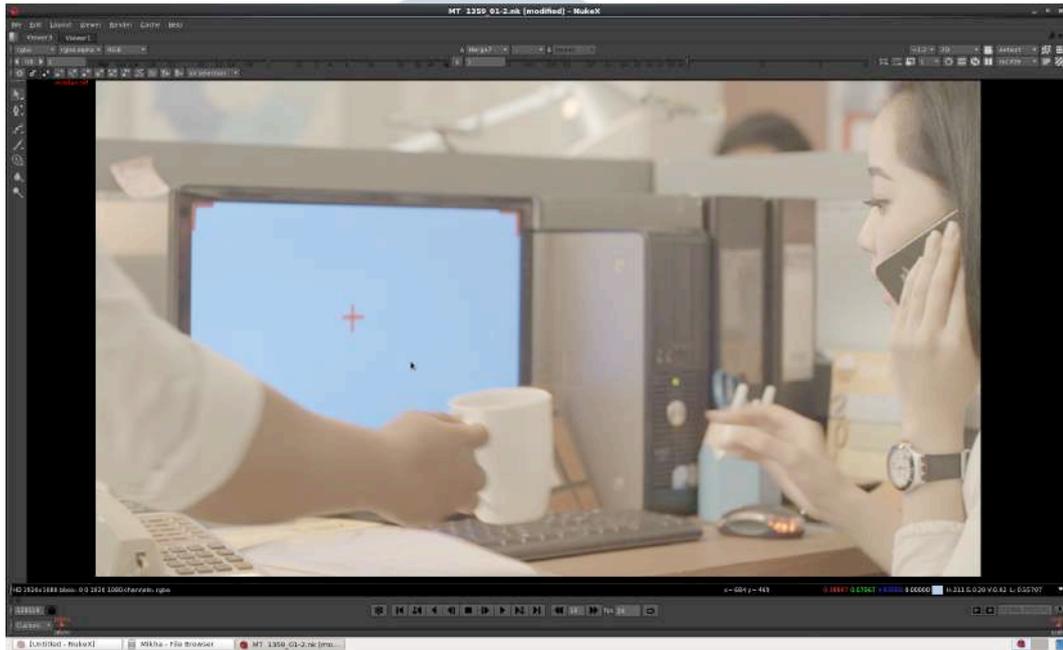


Gambar 3.14. *Reel-02. Shot High Angle* Setelah Layar LCD Diganti



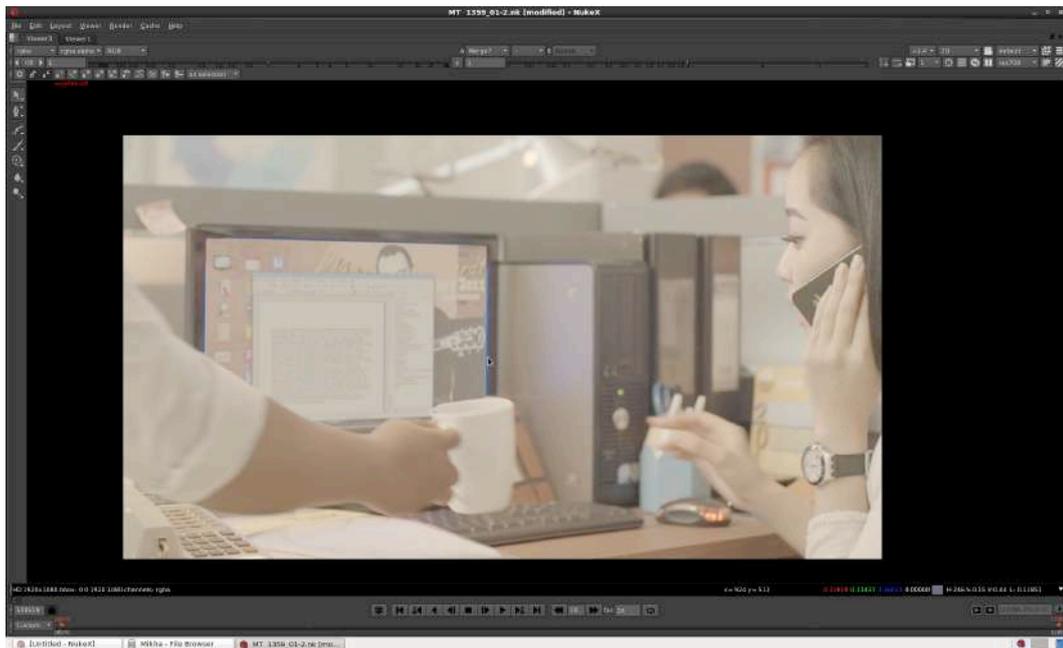
Gambar 3.15. *Reel-02. Node yang Disusun Untuk Shot High Angle*

