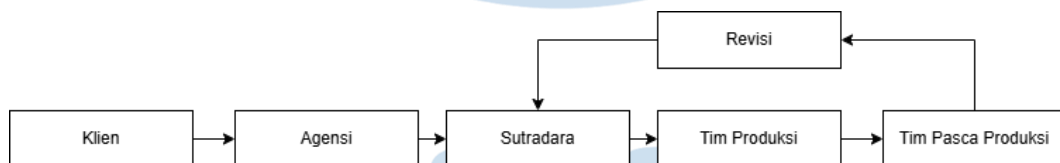


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis di Wokcop Studio adalah sebagai seorang 3D Artist, yang bertanggung jawab dalam pembuatan model tiga dimensi untuk keperluan produksi. Dalam beberapa kesempatan, proyek disampaikan secara langsung kepada seluruh tim Wokcop Studio melalui meeting yang bertujuan sebagai sesi briefing dari klien. Dalam pertemuan ini, klien menjelaskan secara rinci visi dan tujuan mereka terhadap proyek yang akan dikerjakan. Selain itu, klien juga menguraikan aspek-aspek utama yang ingin mereka tonjolkan dalam proyek tersebut, seperti konsep kreatif, pesan yang ingin disampaikan, serta elemen visual dan teknis yang perlu diperhatikan oleh tim produksi. Briefing ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim memiliki pemahaman yang sama mengenai ekspektasi klien sehingga dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan visi yang telah ditetapkan. Berikut adalah diagram alur kerja mengenai struktur kedudukan di Wokcop Studio:



Gambar 3.1 Diagram Alur Kerja

Sumber: Data Penulis dari Perusahaan (2025)

Dalam perusahaan Wokcop Studio, dimulai dari klien, yang memberikan *brief* kepada agensi untuk mengembangkan strategi kreatif. Setelah konsep disetujui, proyek diarahkan kepada sutradara, yang bertanggung jawab atas visi kreatif dan koordinasi produksi. Sutradara kemudian bekerja sama dengan tim produksi, yang mencakup produser (mengatur anggaran dan jadwal), *art director* (mengembangkan konsep visual), dan *director of photography* (mengurus sinematografi). Proses selanjutnya adalah produksi, di mana pembuatan iklan dilakukan, baik melalui syuting maupun animasi. Setelah itu, hasil produksi masuk

ke tahap post-produksi, yang melibatkan editor *offline* dan *online* (menyusun video sesuai storyboard, menyesuaikan warna dan menambahkan efek visual). Hasil akhir kemudian dikembalikan ke agensi dan klien untuk persetujuan dan revisi. Setelah disetujui, iklan masuk ke tahap distribusi media, seperti TV, digital ads, media sosial, atau billboard, sesuai dengan strategi pemasaran yang telah dirancang oleh klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis memiliki peran sebagai 3D *Artist* dan bertanggung jawab atas proses pemodelan 3D, baik menambahkan *texture* serta melakukan animasi dalam produksi. Namun, seiring berjalannya waktu, penulis juga secara bertahap mengemban tanggung jawab tambahan sebagai *Online Editor*, yang mencakup penyuntingan akhir, penyelarasan visual, serta penyesuaian teknis untuk memastikan kualitas hasil akhir sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Setelah menerima *brief* mengenai bagian 3D yang akan digunakan dalam produksi, penulis terlebih dahulu melakukan riset dan pencarian referensi yang relevan, baik dari segi visual maupun teknis, hal ini untuk memastikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Setelah referensi dan pendekatan teknis ditentukan, penulis kemudian melanjutkan ke tahap eksekusi pemodelan 3D, yang mencakup pembuatan bentuk dasar, penyesuaian detail, serta proses *texturing* untuk memberikan tampilan yang lebih realistis dan sesuai dengan arahan artistik. Sementara itu, dalam tahap *online editing*, penulis bertanggung jawab untuk melakukan penyempurnaan akhir pada beberapa *scene*, termasuk *touch-up* visual, penyatuan warna, serta penyesuaian komposisi agar hasil akhir tampak lebih harmonis dan sesuai dengan yang sudah ditentukan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan berbagai eksperimen dalam tugas yang diberikan, termasuk *online editing* dan 3D *modeling* untuk proyek iklan dan film panjang. Selain itu, penulis juga mengerjakan berbagai konten media sosial dengan peran sebagai

colorist serta *offline* dan *online editor*. Berikut adalah proses produksi yang dilakukan selama empat bulan magang:

