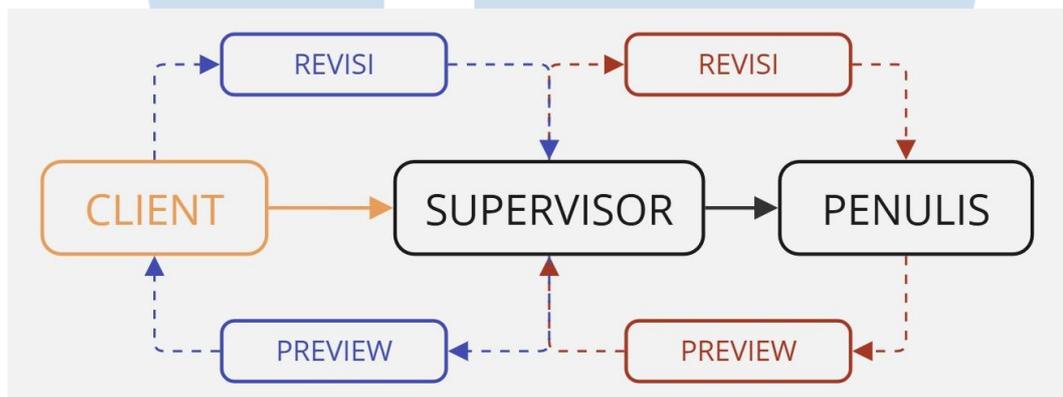


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang di Uratnadi Visualworks, penulis memiliki peran sebagai *VFX artist*. Selama periode magang berjalan ada beberapa tugas dan tanggung jawab yang dilakukan penulis seperti riset visual, *planar tracking*, *rotoscoping*, *compositing*, *replace* aset dan membuat aset yang dibutuhkan untuk film yang sedang dikerjakan, seperti animasi *motion graphics*. Dalam proses pengerjaan tugas yang diberikan, penulis berada dibawah koordinasi oleh *supervisor* yaitu Stefanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja di Uratnadi Visuaworks  
(Dokumentasi Penulis)

Alur kerja dimulai dengan *client* yang memberikan *brief* kepada *supervisor* yang berisi kebutuhan serta visinya untuk dikembangkan dan dikerjakan. Dalam *brief* tersebut mencakup berbagai aspek teknis juga terdapat referensi visual agar sesuai dengan ekspektasi *client*. Selain itu *client* juga memberikan tenggat waktu atau *deadline* waktu produksi. Setelah *brief* dari *client* diterima, *supervisor* mengkoordinasikan tugas kepada penulis, instruksi diberikan pada saat *meeting* pagi (10.00 WIB) baik secara lisan ataupun berbentuk *text*, *supervisor* juga memperlihatkan beberapa referensi visual yang sesuai dengan visi *client*. Setelah menerima detail instruksi dari *supervisor* penulis akan mulai mengerjakan sesuai dengan arahan dari *supervisor*. Selama proses pengerjaan, penulis dapat berkoordinasi langsung kepada *supervisor* untuk menanyakan dan memastikan

apakah hasilnya sudah sesuai atau belum. *Supervisor* memberikan arahan dan bimbingan untuk memastikan hasilnya sesuai, dengan memberikan revisi atau *feedback* kepada penulis sebelum outputnya dikirim kepada *client*, setelah itu baru penulis melakukan revisi sesuai yang diarahkan. Setelah proses tersebut, *output* akan dikirim kepada *client* untuk direview, yang mungkin akan terdapat revisi ataupun tugas tambahan dan prosesnya kembali lagi dari *supervisor* kepada penulis. Jika hasilnya telah disetujui oleh *client* penulis akan memberikan file-file yang telah dikerjakan kepada *supervisor* atau *collect file*, lalu dari *supervisor* diberikan kepada *client* sesuai dengan format yang telah disepakati.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan beberapa sub bab yang akan menguraikan dengan lebih detail mengenai tugas yang dilakukan selama periode magang, juga beberapa kendala dan solusi yang ditemukan atas kendala tersebut selama melaksanakan magang di Studio Uratnadi Visualworks.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan oleh penulis selama periode magang di Uratnadi Visualworks selama 640 jam atau kurang lebih 5 bulan:

Tabel 3.1 Penjabaran tugas selama kerja magang di Uratnadi Visualworks

Periode	Proyek	Jobdesc	Tugas
Minggu ke-1 (30 Januari – 7 Februari 2025)	Mothernet	<i>Riset visual</i>	Menonton 4 film untuk riset UI retro, lalu latihan <i>tracking</i> , <i>clean up</i> , dan <i>touch up footage</i> . Kemudian <i>setting ACES</i> untuk After Effects.
Minggu ke-2 (10 – 14 Februari 2025)	Mothernet	<i>Aset design &amp; VFX artist</i>	Membuat design animasi <i>soundwave retro</i> , <i>AI listening retro</i> , dan menganimasikan logo <i>i-BU retro</i> juga <i>shutdown smartwatch</i> . Setelah itu di <i>test tracking</i> kedalam <i>footage smartwatch</i> .
Minggu ke-3 (17 – 21 Februari 2025)	Mothernet	<i>Aset design &amp; VFX artist</i>	Merevisi aset <i>design</i> dan juga <i>copy file</i> , setelah itu <i>tracking</i> film MOT, <i>test compositing</i> dan juga membuat <i>design animasi soundwave modern</i> .
Minggu ke-4 (24 – 28 Februari 2025)	Mothernet	<i>Aset design &amp; VFX artist</i>	Animasi logo <i>i-BU modern</i> , <i>test tracking</i> dan melanjutkan <i>tracking</i> 10 shot untuk film MOT.