Setelah *shot* tersebut, Nada kemudian mengangkat sebuah telepon genggam, *shot* berpindah menjadi *Over The Shoulder*. Penulis mengganti layar lagi menjadi layar berlatar yang sama dengan *shot* sebelumnya, kemudian penulis melakukan *rotoscoping* terhadap tangan seseorang yang memberikan secangkir kopi kepada Nada.

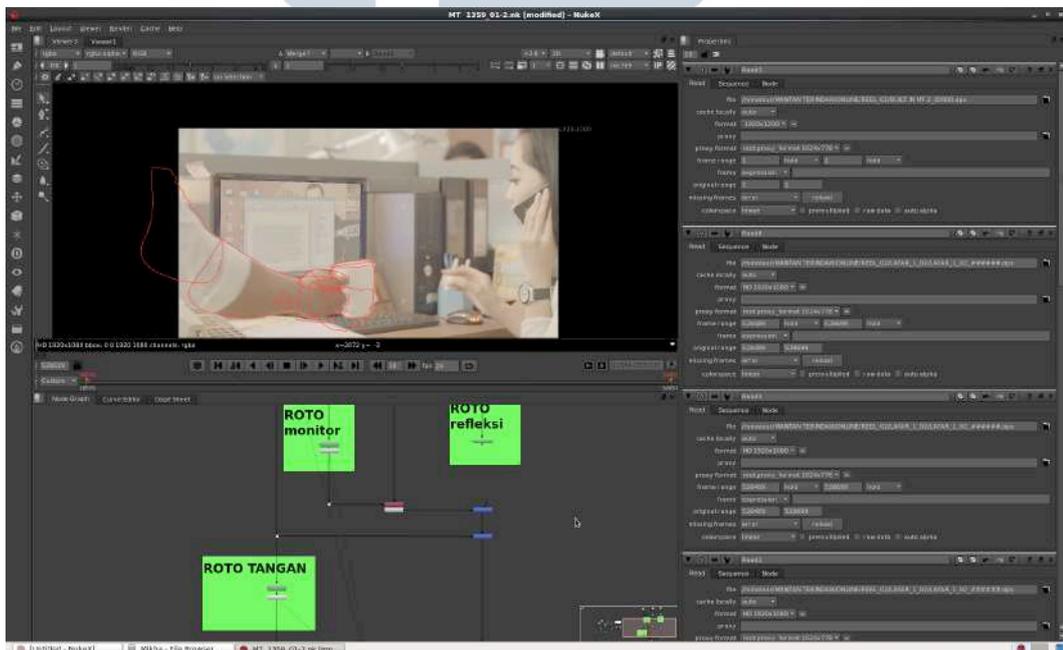


Gambar 3.16. *Reel-02. Shot Over The Shoulder* Sebelum Layar LCD Diganti