Keterangan Waktu	Proyek	Deskripsi pekerjaan	Tugas
Pekan ke-1 (3 Februari – 7 Februari 2025)	Torpedo	<i>3D Artist</i>	Membuat 3 Model, seperti <i>Popcorn box</i> , <i>Ticket box</i> , dan <i>Energy bar</i> .
Pekan ke-2 (10 – 14 Februari 2025)	Torpedo	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa visual, seperti menghias tenda dengan menggunakan Photoshop, serta menambahkan VFX melalui After Effect
Pekan ke-3 (17 Februari – 21 Februari 2025)	Torpedo	<i>Online Editor</i>	Mengerjakan revisi sesuai permintaan klien pada beberapa shot torpedo yang sudah dikerjakan serta melakukan pengomposan pada video merayakan idul fitri dan ibadah puasa.
Pekan ke-4 (24 Februari – 28 Februari 2025)	Cacing Kremi	<i>Offline Editor</i>	Melakukan <i>editing</i> untuk konten Tiktok dengan menggunakan aplikasi Capcut.
Pekan ke-5 (3 – 7 Maret 2025)	Wokcop Pictures	<i>Offline & online editor</i> <i>Colorist</i>	Membuat dua konten untuk promosi di instagram dengan menggunakan aplikasi After Effect dan Davinci Resolve.
Pekan ke-6 (10 – 14 Maret 2025)	Kembang Gula Cacing Kremi	<i>3D Artist & Animator</i> <i>Offline Editor</i>	Melakukan detailing tekstur pada model 3D ular dengan menggunakan aplikasi Substance Painter dan membuat model lebah dan menganimasikan dengan Blender. Melakukan <i>editing</i> untuk konten Tiktok dengan menggunakan aplikasi Capcut.
Pekan ke-7 (17 – 21 Maret 2025))	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa scene penting, seperti membuat terpisah pada kepala dan badan anak, sehingga terlihat putus.

Pekan ke-8 (24 – 29 Maret 2025)	Sirep Cacing Kremi	<i>Online Editor</i> <i>Offline Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada scene penting, membuat setan dibelakang kaca nge-blur dan sebelum karakter pergi, setan harus jangan muncul dahulu Melakukan <i>editing</i> untuk konten Tiktok dengan menggunakan aplikasi Capcut.
Pekan ke-9 (7 – 11 April 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada scene mudah, seperti membuat texture tembok lebih <i>clean</i> .
Pekan ke-10 (14 – 17 April 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa scene mudah, seperti membuat texture tembok lebih <i>clean</i> .
Pekan ke-11 (21 – 25 April 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa scene mudah, seperti melakukan <i>tracking</i> untuk memperbaiki rantai.
Pekan ke-12 (28 April – 2 Mei 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa scene sedang, seperti melakukan <i>tracking</i> kepala dalam toples, menambahkan asap pada scene dalam pendingin, terdapat
Pekan ke-13 (5 – 9 Mei 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan <i>Touch up</i> pada beberapa scene sedang, seperti melakukan <i>tracking</i> untuk <i>mockup</i> pada mesin detak jantung.
Pekan ke-14 (12 – 16 Mei 2025)	Sirep	<i>Online Editor</i>	Melakukan revisi pada shot yang sebelumnya dikerjakan namun masih ada yang <i>miss</i> .
Pekan ke-15 (19 – 23 Mei 2025)	Sirep Cacing Kremi	<i>Online Editor</i>	Melakukan review ulang pada shot yang sudah di <i>online</i> . Kemudian terdapat beberapa

			tambahan shot yang harus di <i>online</i> .
			Melakukan <i>editing</i> untuk konten Tiktok dengan menggunakan aplikasi Capcut.
Pekan ke-16 (26 – 30 Mei 2025)	Sirep		Melakukan revisi terhadap shot-shot yang kurang atau tambahan.