	Perunggu MV	Riset visual & VFX artist	Riset visual gedung-gedung jakarta dan membuat <i>matte painting</i> gedung-gedung jakarta.
Minggu ke-5 (3 – 7 Maret 2025)	Perunggu MV Mothernet	VFX artist Aset design	<i>Rotoscoping</i> , <i>keying</i> subjek, dan <i>compositing</i> . Revisi dan penambahan <i>design</i> aset I-BU bagian <i>soundwave</i> dan <i>listening speaking</i> .
Minggu ke-6 (10 – 14 Maret 2025)	SORE	VFX artist	Melakukan <i>clean up</i> beberapa <i>shot</i> .
Minggu ke-7 (17 – 21 Maret 2025)	SORE Mothernet	VFX artist Aset design	Melanjutkan <i>clean up shot</i> dan <i>replace aset</i> . Revisi <i>aset animasi soundwave</i> .
Minggu ke-8 (24 – 29 Maret 2025)	SORE Mothernet Perunggu MV	VFX artist Aset design VFX artist	Melanjutkan <i>clean up shot</i> dan <i>rendering 8 shot</i> . Revisi <i>aset smartwatch</i> . Replace <i>aset</i> .
Minggu ke-9 (7 – 11 April 2025)	Mothernet	VFX artist	Menonton <i>offline pictlock</i> film MOT selanjutnya merender <i>aset-aset</i> yang dibutuhkan dalam film tersebut juga melakukan <i>render</i> untuk <i>preview</i> .
Minggu ke-10 (14 – 17 April 2025)	Mothernet SORE	VFX artist	Melanjutkan <i>tracking shot</i> . <i>Render shot</i> .
Minggu ke-11 (21 – 25 April 2025)	Para Perasuk Mothernet SORE Sal Priadi MV	VFX artist	<i>Rotoscope</i> dan <i>replace background</i> limbo dan pelamun tambahan. Revisi warna pada <i>footage jam</i> . <i>Touch up</i> mata dan bibir lalu <i>render</i> . <i>Clean up shot</i> lalu <i>render</i> .
Minggu ke-12 (28 April – 2 Mei 2025)	Mothernet SORE	VFX artist	Revisi <i>compositing jam</i> film MOT dan buat <i>aset jam</i> . Menambahkan <i>aset</i> darah pada hidung karakter, <i>clean up</i> pulau dan <i>touch up</i> jerawat beberapa <i>shot</i>
Minggu ke-13 (5 – 10 Mei 2025)	SORE Mothernet	VFX artist	<i>Touch up</i> jerawat dan <i>render shot</i> , <i>clean up logo</i> , <i>transfer file offline</i> Menambahkan refleksi cahaya pada <i>compositing jam</i> .

Minggu ke-14 (13 – 16 Mei 2025)	Mothernet	VFX artist	Replace jam di <i>shot</i> tambahan dan menambahkan <i>chromatics abberation</i> . Lalu <i>render EXR</i> .
Minggu ke-15 (19 – 24 Mei 2025)	Tinggal Meninggal Mothernet	VFX artist	Replace dan <i>touch up</i> nomor <i>lift</i> .  <i>Replace, tracking, compositing aset</i>
Minggu ke-16 (26 – 30 Mei 2025)	Mothernet	VFX artist	Melanjutkan <i>replace tracking</i> dan <i>compositing shot</i> serta melakukan beberapa revisi.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalani kerja magang secara *work from home* (WFH) di Uratnadi Visualworks, dimulai dari tanggal 30 Januari 2025, penulis diberikan tanggung jawab sebagai *VFX artist*. Sesuai dengan *jobdesc* tersebut penulis telah mengerjakan beberapa tugas dalam proyek *feature* film Mothernet, SORE, Para Perasuk/Levitating, Tinggal Meninggal dan juga music video Perunggu “Tapi” serta Sal Priadi “Kuri”. Berikut merupakan penjelasan lebih detail mengenai tugas yang dikerjakan penulis sebagai *VFX artist* selama periode magang:

#### 1. *Feature* Film - Mothernet

Mothernet merupakan film bergenre drama, keluarga, namun memiliki sentuhan teknologi juga permasalahan perubahan iklim (Wyzer, 2024). Mengisahkan tentang seorang anak remaja yang harus beradaptasi dengan keadaan, setelah ibunya mengalami koma karena kecelakaan. Dengan menggunakan AI, remaja tersebut dan ayahnya berusaha menjalani dan menghadapi realitas keadaan mereka yang baru. Diproduksi oleh BASE Entertainment dan akan rilis pada tahun 2025. Pada proyek film ini, Uratnadi Visualworks memiliki tugas utama untuk membuat beberapa aset *design* seperti aplikasi pada *smartwatch*, *media sosial*, *software*, dan juga memasang aset-aset *design* tersebut ke dalam film.

