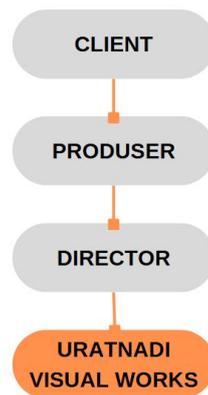


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

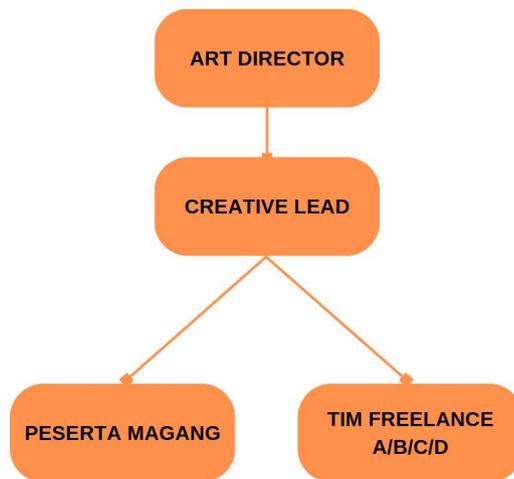
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Alur kerja dari studio Uratnadi Visual Works ditentukan sesuai dengan gambar 2.2 dimana Kedua *co-founder* akan melakukan *briefing* pekerjaan yang kemudian diturunkan ke *creative lead* yaitu Joanna Hartono. Setelah itu pekerjaan akan diturunkan ke peserta magang ataupun tim *freelance* yang telah di *hire*. Adapun *SOP* penerimaan pekerjaan dari klien sesuai dengan kedudukan pada studio adalah seperti gambar di bawah ini.



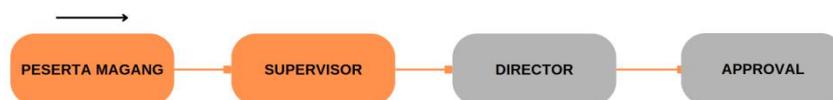
Gambar 3. 1 Struktur Penerimaan Pekerjaan Uratnadi Visual Works
Sumber: Uratnadi Studio Profile (2024)

Sesuai dengan struktur pekerjaan pada gambar 3.1, Uratnadi Visual Works berada tetap di bawah naungan direksi dari sutradara sebuah proyek. Ketika menyelesaikan pekerjaannya, studio akan mengirimkan hasil pekerjaan kepada sutradara untuk meminta *approval*. Lalu untuk struktur penerimaan pekerjaan untuk masing-masing anggota Uratnadi Visual Works adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 2 Struktur Penerimaan Pekerjaan Uratnadi Visual Works
 Sumber: Uratnadi Studio Profile (2024)

berdasarkan dengan struktur penerimaan pekerjaan pada gambar 3.2, Uratnadi Visual Works menurunkan pekerjaan melalui *art director* (Stefanus Binawan Utama) yang melakukan pembuatan konsep dan berbincang dengan *creative lead* (Joanna Hartono). Ketika konsep dan teknis sudah matang, maka pekerjaan sudah bisa diturunkan kepada tim magang atau tim *freelance*.



Gambar 3. 3 Struktur Pelaksanaan Pekerjaan Uratnadi Visual Works
 Sumber: Uratnadi Studio Profile (2024)

Pekerjaan yang dilakukan oleh peserta magang, akan langsung diawasi oleh *supervisor* Uratnadi Visual Works (Stefanus Binawan Utama). Jika pekerjaan sudah diapprove maka *supervisor* akan melakukan *meeting* dengan *director* untuk membahas hasil kerja mereka. Jika *supervisor* mendapatkan *approval* maka

Supervisor akan memberitahu peserta magang bahwa pekerjaannya telah usai dan dapat bekerja pada proyek yang baru. Namun jika *director* ingin melakukan revisi, maka *supervisor* akan melakukan *rebrief* kepada peserta magang terkait dengan revisi yang harus dilakukan oleh peserta magang.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan sub bab yang berisi uraian mengenai tugas-tugas yang dilakukan penulis selama periode magang. Uraian ini berisi permasalahan serta solusi yang ditemukan selama proses pengerjaan tugas yang diberikan oleh Uratnadi Visual Works.