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

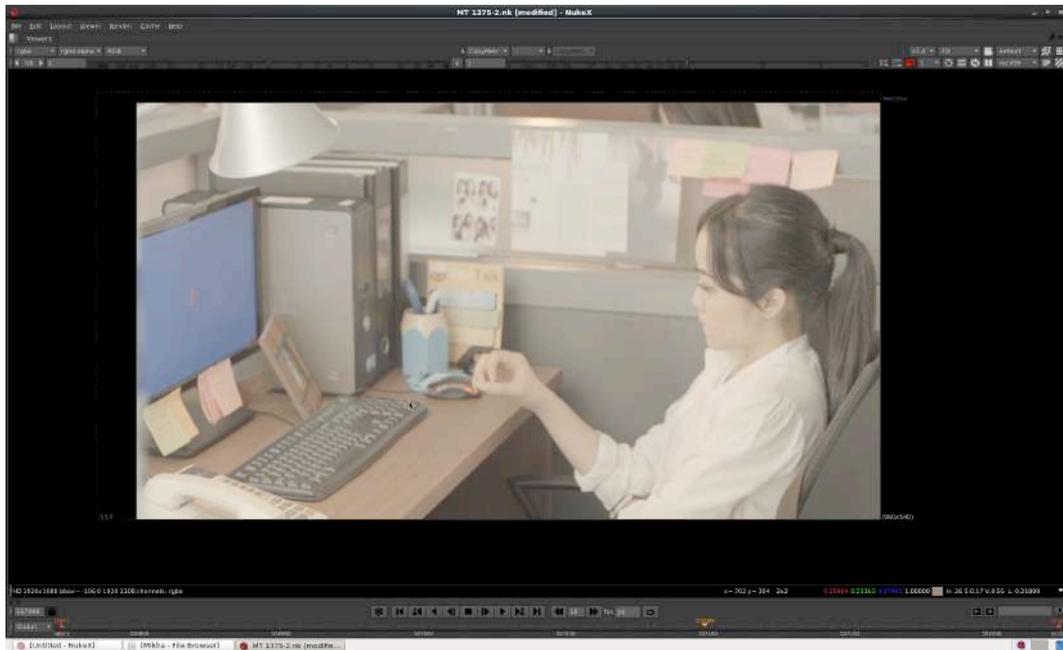


Gambar 3.17. Reel-02. Shot Over The Shoulder Setelah Layar LCD Diganti

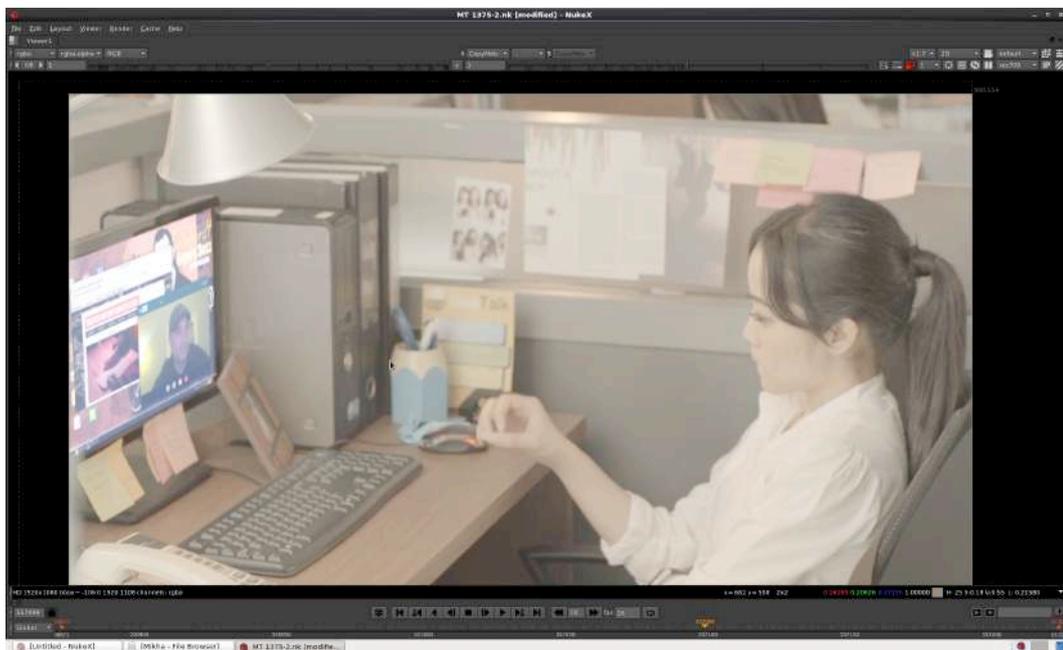


Gambar 3.18. Reel-02. Node yang Disusun Untuk shot Over The Shoulder

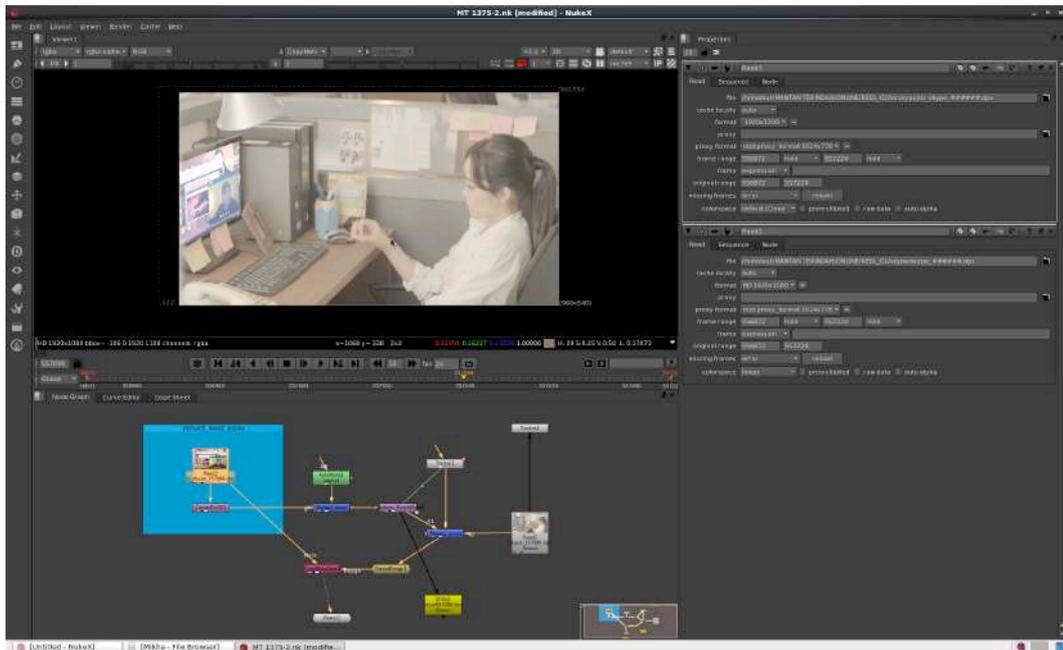
Shot berikutnya adalah *shot* saat Nada sedang berkomunikasi menggunakan media *online* dengan seseorang di layar monitor.