Pengerjaan film Mothernet dimulai pada awal bulan Februari 2025, *supervisor* membagi menjadi 2 tim ada yang mengerjakan aset *design* untuk *software* dan media sosial (SPIKO) terdiri dari 2 orang, dan juga ada yang mengerjakan aset untuk *smartwatch* (I-BU) terdiri dari 2 orang. Untuk mengerjakan aset-aset tersebut, dimulai dengan *supervisor* memberikan *brief* untuk melakukan

riset dengan menonton 4 film lalu mengumpulkan hasil *screenshot* UI yang terdapat pada ke-4 film tersebut. Beberapa filmnya adalah Her (2013), Oblivion (2013), Unlocked (2023) dan Missing (2023), film-film tersebut memiliki beberapa referensi UI yang mendukung cerita dan narasi visualnya, bukan hanya sebagai elemen estetika semata, namun menjadi bagian penting yang membantu penceritaan. Selanjutnya, penulis diberi tugas untuk riset kembali dan mencari beberapa referensi UI yang ada di google dan pinterest dengan *style retro* seperti pada game fallout atau semacamnya.



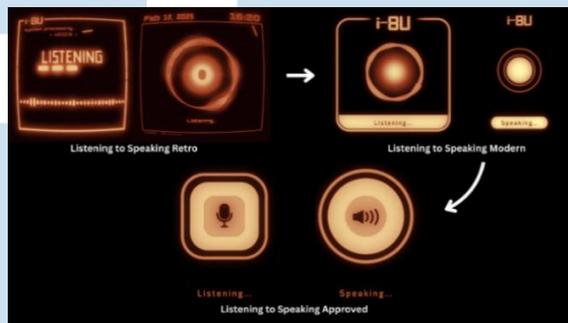
Gambar 3.2 Riset visual pada referensi film (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.3 Riset visual bergaya retro dan modern (Dokumentasi Penulis)

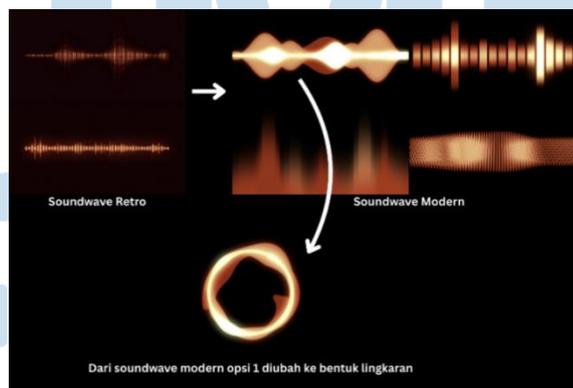
Setelah melakukan riset penulis baru diberikan *brief* untuk membuat aset-aset yang dibutuhkan, dan penulis membuat aset tersebut masing-masing dengan 2 opsi yang berbeda. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat aset I-BU yaitu *soundwave*, *listening to speaking*, animasi *shutdown*, animasi logo I-BU (bumper), dan juga animasi SOS. Dalam pengerjaan aset, penulis menggunakan *software* adobe *After Effects*, namun beberapa aset perlu dibuat menggunakan *Photoshop*, kemudian dianimasikan menggunakan *After Effects*.

Berjalannya progres membuat aset desain, yang sangat mungkin untuk membuat banyak versi desain dan melakukan perbaikan berkali-kali. Hal ini merupakan sebuah proses iteratif dan bukan hambatan, namun menjadi bagian penting dari proses kreatif dalam menemukan versi terbaik dari desain aset tersebut. Dalam pengerjaan aset, konsep awal pada aset *smartwatch* menggunakan visual *style retro*, berjalannya proyek, *style* aset tersebut mengalami perubahan menjadi lebih modern dengan desain yang lebih *rounded* dan simple juga efisien.



Gambar 3.4 Proses iteratif aset *listening to speaking* (Dokumentasi Penulis)

Pada *design listening to speaking* terjadi perubahan yang sangat signifikan yaitu *style* yang sebelumnya *retro* menjadi lebih modern. *Design retro* banyak aset kecil yang bergerak, kemudian pada desain modern fokus jam menjadi 1 di tengah saja, tetapi kurang minimalis. Sehingga pada design terakhir hanya berbentuk persegi yang *rounded* ketika user berbicara lalu akan berbentuk lingkaran ketika user diam dan jam yang berbicara.



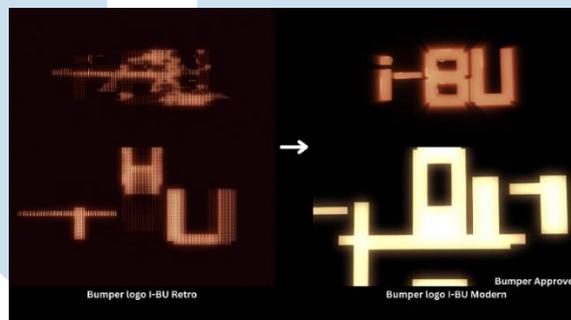
Gambar 3.5 Proses iteratif aset *soundwave* (Dokumentasi Penulis)

Pada *design soundwave* juga mengikuti perubahan isian jam dengan *style* modern yang tidak terlalu tajam dan *smooth*. Tetapi design modern tetap sesuai

dengan ritme dan *audio waveform*. Selain itu pada bentuk soundwave yang pertama penulis juga diminta untuk mengubahnya ke bentuk lingkaran.