Tabel 3.1 Proses alur kerja

Sumber: Data Penulis

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai pekerja magang di Wokcop Studio, penulis bertanggung jawab dalam peran sebagai *3D artist* dan *online editor*. Selama masa magang, penulis hanya terlibat dalam dua tahap produksi, yaitu tahap produksi dan pascaproduksi. Tahap pengembangan dan praproduksi ditangani oleh tim yang khusus terlibat dalam hal tersebut. Setelah kedua tahap tersebut selesai, hasilnya kemudian diserahkan kepada tim produksi dan pascaproduksi untuk proses lanjutan.

a. *3D Artist*

Penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat 3D model pada proyek Torpedo dan Kembang Gula. Pada proyek Torpedo, penulis berperan membuat 3D model pada aset-aset seperti *Popcorn box*, *Ticket box*, dan *Energy bar* dengan menggunakan perangkat lunak yaitu Blender, dimulai dari pembuatan bentuk dasar (*blocking*), penghalusan detail (*detailing*), hingga proses *UV unwrapping* untuk keperluan *texturing*. Setiap aset dirancang sesuai dengan gaya visual yang telah ditetapkan oleh *art director*.

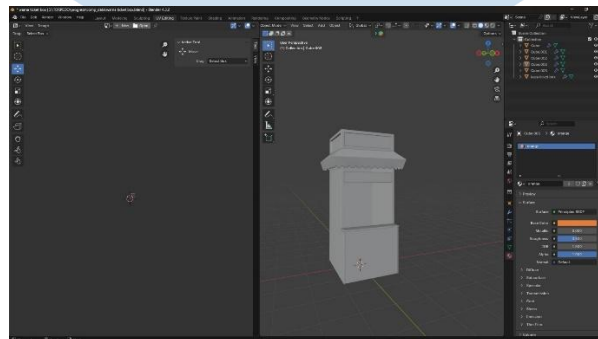
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Refrensi asli *Ticket box*

Sumber: Data Penulis

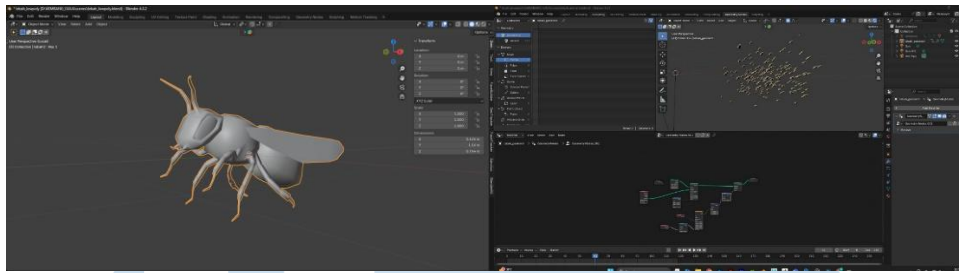
Salah satu contoh pengerjaan 3d modeling yang dilakukan adalah *ticket box*, yang mendapatkan refrensi nyata dari *department art*. Namun, untuk mempermudah proses compositing, diperlukan pembuatan model 3D dari objek tersebut. Dengan adanya model 3d *ticket box*, tim *compositing* dapat lebih leluasa dalam menyesuaikan pencahayaan, bayangan, dan perspektif objek tersebut agar sesuai dengan elemen-elemen lain dalam *scene*.