Tabel 3. 1 Tugas-Tugas Yang Dilakukan Penulis Selama Magang

Periode Pengerjaan	Project	Jobdesc	Uraian Tugas
Minggu ke-1 (30 Januari - 7 Februari 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Menonton 4 film (<i>Oblivion</i> , <i>HER</i> , <i>Unlocked</i> , <i>Missing</i>) dan melakukan latihan <i>VFX</i> .
Minggu ke-2 (10-14 Februari 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i> <i>Motion Graphic Artist</i>	Membuat <i>design UI</i> <i>Smarthome</i> , <i>Hologram I-BU</i> , <i>UI Marketplace</i> , serta <i>logo animation</i> spiko.
Minggu ke-3 (17- 21 Februari 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	<i>Transfer data footage</i> film dan melakukan <i>tracking smartwatch</i> .
Minggu ke-4 (24-28 Februari)	<i>Perunggu - Tapi Music Video</i> (2025)	<i>Key Artist</i> <i>Compositor</i> <i>VFX Artist</i>	Melakukan <i>key</i> untuk <i>footage</i> dan melakukan <i>research</i> dan <i>compositing background tower</i> dan <i>landscape</i> Jakarta.
Minggu ke-5 (3-7 Maret 2025)	<i>Perunggu - Tapi Music Video</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Melakukan <i>key</i> untuk <i>footage</i> TAPI_CGI_005/006 dan melakukan <i>research</i> serta <i>compositing</i> untuk mendapatkan <i>fog</i> seperti pada film <i>The Walk</i> (2015).

Minggu ke-6 (10-14 Maret 2025)	Kusuka Digital Advertisement (2025)	<i>Key Artist</i> <i>Puppet Artist</i> <i>VFX Artist</i>	Melakukan <i>key</i> untuk KSK_140/150 dan <i>compositing</i> untuk mendapatkan <i>effect stain</i> dari lukisan <i>reinnassance</i> . Setelah itu melakukan <i>puppet animation</i> untuk animasi <i>anime girl</i> kusuka dengan <i>skateboard</i> .
Minggu ke-7 (17-21 Maret 2025)	Sore (2025) Mothernet (2025) Kusuka Digital Advertisement (2025) Uratnadi's Special Greetings (2025) Peko-chan UNTITLED Project (2025)	<i>VFX Artist</i> <i>Motion Graphic Artist</i> <i>Puppet Artist</i>	Melakukan <i>compositing cleanup</i> untuk jam dengan waktu pukul 08.25 di film <i>Sore (2025)</i> . Melakukan revisi desain <i>UI Mothernet (2025)</i> . Membuat KSK_140/150 menjadi <i>vertical</i> dengan mengubah komposisi gambar dan <i>effect</i> . Melakukan <i>puppet animation</i> untuk ucapan selamat lebaran Uratnadi Visual Works. Melakukan <i>research</i> dan membuat <i>background</i> untuk animasi <i>Peko-chan</i> .
Minggu ke-8 (24-26 Maret 2025)	Sore (2025) Perunggu - Tapi Music Video (2025)	<i>Key Artist</i> <i>VFX Artist</i>	Melakukan <i>touch up</i> untuk mata dalam polisi dan wajah karakter utama di film <i>Sore (2025)</i> . Melakukan <i>masking</i> untuk <i>Perunggu_V4_0001</i> dengan bantuan anggota lainnya.
Minggu ke-9 (7-11 April 2025)	Peko-chan UNTITLED Project (2025) Mothernet	<i>VFX Artist</i> <i>Motion Graphic Artist</i>	Kembali lagi meriset <i>transition effect</i> untuk <i>Peko-chan</i> . Mereplace <i>tracking</i> jam <i>smartwatch</i> dengan <i>logo I-BU</i>