Gambar 3.6 Proses iteratif aset animasi *shutdown* (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7 Proses iteratif aset bumper logo I-BU (Dokumentasi Penulis)

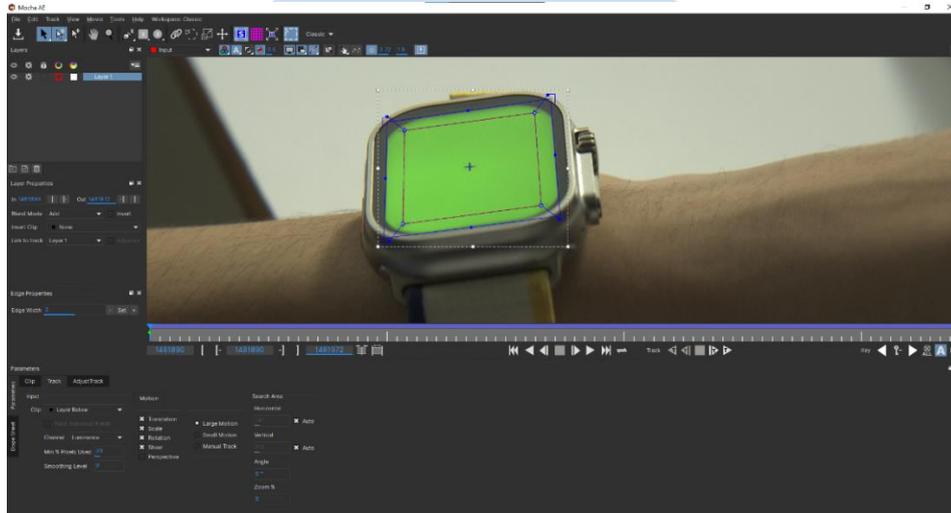
Pada animasi *shutdown retro* bentuknya mengikuti *design* isian jam modern tetapi juga sepenuhnya diubah, karena menyesuaikan *footage* dan *shot* pada filmnya. Pada *design* bumper juga mengikuti *style* jam beralih ke *design* modern, namun dengan animasi yang mirip tetapi tidak ada *glitch*.



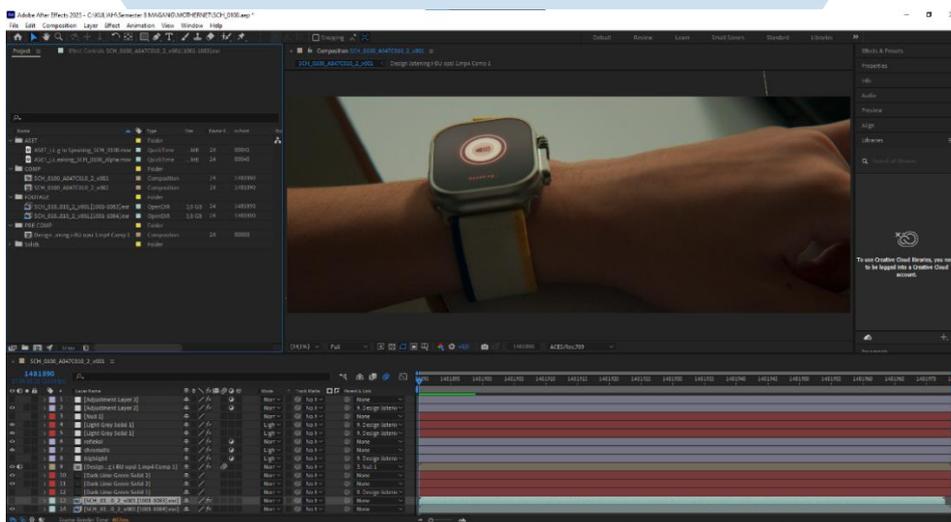
Gambar 3.8 Proses iteratif aset animasi SOS (Dokumentasi Penulis)

Pada animasi SOS penulis diminta membuat beberapa pilihan animasi SOS modern dan beberapa pilihan warna dan yang disetujui adalah *design* ke-4 berwarna

putih. Selain itu, dalam proyek film Mothernet ini, selain membuat aset penulis juga mendapatkan beberapa *footage* untuk di *track* dan *replace* dengan aset jam.



Gambar 3.9 Proses *tracking* dalam *plugin* mocha-ae (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.10 Proses *replace* dan *compositing footage* jam (Dokumentasi Penulis)

Pada project film Mothernet ini mereka menggunakan sistem warna berbasis ACES (Academy Color Encoding System) merupakan standar industri untuk mengelola warna. Sehingga warna yang di *track* pada Mocha-AE dan *compositing* terlihat berbeda. File yang dihadirkan juga berbentuk EXR (OpenEXR) format penyimpanan gambar dengan dinamis tinggi, selain itu untuk membantu *render preview* diperlukan *adjustment color* seperti opencolor.io agar warna nya tidak terlalu gelap dan jelas.