Gambar 3.19. *Reel-02. Shot Medium Close Up* Sebelum Layar Diganti



Gambar 3.20. *Reel-02. Shot Medium Close Up* Setelah Layar Diganti



Gambar 3.21. Reel-02. Node yang Disusun Untuk Shot Facetalk

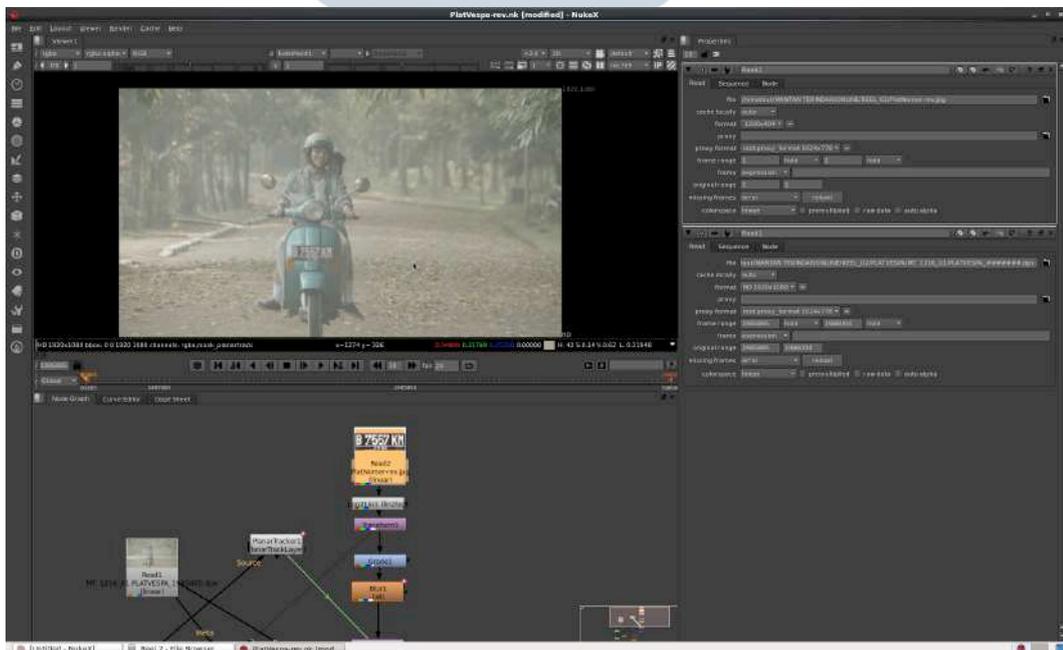
Selanjutnya terdapat scene sebuah motor vespa yang dikendarai oleh dua orang. Dalam scene tersebut penulis harus mengganti plat vespa.