	(2025)		dan memulai <i>tracking shot</i> ESK_0010 dalam film <i>Mothernet</i> (2025).
Minggu ke-10 (14-17 April 2025)	<i>Mothernet</i> (2025) <i>Sore</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Melanjutkan proses <i>tracking</i> untuk <i>shot</i> ESK_0010 di film <i>Mothernet</i> (2025). <i>Render</i> semua <i>shot</i> film <i>Sore</i> (2025) yang sudah dikerjakan.
Minggu ke-11 (21-25 April 2025)	<i>Para Perasuk</i> (2025) <i>Mothernet</i> (2025) <i>Sore</i> (2025) <i>Sal Priadi - Kita Usahakan Rumah Itu Music Video</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Mengerjakan <i>clean up</i> tirai hitam untuk <i>shot</i> R05_011 di film <i>Para Perasuk</i> (2025). Melakukan revisi <i>UI Marketplace</i> untuk film <i>Mothernet</i> (2025). <i>Render</i> semua <i>shot</i> film <i>Sore</i> (2025) yang sudah dikerjakan dan melakukan <i>touch up</i> wajah karakter <i>Sore</i> . Melakukan <i>touch up</i> kalender dalam <i>footage music video kita usahakan rumah itu</i> (2025).
Minggu ke-12 (28 April - 2 Mei 2025)	<i>Mothernet</i> (2025) <i>Sore</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Revisi <i>shot</i> R6_010 <i>touch up</i> wajah dalam film <i>Sore</i> (2025) Melakukan revisi dalam <i>tracking</i> dan mengubah isi <i>tracking</i> dengan <i>UI</i> baru film <i>Mothernet</i> (2025).
Minggu ke-13 (5 - 10 Mei 2025)	<i>Mothernet</i> (2025) <i>Sore</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Melakukan revisi <i>shot</i> jerawat dan mengerjakan beberapa tambahan <i>shot touch up</i> wajah dalam film <i>Sore</i> (2025). Menambahkan refleksi untuk <i>smartwatch</i> yang telah di <i>track</i> pada film <i>Mothernet</i> (2025).
Minggu ke-14 (13 - 16 Mei 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i> <i>Motion Graphic</i>	Melakukan revisi <i>UI instagram</i> untuk <i>profile</i> <i>Mika</i>

	<i>Sore</i> (2025)	<i>Artist</i>	dan melakukan beberapa <i>touch up</i> untuk <i>smartwatch</i> dalam film <i>Mothernet</i> (2025). Melakukan revisi untuk <i>shot</i> <i>Sore_JWT_88</i> .
Minggu ke-15 (19 - 23 Mei 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Melakukan revisi <i>shot-shot</i> serta <i>render footage EXR</i> untuk <i>Mothernet</i> (2025).
Minggu ke-16 (26 - 30 Mei 2025)	<i>Mothernet</i> (2025)	<i>VFX Artist</i>	Menerima <i>footage file</i> baru dan melakukan <i>render footage EXR</i> untuk <i>Mothernet</i> (2025).

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam periode magang yang dilakukan penulis, penulis mendapatkan tugas sebagai *VFX artist*, *motion graphic artist*, *key artist*, dan *compositor*. Berkat sistem *WFH* (*work from home*), Semua pekerjaan dilakukan penulis dari *device* penulis yang berlokasi di rumah. Penulis telah mengerjakan beberapa *feature film*, iklan, *music video* dan kartu *greetings* seperti dibawah ini ;

Tabel 3. 2 Proyek Yang Dikerjakan Penulis Selama Magang

<i>Mothernet</i> (2025)	<i>Feature Film</i>
<i>Sore</i> (2025)	<i>Feature Film</i>
<i>Para Perasuk</i> (2025)	<i>Feature Film</i>
<i>Peko-chan UNTITLED Project</i> (2025)	<i>Digital Ads</i>
<i>Kusuka Digital Advertisement</i> (2025)	<i>Digital Ads</i>
<i>Sal Priadi - Kita Usahakan Rumah Itu</i> (2025)	<i>Music Video</i>
<i>Perunggu - Tapi</i> (2025)	<i>Music Video</i>
<i>Uratnadi's Lebaran Greetings</i> (2025)	<i>Greetings</i>

Semua proyek di atas dikerjakan dari tanggal 30 Januari 2025 sampai dengan 5 Juli 2025 sesuai dengan kontrak yang dimiliki penulis dengan Uratnadi Visual Works. Penulis bekerja sebagai *vfx artist*, *clean up artist*, dan *motion graphic*

artist di proyek film *Mothernet* (2025), *Sore* (2025), *Para Perasuk* (2025), dan *Tinggal Meninggal* (2025). Melakukan *puppeting animation* dan *motion graphic* pada proyek *Uratnadi's Lebaran Greetings* (2025) dan *Peko-chan UNTITLED Project* (2025). Penulis juga melakukan *clean up*, *keying*, dan *compositing* pada dua *music video* yang berjudul *Sal Priadi - Kita Usahakan Rumah Itu* (2025) dan *Perunggu - Tapi* (2025).

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja sebagai *VFX artist*, penulis menjalankan tugas yang diberikan sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *art director*. Adapun beberapa tugas yang dilakukan oleh penulis sebagai *VFX Artist* seperti di bawah ini :

A. *Clean up*

Clean up dalam *VFX* adalah menghilangkan objek atau subjek yang tidak diinginkan dari *frame*. *Clean up* terjadi ketika ada hal atau barang yang tidak penting atau tidak disengaja masuk ke dalam *mise en scene* dari sebuah film. Dalam proses ini, penulis harus menghilangkan benda yang ada dengan menggunakan *effect-effect* yang dikombinasikan dalam *software Adobe After Effects 2024*. Pada awal periode magang dimulai, penulis mendapatkan tugas berupa latihan *clean up poster* dinding sebelum diterjunkan ke industri film.