Dalam melakukan *tracking* penulis menggunakan Mocha-AE, karena *plugin* ini sangat bagus untuk melakukan *track* menggunakan perspektif. Setelah proses *tracking* selesai, penulis membuat *pre comp* yang berisi aset jam, lalu dari *effect control* Mocha-AE di *apply* ke *pre comp* berisi aset jam menggunakan *corner pin (support motion blur)*. Untuk menghilangkan *green screen* dan juga bezel penulis menggunakan *adjustment layer* yang di *fill* menggunakan warna yang sesuai dengan *tone* bezel jam. Agar *adjustment*-nya mengikuti *track* jam, penulis membuat *masking*-nya menggunakan Mocha-AE juga. Selanjutnya, agar terlihat lebih realistis penulis membuat refleksi cahaya pada jam tersebut menggunakan *plugin CC Light Sweep*, juga menambahkan sedikit *glow solid* di layer atas nya agar terdapat *highlight* pada refleksi cahayanya, juga di tambahkan *color aberration* agar terlihat efek lensa kamera.

Pada kasus *tracking footage* film Mothernet di beberapa *shot* membutuhkan *treatment* yang berbeda, beberapa *shot* harus di *track* manual dengan cara memindahkan *planar surfacenya per-frame*, sedangkan beberapa *shot* lain harus dilakukan *rotoscoping*, Selain itu beberapa *footage* yang sudah memiliki refleksi cahaya terdapat warna hijau dan harus dibersihkan agar sesuai dengan *tone environment*, namun bagian terpenting dalam pengerjaan adalah koordinasi *size* dan *opacity* dari aset jamnya agar setiap *shot* memiliki *continuity*.

## 2. Feature Film - SORE

Sore merupakan sebuah *feature film* yang diadaptasi dari *web series* yang rilis pada 2017 di Youtube dengan judul yang sama SORE: Istri dari masa depan. Yandy Laurens kembali menulis dan menjadi sutradara dalam film ini, mengeksplorasi lebih dalam hubungan antara Sore dan Jonathan melalui perspektif yang berbeda dari seriesnya. Proyek ini cukup ambisius karena lokasi syuting di 3 negara yaitu Indonesia, Finlandia dan Kroasia (Amelia, 2024).

Dalam proyek film Sore ini Uratnadi Visualworks bertugas untuk melakukan *clean up, touch up*, juga *mereplace* dan menambahkan beberapa aset yang dibutuhkan. Penulis mendapatkan beberapa *footage* untuk di *clean up* seperti

menghilangkan kabel, bayangan *boom mic*, spaghetti yang dimakan, menambahkan aset jam digital, mereplace foto dan juga melakukan *touch up* pada karakter.



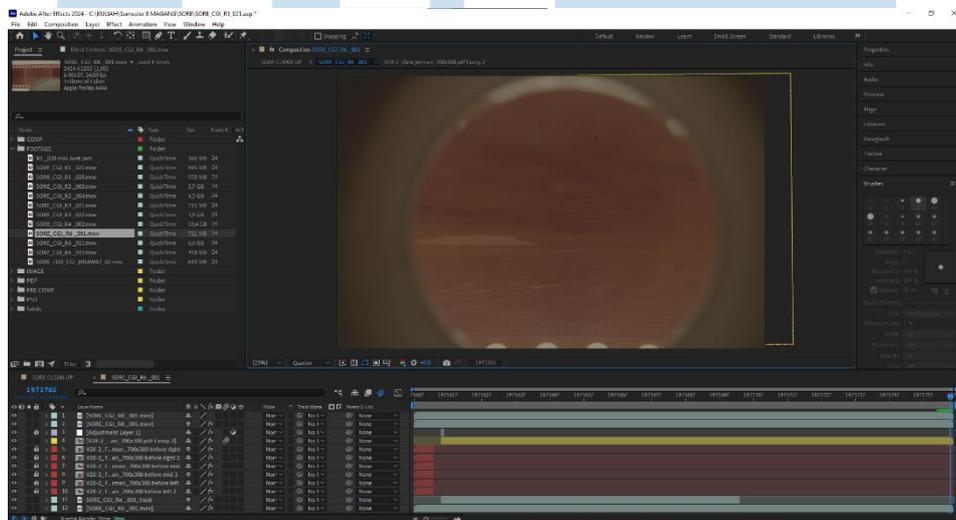
Gambar 3.11 Proses *Clean Up* pada film SORE (Sebelum) (Dokumentasi Penulis)