Gambar 3.3 Model *Ticket box*

Sumber: Data Penulis

Kemudian, pada proyek Kembang Gula penulis berkesempatan untuk membuat 3D model lebah dan *detailing* pada model ular. Namun, hal ini masih belum di *lock* dan terus berkembang. Proses pada pembuatan model dan animasi lebah sepenuhnya menggunakan aplikasi Blender. Pertama, membuat satu model lebah kemudian melakukan pergerakan pada seluruh tubuh lebah dengan menggunakan *keyframe*. Setelah melakukan animasi, diteruskan dengan menggunakan *geometry nodes* yang bertujuan untuk membuat gerombolan lebah dengan instan, dengan alasan tidak memakan banyak memori.



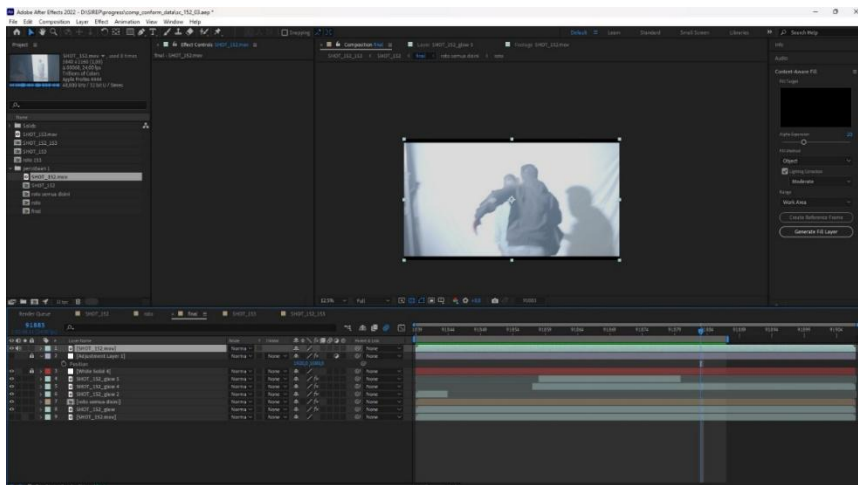
Gambar 3.4 Model Lebah

Sumber: Data Penulis

a. *Online Editor*

Penulis memiliki kesempatan untuk melakukan *online editing* pada proyek Torpedo dan Sirep. Pada proyek Torpedo, penulis melakukan *rotoscope*, *compositing*, serta menambahkan VFX. Salah satu tantangan utama dalam proyek ini adalah menerapkan konsep *hybrid*, yaitu menggabungkan rekaman live-action dengan latar belakang 3D secara menyatu dan realistis. Proses *compositing* dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects, terutama pada adegan-adegan yang menampilkan latar seperti padang pasir, oasis, dan taman bermain. Penulis melakukan *masking* dan *rotoscope* pada *footage* aktor, lalu menyusunnya secara ketelitian di atas elemen lingkungan 3D yang telah dirender sebelumnya. Penyesuaian pencahayaan, bayangan, serta color grading turut dilakukan agar kedua elemen yaitu *live action* dan 3D dapat terlihat harmonis dalam satu frame.

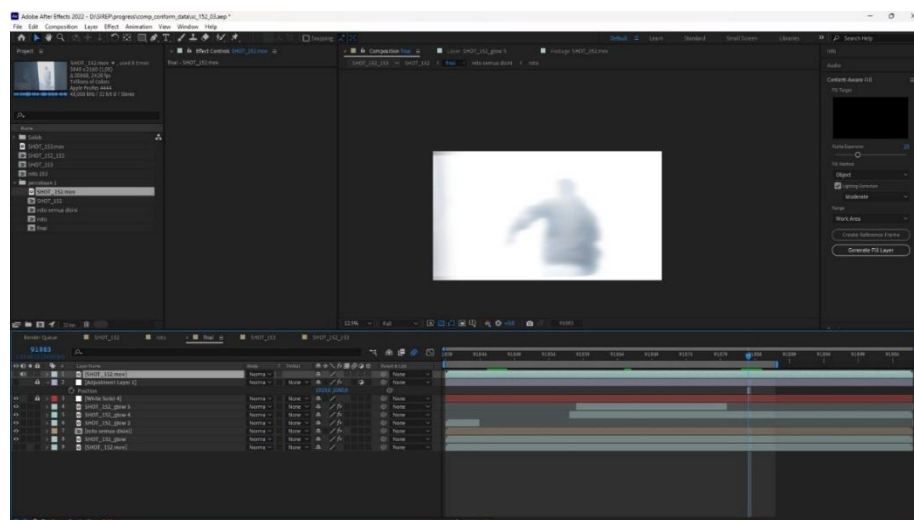
Pada proyek Sirep, proses yang dilakukan oleh penulis sebagian besar memiliki kesamaan dengan proyek Torpedo, terutama dalam aspek *rotoscoping*, *touch-up* visual, dan penyesuaian warna. Penulis berperan dalam menyempurnakan hasil akhir dari *footage* dengan cara menghapus elemen yang tidak diinginkan, memperbaiki tampilan tepi objek yang telah dirotoscope, serta menambahkan efek halus seperti *motion blur* dan *lighting adjustment* untuk memperkuat atmosfer adegan.