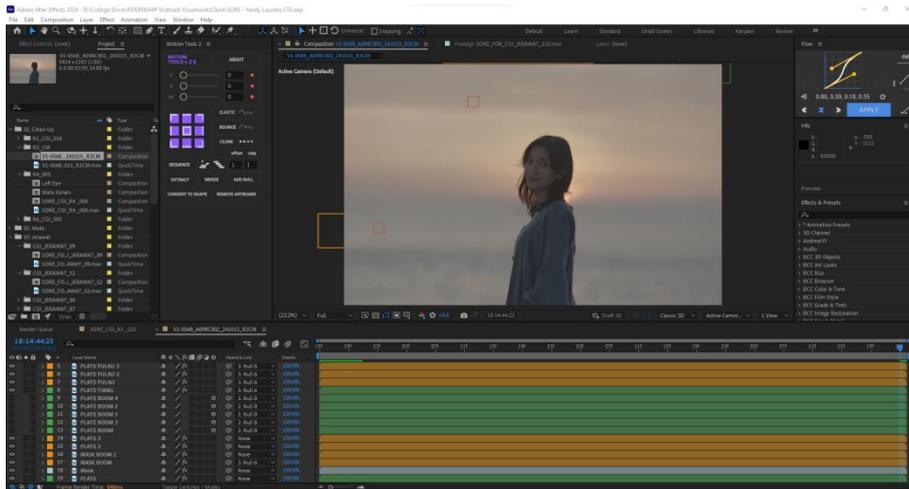
Gambar 3. 4 *Clean up poster* di *background*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Pada gambar 3.4, penulis mendapatkan tugas untuk mengganti *poster* yang berada di belakang aktor menjadi sebuah *poster* yang berbeda. Untuk melakukan hal ini, penulis mendapatkan *tutorial* dari Alfi Akiel (*in house VFX artist*).

Langkah pertama, Penulis menggunakan teknik *rotobrushing* untuk memisahkan aktor dari *background* agar proses penempelan *poster* dapat diletakkan di bawah *layer* aktor. Lalu selanjutnya, penulis mencari gambar yang hendak digunakan sebagai pengganti dari gambar *poster* laki-laki yang ada, dalam hal ini penulis memilih memasukkan gambar animasi perempuan. Lalu penulis melakukan *positioning* dengan menggunakan *position*, *scale*, dan *rotation* untuk meletakkan gambar-gambar baru sesuai dengan komposisi *poster* yang ada. Ketika sudah selesai, penulis melanjutkan *tracking* untuk mendapatkan *camera movement* dari *footage* dan mengaplikasikannya dengan *layer* gambar pengganti yang penulis miliki.

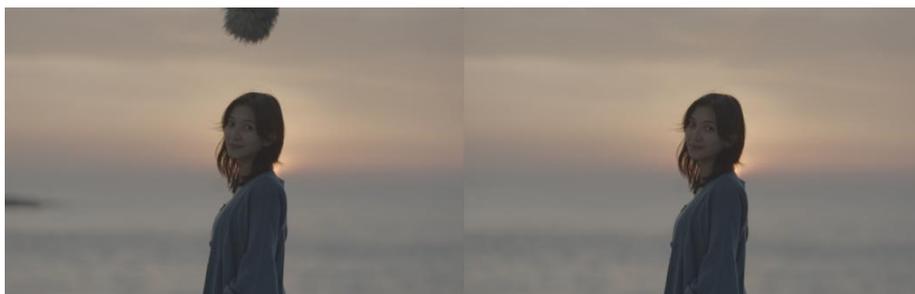
Selanjutnya, penulis akan membuat robekan-robekan dalam gambar baru dengan menggunakan *pen tool* untuk mendapatkan *masking* yang sesuai dan realistis. Setelah proses *masking* selesai, penulis akan melakukan *compositing* untuk menyesuaikan gambar pengganti dengan *lighting* dan *texture* yang dimiliki oleh *footage*. Untuk proses ini, penulis menggunakan *effect* berupa *YY Ramp*, *curves*, *levels*, *fill*, dan *noise* untuk menyamakan *lighting* yang ada. *Effect-effect* yang sama juga penulis lakukan untuk mengisi hasil *mask* yang hitam di bawah *layer* gambar pengganti, untuk menggantikan tembok yang tidak ada. Dengan begitu, penulis dapat menghasilkan gambar dengan *visual* yang berbeda dengan aslinya namun tetap memiliki kesan realistis dan *believable*.