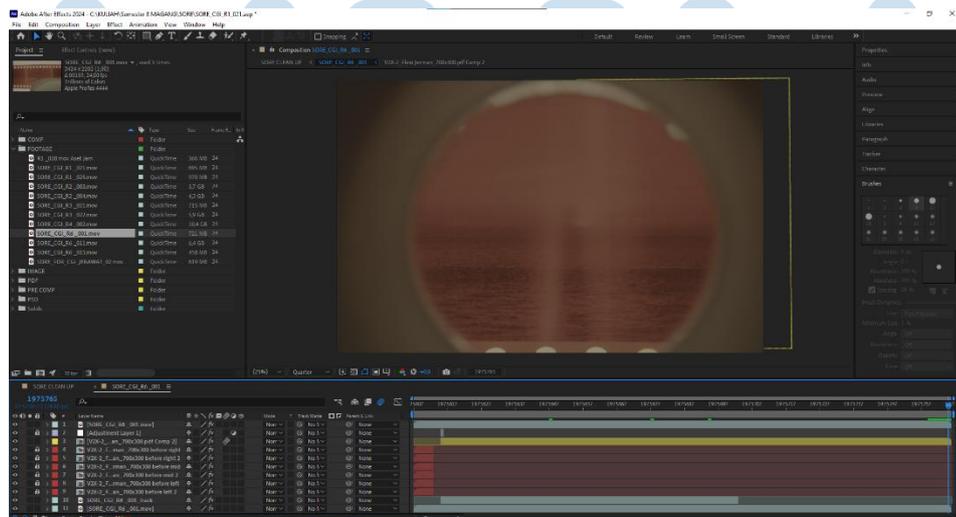
Gambar 3.12 Proses *Clean Up* pada film SORE (Sesudah) (Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan *software* After Effects untuk menghilangkan kabel yang terlihat di *background*. Dalam melakukan *clean up shot* ini penulis menggunakan *track matte*, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah membuat sebuah *solid* putih untuk dijadikan cetakan. Penulis membuat beberapa *solid* lalu membuat *masking* beberapa bagian hingga menutupi semua kabel. Langkah kedua yaitu mengatur *feather* dan *expansion* dari si *masking*nya *feather*nya bisa 5-10 *expansion* bisa 1-5. Langkah ketiga adalah menaruh *footage*

baru dibawah *solid* putih, tidak lupa untuk di *freeze frame*, lalu *solid* putih tadi di *track matte* ke *footage* yang dibawahnya sehingga *solid* putih tadi hanya sebagai cetakan. Setelah itu *footagenya* digeser hingga warna langit ataupun pohon-pohonnya menyatu, yang digeser *footagenya* yang telah di *track matte*. Dalam melakukan *clean up* sangat penting untuk menyesuaikan pengambilan warna baik langitnya ataupun pohon-pohonnya. Setelah kabelnya hilang penulis melakukan *rotoscoping* kepada beberapa bagian seperti *waiter* yang akan lewat dan juga karakter perempuan di kanan *frame*.



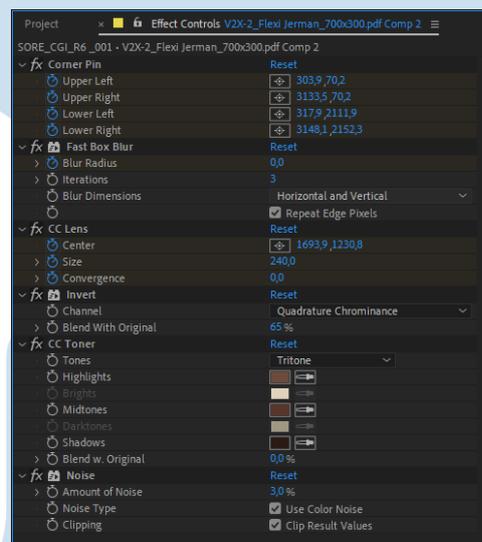
Gambar 3.13 Proses *Replace Aset* pada film SORE (Sebelum) (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.14 Proses *Replace Aset* pada film SORE (Sebelum) (Dokumentasi Penulis)

N U S A N T A R A

Kedua gambar diatas merupakan proses *replace* aset berupa foto untuk film Sore. Sama seperti *clean up*, pengerjaan dilakukan pada *software* After Effects namun dengan *treatment* yang berbeda dikarenakan *footagenya* sedikit *tricky*, yaitu fokus dan lensa kamera yang berubah, selain itu *corner pin* yang tidak ada dan harus menebak-nebak. Pertama, penulis melakukan *rotoscoping* pada bagian teropong lensa kamera tersebut, kemudian melakukan *tracking* manual menggunakan *plugin* Mocha-AE, dikarenakan *corner pinnya* hanya muncul 1 atau 2 kali namun hanya bagian yang kanan, jadi penulis harus menebak *corner pin* bagian yang kiri, setiap *frame* berganti penulis selalu melakukan *playback* 2 atau 3 *frame* ke belakang dan ke depan untuk memastikan si *planar surfacenya continuity* dari setiap *corner pinnya*, triknya adalah seperti membuat kotak yang bergerak pada 2D *frame by frame*. Selain itu penulis juga tertolong oleh *guide* berupa bolongan-bolongan pada *roll film* dibawah tersebut, juga mengingat batas *roll film* yang bagian atasnya.