Gambar 3.5 Sebelum *online editing*

Sumber: Data Penulis

Gambar diatas merupakan salah satu *shot* yang dikerjakan oleh penulis. Proses ini memerlukan beberapa tahap, dimulai dari *rotoscoping* dengan menggunakan *roto brush* dan melakukan penambalan menggunakan *masking*. Kemudian, transisi yang digunakan seperti *dip to white*, tetapi proses yang dilakukan menggunakan *solid color* berwarna putih sesuai dengan keinginan *director*. Kemudian ditambah, beberapa efek seperti *fast blur box* untuk menambahkan kecepatan *blur* sehingga terkesan memperlihatkan transisi secara *smooth*.



Gambar 3.6 Sesudah *online editing*

Sumber: Data Penulis

MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pengerjaan, khususnya dalam faktor operasional kerja. Penulis memiliki kendala-kendala yang meliputi hambatan dalam proses online editing, seperti keahlian *rotoscoping*, *touch-up*, dan *tracking*. Tingkat kesulitan dari masing-masing proses tersebut sangat bergantung pada kompleksitas shot yang diberikan. Beberapa shot membutuhkan keahlian berbeda karena pergerakan kamera yang dinamis dan pencahayaan yang kurang konsisten. Selain itu, terdapat pula beberapa shot dengan resolusi 4K yang secara proses dapat memperlambat pengerjaan karena ukuran file yang besar, sehingga dapat memengaruhi durasi proses editing dan juga memperlambat tahapan preview, rendering, dan revisi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari beberapa kendala yang sudah dibahas, penulis berupaya untuk mengatasinya melalui berbagai pendekatan teknis dan manajerial. Dalam menghadapi kesulitan pada proses *rotoscoping*, *touch-up*, dan *tracking*, penulis mengembangkan keterampilan secara otodidak dengan memanfaatkan tutorial dan referensi teknis yang relevan. Selain itu, penulis juga berkonsultasi secara aktif dengan anggota tim produksi lain yang sudah berpengalaman pada keahlian tersebut. Untuk mengatasi masalah perbedaan kompleksitas antar shot, dilakukan analisis awal dengan supervisor untuk membedah proses yang dilakukan pada shot, sehingga dapat ditentukan pendekatan teknis dan estimasi waktu pengerjaan yang lebih tepat. Hal ini membantu dalam mengelola waktu dan memprioritaskan shot yang lebih kompleks agar tidak menghambat keseluruhan jadwal.

Sedangkan untuk kendala akibat resolusi 4K dan file berukuran besar, penulis mengoptimalkan perangkat kerja dengan mengatur sistem *proxy editing*, yaitu menggunakan file resolusi lebih rendah selama proses penyuntingan awal untuk mempercepat alur kerja, dan mengganti kembali ke file asli saat tahap akhir. Sehingga dengan penerapan strategi-strategi tersebut, kendala yang dihadapi dapat diminimalkan, dan proses pengerjaan tetap berjalan sesuai dengan target yang telah ditentukan.