Gambar 3.22. Reel-02. Plat Vespa Sebelum Diganti



Gambar 3.23. Reel-02. Plat Vespa Setelah Diganti



Gambar 3.24. Reel-02. Node yang Disusun Untuk Mengganti Plat Vespa

2. Reel-03

Pada *reel* tiga ini terdapat sebuah *shot*, dimana adegan tangan aktor sedang menggeser jempolnya untuk men-*scroll* layar sebuah *smartphone*. Penulis harus mengganti layar tersebut yang isinya berupa jadwal kereta. Oleh sebab itu penulis menggunakan teknik *rotoscoping* pada bagian layar dan juga jempol aktor.



Gambar 3.25. *Reel-03*. Layar *Smartphone* Sebelum Diganti

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

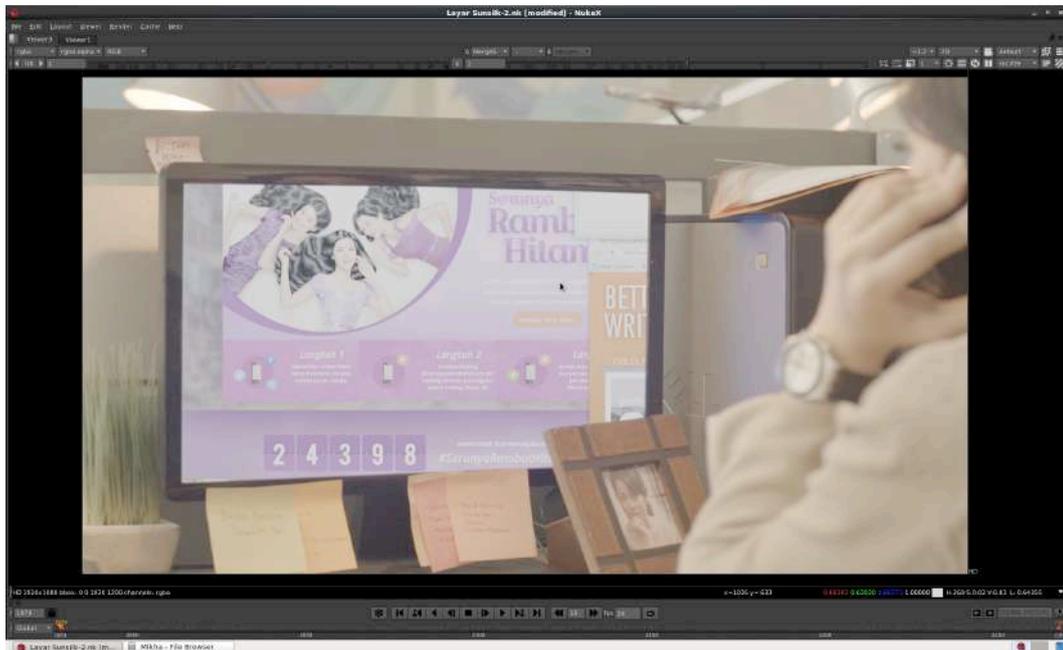
3. Reel-04

Pada *reel* keempat ini penulis melakukan hal yang sama dengan *reel* kedua yaitu mengganti layar monitor, namun konten untuk layar ini adalah untuk sponsor yaitu Sunsilk.