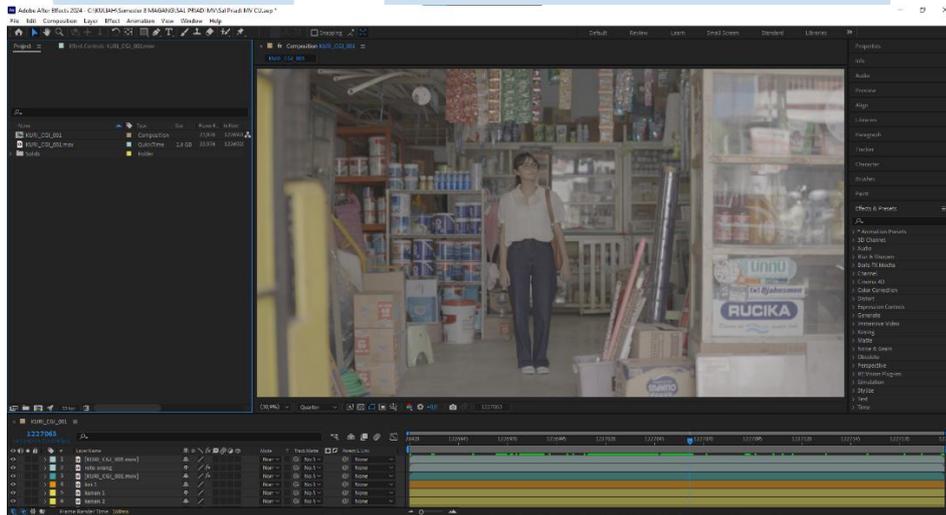
Gambar 3.15 Beberapa efek dan plugin yang dipakai (Dokumentasi Penulis)

Setelah *tracking* selesai, langkah kedua adalah *apply corner pin* tersebut kepada *pre comp* berisi foto, tahap selanjutnya ini juga memakan waktu karena harus merubah foto tersebut seolah-oleh terkena efek lensa dan blur karena gerakan di awal yang cukup ekstrem. Penulis menggunakan 2 plugin yaitu *fast box blur* dan juga *cc lens*, dalam jarak beberapa *frame* penulis harus mengganti size lensa dan juga *directions* mengikuti *guide* dari *frame* foto yang ada pada *footage* aslinya, hingga akhirnya lensa tersebut mencapai fokusnya kepada si foto yang di *replace*

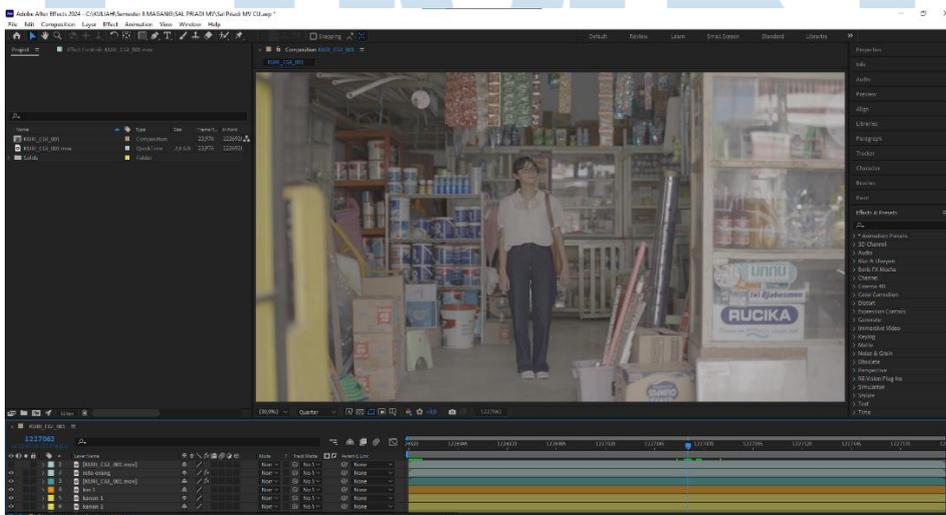
tersebut, untuk *fast box blur* hanya di *keyframe* di beberapa *frame* mengikuti gerakan blur dari *footage* aslinya. Setelah dirasa telah sesuai penulis menambahkan beberapa *plugin* lagi agar warna dan efeknya sama yaitu *invert*, *cc toner* dan *noise*.

### 3. Music Video – Sal Priadi “Kita Usahakan Rumah Itu”

Lagu ini dirilis oleh Sal Priadi pada tahun 2024 lalu, bercerita tentang sebuah keinginan atau mimpi untuk membangun sebuah rumah bersama sebagai simbol kehidupan yang direncanakan bukan hanya sebagai kebutuhan primer namun lebih dari itu. Dalam projek musik video “Kita Usahakan Rumah Itu” dari Sal Priadi Uratnadi Visualworks memiliki tugas untuk me-*replace* kalender dan *clean up shot*.



Gambar 3.16 Proses *Clean up* pada Music Video “KURI” Sal Priadi (Sebelum) (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.17 Proses *Clean up* pada Music Video “KURI” Sal Priadi (Sesudah) (Dokumentasi Penulis)

Penulis mendapatkan sebuah *shot* yang harus di *clean up* karena ada beberapa pantulan yang bocor. Pada *footage* ini terdapat pantulan cahaya di *background*, pantulan kendaraan mobil dan motor yang lewat di etalase *background* dan juga etalase di kanan *frame* yang harus dihilangkan. Penulis sangat beruntung karena *shotnya still*, tidak ada pergerakan kamera. Langkah pertama penulis mencari *frame* yang tidak adanya pantulan cahaya dan juga pantulan kendaraan, lalu melakukan *freeze frame* di *frame* yang bersih tersebut.