Penulis kerap mendapatkan *clean up* sebagai tugas yang diberikan dalam menggarap film ataupun *music video*, adapun film-film yang penulis *clean up* adalah *Sore* (2025), *Mothernet* (2025) dan *Para Perasuk* (2025). Kebutuhan *clean up* dalam proyek di atas berbeda-beda sesuai dengan *footage* yang didapatkan. Contoh dari proses *clean up* yang dilakukan penulis dalam film *Sore* (2025) adalah penulis menghilangkan pulau dan *boom mic* dari *footage* yang ada.



Gambar 3. 5 Workspace *clean up* pulau dan *boom mic*
 Sumber: Properti perusahaan (2025).

Pada gambar 3.5, kehadiran pulau dan *boom mic* adalah objek tidak diinginkan yang harus dihilangkan. penulis menghilangkan pulau dan *boom mic* yang tertangkap di dalam *mise en scene* dengan teknis yang sama dengan penulis lakukan pada proses *clean up* di latihan. Adapun perbedaan yang signifikan adalah pada *footage* ini, *background* laut memiliki ombak yang terus bergerak sehingga penulis harus menggunakan bagian lain dari *frame* untuk menutupi pulau yang ada. Untuk *boom mic*, penulis menggunakan bagian langit yang berada di sebelah kanan dan kiri untuk menutupi *boom mic*. Untuk menyamarkan ujung *frame* yang telah dilakukan *masking*, penulis menggunakan *mask feather* untuk menyamarkan *frame masking* dengan *footage* asli sehingga *frame* dapat tetap terlihat *seamless*. *Mask feather* yang penulis gunakan juga berbeda-beda tergantung kebutuhan bagian dari langit atau laut yang termasking dengan posisi mereka masing-masing.



Gambar 3.2.2.2 *Before and after clean up* pulau dan boom mic.
Sumber: Properti perusahaan (2025).

B. Touch up

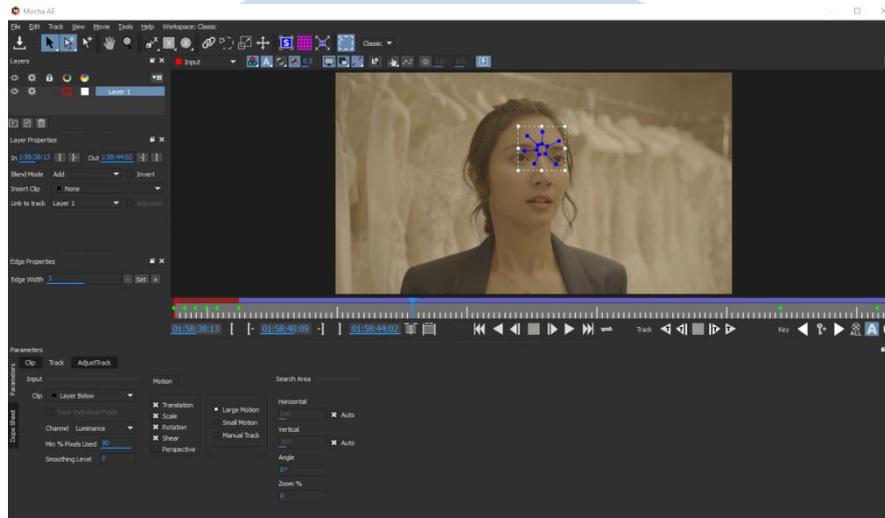
Touch up dalam *VFX* adalah sebuah kegiatan menyempurnakan atau membersihkan subjek dari cacat kecil yang dapat mengganggu *visual* dari gambar yang dibuat. *Touch up* digunakan untuk membersihkan wajah dari jerawat, mempertegas keberadaan objek dan memperhalus *effect* yang digunakan. *Touch up* biasa digunakan dalam iklan untuk mendapatkan *looks* bersih dan *vibrant* agar dapat mendapatkan atensi dari penonton. Penulis sering mendapatkan tugas untuk melakukan *touch up* untuk wajah karakter di film *Sore* (2025). *Touch up* ini dilakukan karena keberadaan satu jerawat kecil di tengah-tengah alis karakter *Sore* dapat mendistraksi penonton dari naratif film yang sedang berjalan. Pada *footage* ini, karena posisi dari karakter *Sore* berjalan kesana kemari mengitari kamera, penulis harus memisahkan *adjustment layer* menjadi beberapa bagian untuk mempermudah proses *tracking* dan bisa lebih luas mengoptimalkan *effect* yang digunakan.