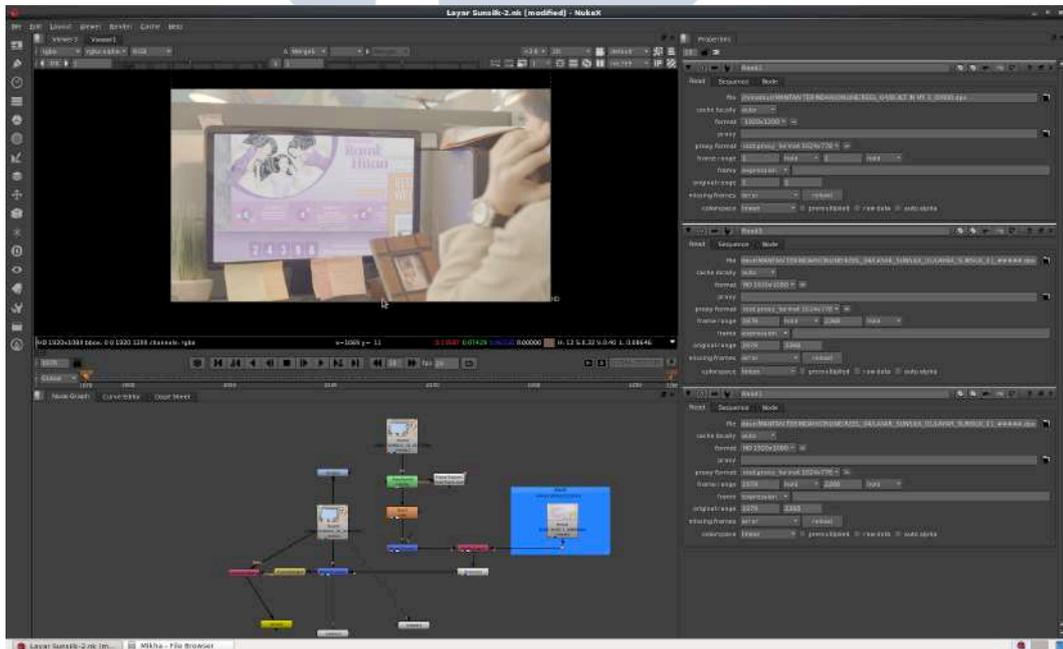


Gambar 3.28. *Reel-04. Shot* Sebelum Layar Diganti

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.29. Reel-04. Shot Setelah Layar Diganti



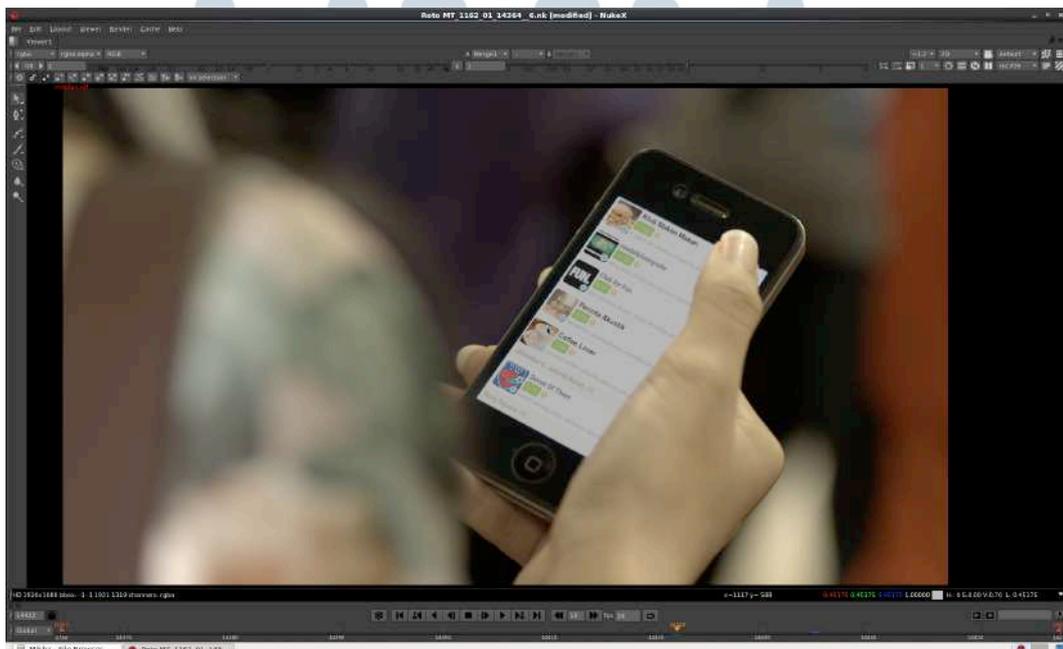
Gambar 3.30. Reel-04. Node yang Disusun Untuk Shot Layar Sunsiik

4. Reel-05

Pada *reel* kelima penulis mengganti layar sebuah *smartphone*. Sama dengan *reel* ketiga, penulis harus menggunakan teknik *rotoscoping* untuk mengganti layar *smartphone* ini.



Gambar 3.31. *Reel-05. Shot Sebelum Layar Diganti*



Gambar 3.32. *Reel-05. Shot Setelah Layar Diganti*



Gambar 3.33. *Reel-05. Node yang Disusun Untuk Shot Iphone*

5. *Reel-10*

Pada *reel* ke sepuluh terdapat *scene* pesawat yang sedang bersiap untuk lepas landas. Di pesawat tersebut penulis harus menggunakan teknik *clone roto-scoping* untuk menghilangkan tulisan arab di sebelah kanan dan kiri *cockpit* luar pesawat. *Clone roto-scoping* adalah *tools* yang sangat berguna bagi penulis. Fitur dari *NUKEX* ini sangat praktis penggunaannya dan menghemat waktu bagi penulis.