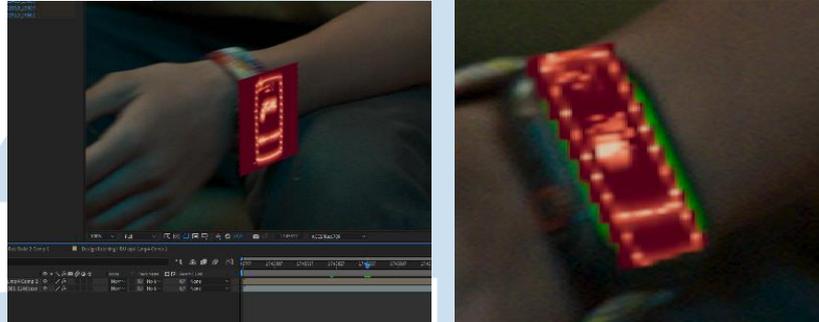
Langkah kedua adalah melakukan *masking* di beberapa area yang terkena bocor pantulan kendaraan, tidak lupa juga untuk mengatur *feather* dan *expansion* pada *maskingnya* sekitar 5-10 *feather* dan 1-5 *expansion*. Setelah itu penulis melakukan *rotoscoping* pada beberapa produk yang tergantung di atas *frame* dari tengah hingga ke kanan, lalu membuat *masking* dengan cara yang sama, mulai dari dinding atas *frame* hingga ke sebelum etalase sampai ke kardus-kardus yang tergeletak di bawah. Karena terdapat pantulan cahaya yang cukup besar yang datang dari mobil yang melintas. Setelah di rasa cukup bersih penulis melakukan *rotoscoping* pada karakter atau subjek di tengah *frame* lalu meletakkan semua *layer* *rotoscope* di paling atas subjek dan juga produk-produk yang tergantung.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami penulis selama menjalankan kerja magang di Uratnadi Visualworks, yaitu:

1. *Footage* yang terlalu berat, terkadang membuat *After Effects* sering *not responding*. Dalam melakukan pengerjaan dibutuhkan spesifikasi komputer yang memumpuni, namun penulis menjalani magang dengan WFH dan memakai *device* pribadi, sehingga sangat mempengaruhi kinerja, karena jika sudah *not responding* dalam jangka waktu beberapa menit proses yang barusan dilakukan tidak akan tersimpan sehingga perlu mengulang proses yang sama kembali.
2. *After Effects/Trackingan* yang tiba-tiba bermasalah, hal ini mungkin sangat aneh tapi saya mengalaminya dalam beberapa kasus, namun hal ini yang

tidak memiliki kesimpulan adalah *track corner pin* yang berasal dari *plugin* Mocha-AE menjadi bergaris atau seperti snack kentang chitato.



Gambar 3.18 Footage yang trackingannya bermasalah  
(Dokumentasi Penulis)

3. Internet yang tidak stabil, hal ini memperlambat proses *download* dan *upload footage* yang terkadang *ter-cancel* sendiri, selain itu internet yang tidak stabil membuat komunikasi terhambat karena sinyal yang tidak jelas. Terkadang internet bisa mati di jam-jam krusial seperti pagi dan siang hari.
4. Penyimpanan yang terbatas, Selama menjalani kegiatan kerja magang penulis dihadapkan file-file dengan kapasitas yang besar, namun penulis memiliki keterbatasan penyimpanan pada *hardisk* pribadi dan juga komputer. Selain itu google drive untuk melakukan *upload* hasil *render* juga semakin menipis karena *size* file yang cukup besar.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan untuk menghadapi kendala-kendala yang dialami, yaitu:

1. Solusi terkait *not responding* adalah, selalu melakukan *Ctrl – S* atau *Save* ketika melakukan perubahan pada *footage* atau pada *project file* sedikitpun, sehingga jika terjadi *not responding* proses tersebut sudah tersimpan, selain itu menurunkan *quality* video dari *full* ke *quarter* atau *half*, juga sangat berguna untuk melakukan *playback* video. Dan faktor yang sangat penting juga selalu melakukan *purge media cache* pada menu *edit*, setelah melakukan *tracking* pada Mocha-AE ataupun setelah melakukan beberapa tugas yang dirasa cukup berat.
2. Solusi terkait *footage* atau *trackingan* yang bermasalah adalah mencoba melakukan *tracking* ulang beberapa kali namun hasilnya tetap sama dan

juga mencoba untuk membuat file AE baru namun masih sama, solusi untuk *footage* tersebut adalah dengan menggunakan beberapa *plugin blur* agar hasilnya tidak bergaris.



Gambar 3.19 Hasil *footage* yang trackingannya bermasalah  
(Dokumentasi Penulis)

3. Solusi terkait internet adalah mempunyai *backup* internet atau kuota dengan melakukan *tethering* atau *hotspot* ke perangkat komputer, namun solusi ini tidak berlaku untuk mendownload *footage* karena pasti tidak akan cukup dan habis pastinya, jadi harus menunggu sampai internet menyala di hari itu ataupun pergi ke suatu tempat hanya untuk mendownload beberapa *footage* yang di dapat.
4. Solusi atas keterbatasan penyimpanan adalah dengan melakukan penghapusan pada beberapa file pada *hardisk* yang sudah tidak terpakai juga menghapus beberapa game yang ada di komputer agar file-file tersebut dapat tersimpan dengan baik. Selain itu untuk melakukan *upload* hasil *render*, penulis berlangganan akun drive agar bisa melakukan *upload* beberapa file yang cukup besar.

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