Gambar 3. 6 *Frame* dari karakter *Sore* yang di *touch up*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Pada gambar 3.6, posisi jerawat terlihat ada di lingkaran merah. Penulis menggunakan *software* yang sama yaitu *Adobe After Effects* dan menggunakan *plugin* bawaan yaitu *Mocha Ae*. Alasan mengapa penulis memakai *software Mocha Ae* adalah karena *tracking* dari *software* ini lebih bagus dan terukur dibandingkan *After Effect* sendiri. Tahap yang dilakukan adalah penulis membuat

masking di area jerawat yang ada di dalam *frame* (berposisi di tengah-tengah alis) dan melakukan *tracking* baik otomatis maupun manual sesuai kebutuhan penulis.



Gambar 3. 7 *Workspace* dari *Mocha Ae* yang dikerjakan penulis
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Pada gambar 3.7, *Masking* yang berwarna biru akan melakukan *tracking* pada *frame* wajah karakter Sore. Namun biasanya proses *tracking* tidak berjalan mulus karena *tracking* dapat bergeser terlalu kanan atau kiri dari objek yang *ditrack*. Saat itu terjadi, penulis kembali melakukan *positioning tracking mask* agar tetap berada di posisi yang benar. *Tracking mask* yang baru ini akan membuat satu *keyframe* baru berwarna hijau di *timeline* (lihat gambar 3.7) dan akan melakukan *overwrite* pada *tracking* yang salah. Jumlah penulis melakukan *overwrite* adalah 8 kali. Ketika sudah memiliki *masking* yang menempel dengan jerawat, penulis mengaplikasikan *mask* tersebut ke *adjustment layer* yang sudah dibuat dan menambahkan beberapa *effect* tambahan seperti *dust & scratches* dan *noise*. Fungsi dari *dust & scratches* adalah untuk menyamarkan tekstur dari jerawat dengan kulit yang ada di sekelilingnya. *Dust & scratches* sendiri memiliki dua parameter yaitu *threshold* dan *radius*, *radius* adalah besar tekstur yang ingin disamarkan dan *threshold* adalah tingkat kedetailan dari tekstur yang diinginkan. Penulis memakai *value* berupa *radius* 15 dengan *threshold* 0.0100. selanjutnya adalah *noise*, *noise* dipakai untuk menyatukan *layer* baru dengan *noise* dari keseluruhan *footage* kamera. Melihat tingkat *noise* yang dimiliki oleh *footage* ini,

penulis menggunakan *value* 2.0% di *adjustment layer* agar dapat *blend in* dengan *footage* asli.

Setelah beberapa hari, penulis mendapatkan revisi dari *editor* bahwa tekstur jerawat masih terlihat. Untuk mengakali hal ini, penulis menambahkan *effect BCC fast lens blur* ke *layer* paling atas untuk menyamarkan tekstur jerawat dengan lebih besar. Ini digunakan karena *effect dust & scratches* tidak bisa sepenuhnya menghilangkan jerawat dari wajah karakter Sore. Hasil yang ditunjukkan sangat memuaskan, jerawat yang ada di tengah-tengah alis sudah tidak terlihat dan tersamarkan dengan baik namun memiliki *detail* tekstur yang tetap sama dengan kulit lainnya (lihat gambar 3.8).



Gambar 3. 8 *Frame* dari karakter Sore yang belum (kiri) dan sudah *touch up* (kanan)
Sumber: Properti perusahaan (2025).

C. Keying

Keying adalah sebuah teknik untuk membuat suatu gambar atau *footage* menjadi transparan untuk digabungkan dengan gambar lainnya. Proses *Keying* biasanya melibatkan *footage green* atau *blue screen* yang kemudian dihilangkan untuk mengambil subjek atau objek yang diinginkan dari *footage*. Tingkat keberhasilan proses *keying* biasanya ditentukan oleh *footage* yang dimiliki. Untuk *key* yang maksimal, biasanya subjek atau objek harus memiliki jarak yang jauh dengan *greenscreen* untuk menghindari *spill* pada permukaan subjek. Lalu *greenscreen* harus memiliki *lighting* yang baik agar dapat mendapatkan tingkat kecerahan yang rata tanpa *black spot* di dalam *frame* untuk *software editing* bisa mendeteksi

warna secara merata. Jika dalam *footage* terdapat *black spot* dan *lighting* tidak merata, besar kemungkinan hasil *key* akan memiliki *flicker* dan *noise* yang besar di dalamnya.