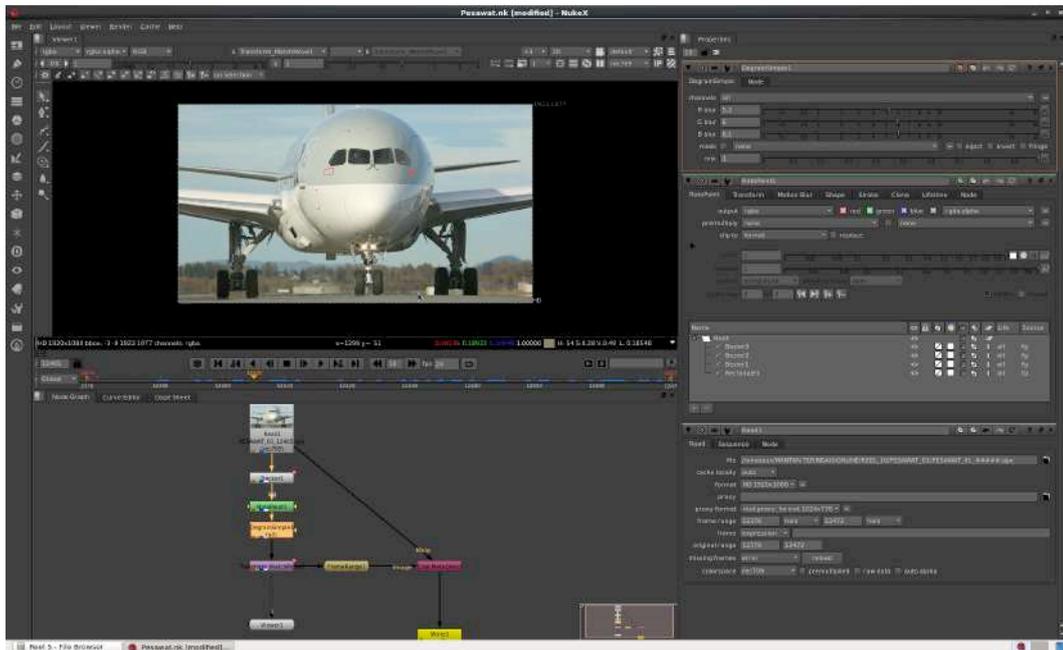
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.34. *Reel-10. Shot* Sebelum Tulisan Arab Dihilangkan



Gambar 3.35. *Reel-10. Shot* Setelah Tulisan Arab Dihilangkan



Gambar 3.36. Reel-10. Node yang Disusun Untuk Shot Pesawat

6. Reel-11

Pada reel kesebelas terdapat scene dimana Genta, si tokoh utama sedang mencocokkan jasnya. Tugas penulis mengganti foto diatas meja.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37. *Reel-11. Shot Sebelum Foto Diganti*



Gambar 3.38. *Reel-11. Shot Setelah Foto Diganti*



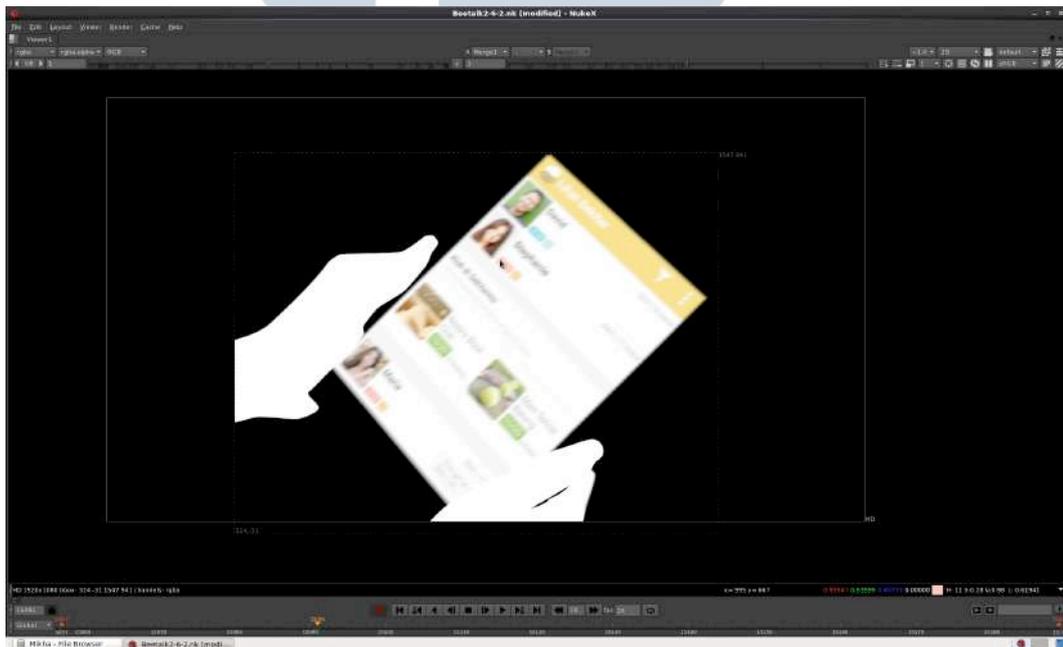
Gambar 3.39. Reel-11. Node yang Disusun Untuk Mengganti Foto