Gambar 3.9 *Grabstill* dari *footage* yang penulis *key* di Music Video *Perunggu - Tapi*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Penulis mendapatkan tugas *key* dalam Music Video *Perunggu - Tapi* dalam *footage* yang penulis dapatkan, *greenscreen* memiliki kedekatan yang cukup dekat dengan subjek sehingga subjek memiliki *greenspill* di beberapa bagian (gambar 3.9). Penulis menggunakan *effect* bernama *keylight* (1.2) di dalam *After Effects* untuk melakukan *key*. Karena subjek memiliki *greenspill* yang besar, penulis harus melakukan *rotobrushing* manual dan *masking* dengan *pen tool* agar subjek yang terkena *spill* tidak mendapatkan *flicker* dan *noise* akibat *key* yang telah dilakukan. Penulis melakukan *masking* untuk pilar-pilar gedung dan tali yang dipegang subjek lalu *rotobrushing* untuk subjek dan aksesorisnya. Lalu untuk menghilangkan *greenspill* yang ada, penulis menggunakan *advanced spill suppressor* agar objek yang dimasking tidak memiliki warna hijau. Hasil yang didapatkan bisa dilihat dalam gambar 3.10, penulis dapat menghilangkan *greenscreen* dari *footage* asli yang penulis dapatkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 10 *Grabstill* dari *footage* yang telah penulis *key*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Selain Perunggu, penulis juga mendapatkan *footage key* di dalam iklan *Kusuka Digital Advertisement*. *Footage* yang penulis dapatkan disini merupakan *bluescreen* yang sangat rapih, *lighting* sangat merata dengan subjek dan *background* terpisah dengan baik tanpa *blue spill*. Detail-detail subjek dapat terlihat dengan baik tanpa harus menggunakan *rotobrushing*. Penulis hanya menggunakan *masking* biasa dan *keylight* (1.2) untuk *footage* ini karena tidak memerlukan *effect* tambahan lainnya. Penulis hanya menduplikasi 1 *layer* di atas *key* untuk mendapatkan lapisan rambut subjek yang detail dengan cara mengaplikasikan *keylight* dengan *value* yang lebih rendah dan *feather* lebih tinggi agar detail rambut masih dapat terlihat. Hasil dari *key* yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 3.11, terlihat bahwa perbedaan kondisi *footage* dapat membawa perbedaan hasil yang signifikan terhadap proses *key* yang diterapkan.

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. 11 *Grabstill* dari *footage* di *Kusuka Digital Advertisement*. Kiri *original* dan kanan sudah di *key*
 Sumber: Properti perusahaan (2025).

D. *Compositing*

Compositing adalah sebuah teknik menyatukan berbagai elemen gambar bergerak menjadi sebuah kesatuan yang gambar bergerak yang utuh. Proses *Compositing* dapat melibatkan *footage* yang sudah melalui proses *key* dengan aset-aset lain yang diinginkan ada di dalam sebuah *frame*. *Compositing* biasanya digunakan untuk menyatukan elemen-elemen seperti ledakan, banjir, refleksi, dan lain-lain dengan *frame* yang sudah direkam kamera. Dalam industri *VFX*, *compositing* adalah sebuah proses penting yang dapat menentukan bagus tidaknya sebuah *visual effect* yang diciptakan pada *post production*. *Compositing* dapat dilakukan di berbagai *software* kekinian seperti *Nuke*, *Davinci Resolve Fusion*, dan *Adobe After Effects*.

Penulis mendapatkan pekerjaan *compositing* untuk proyek *kusuka digital advertisement*. Untuk dapat melaksanakan proses ini, penulis memasukkan *footage* yang sudah dikey (lihat gambar 3.11.) ke dalam *timeline Adobe After Effects*. Penulis juga mendapatkan aset-aset berupa awan-awan dan langit biru kekuningan sebagai *background* dan gambar dewa yang sudah penulis *animate* gerakannya. *Goals* dari *compositing* ini adalah untuk menciptakan *visual* lukisan *renaissance* yang sudah usang dan terlihat tua. Saat semua aset digabungkan, penulis mendapatkan *visual* seperti di bawah ini.