7. Reel-12

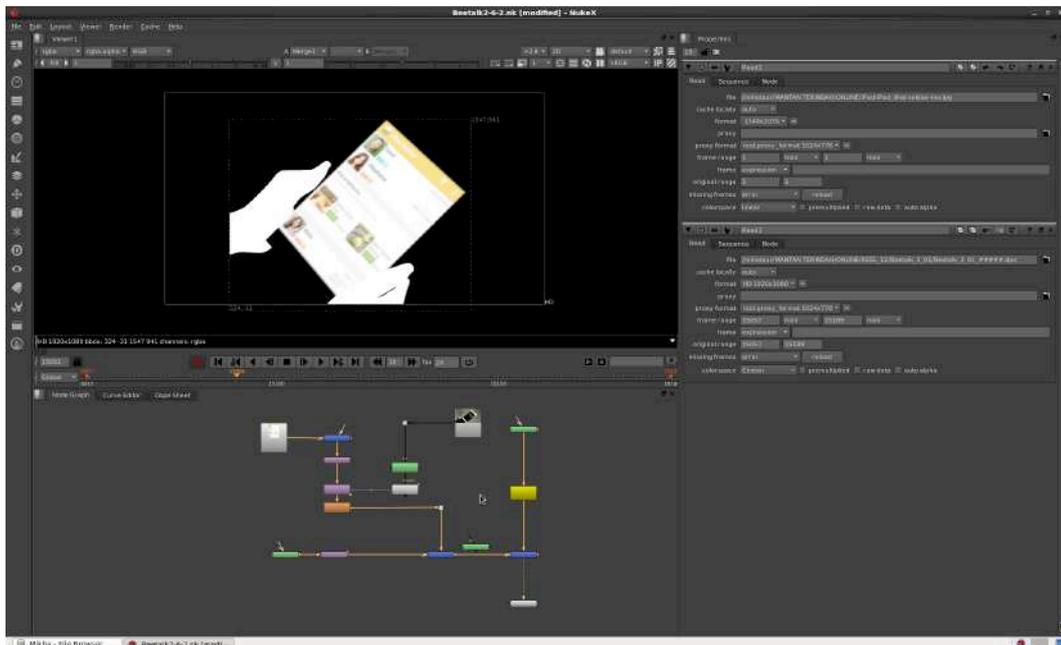
Pada reel kedubelas terdapat *shot* tangan seseorang yang memegang ipad, tugas penulis pada *shot* ini adalah melakukan *rotoscoping* layar ipad, dan tangan orang yang memegang ipad. Yang kemudian hasil *rotoscoping* di-export kedalam 4 *channel* warna yaitu RGBA, hal ini memudahkan seorang *compositor visual effect* untuk melanjutkan pekerjaan penulis dalam membuat *motion* ipad dan menyempurnakannya.



Gambar 3.40. *Reel-12. Shot Ipad sebelum di-rotoscoping*



Gambar 3.41. *Reel-12. Hasil yang Akan Di-export Berupa Empat Channel Warna*



Gambar 3.42. Reel-12. Node yang Disusun Untuk Shot Ipad

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang penulis menemukan beberapa kendala antara lain:

1. Selama proses magang penulis kurang bisa beradaptasi dengan tempat kerja. Dunia kerja dimana penulis dituntut menjadi profesional, sehingga berpengaruh terhadap hasil kerja penulis.
2. Selama proses magang penulis kurang melakukan komunikasi dan sering bekerja sendiri tanpa mengerti dan menghiraukan perintah atasan sehingga didapati penulis harus mengerjakan ulang beberapa *shot*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Setelah bekerja beberapa lama di Cinemasphere penulis akhirnya bisa beradaptasi dan terbiasa.
2. Setelah melakukan kesalahan tersebut penulis harus aktif bertanya.