Gambar 3. 12 *Grabstill* dari *footage* di *Kusuka Digital Advertisement*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Jika dilihat dari gambar di atas, tekstur yang diperlihatkan adalah terlalu mulus dan terkesan *digital*. Penulis mencari beberapa aset yang dapat digunakan seperti retakan-retakan dinding, tekstur dinding, dan noda yang menempel pada dinding. Penulis lantas memasukkan aset-aset tersebut untuk membuat *visual* lukisan ini menjadi usang atau tua. Hasil dari penambahan aset tersebut adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 13 *Grabstill* dari *compositting* di *Kusuka Digital Advertisement*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

Terlihat bahwa aset yang ditambahkan memiliki *visual* yang kontras dengan keseluruhan komposisi lukisan. Tapi hal ini sudah dipikirkan penulis karena penulis akan melakukan beberapa *adjustment* untuk aset-aset yang ditambahkan agar bisa mendukung *visual* lukisan yang penulis buat. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan *blending* pada noda dinding

yang berwarna hitam dengan cara menambahkan *effect fill* berwarna putih dan mengubah *blending mode* dari *none* menjadi *multiply*. Setelah itu, penulis melakukan *masking* manual terhadap tekstur dinding yang penulis dapatkan untuk dapat menyerupai bentuk retakan dinding. Karena warna dari tekstur dinding adalah abu-abu, penulis menggunakan *effect tint* dan menunjuk *pointer* warna dengan warna dinding dan menjadikannya lebih gelap. Lalu untuk tekstur retakan kecil dinding yang ada, penulis menjadikannya sebagai *matte* untuk tekstur dinding yang baru dibuat untuk dapat menjadikan tekstur dinding sebagai *background* lukisan secara konsisten. Terakhir, penulis melakukan *adjustment* terhadap cahaya yang masuk ke dinding agar terlihat seperti sinar matahari yang menyorot ke tembok lukisan *renaissance* ini. Hasil dari *visual* yang dibuat penulis cukup membuat *supervisor* dan *client* puas.



Gambar 3. 14 *Grabstill* dari hasil *compositting* di *Kusuka Digital Advertisement*
Sumber: Properti perusahaan (2025).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dengan sistem *work from home (WFH)* yang dimiliki oleh perusahaan Uratnadi Visual Works. Hampir keseluruhan proses magang dapat dijalani penulis dengan lancar. Namun ada beberapa peristiwa-peristiwa yang mungkin dapat menjadi hambatan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan perusahaan. Kendala-kendala tersebut dapat berupa:

- 1) Ketergantungan internet dalam proses *meeting* pagi atau sore serta *transfer file* pekerjaan yang lumayan besar. Ada satu kejadian ketika *wifi* penulis

mengalami gangguan sehingga mengakibatkan penulis untuk melewatkan *meeting* dan menghambat proses *upload file* yang sudah dikerjakan ke *drive* yang disediakan perusahaan.

- 2) Keterbatasan *hard disk* dan *cloud* yang dimiliki oleh peserta magang. Dalam proses magang, seringkali peserta dilibatkan dengan *file* film yang sangat besar. Sebagai contoh, penulis mendapatkan satu *file* yang memiliki *size* sebesar 64 *gigabyte*. Setelah proses pengerjaan, maka penulis akan melakukan *export file* tersebut dengan estimasi sebesar seminimalnya 32 *gigabyte*. Maka *space* yang dibutuhkan untuk satu *footage* tersebut adalah 90 *gigabyte*. Selanjutnya adalah *cloud* yang dibutuhkan untuk mengupload *file* yang sudah dikerjakan. Setelah dikerjakan, *file* yang dimiliki akan diupload ke *link drive* yang disediakan oleh perusahaan. Namun akun yang digunakan untuk mengupload *file* ini sepenuhnya dimiliki oleh peserta magang. Pada umumnya, semua peserta magang menggunakan *platform cloud* bernama *Google Drive* yang memiliki limitasi 15 *gigabyte* per akun (*free account*). Untuk membuka lebih besar kapasitasnya, *Google Drive* mewajibkan pemilik akun untuk berlangganan sistemnya dengan berbagai harga dan kapasitas. Dibutuhkan dana pribadi peserta magang untuk dapat mengupload *file* besar yang dimiliki ke *link drive* yang disediakan perusahaan. Keterbatasan perangkat komputer yang dimiliki peserta magang tidak mencukupi untuk *handle file* besar. Perangkat yang dimiliki peserta magang berbeda-beda sesuai dengan tahun pembelian dan spesifikasi yang dimiliki mereka. Dalam beberapa kasus, perangkat yang dimiliki peserta lain tidak dapat *handle file* yang berat sehingga tugas yang diberikan harus dipindah tangankan ke peserta magang lain. Dalam kasus penulis, untuk menyelesaikan beberapa *shot* yang menggunakan format *EXR*, penulis harus terlebih dahulu melakukan *render* untuk dapat melihat *preview* pekerjaan yang sudah dikerjakan karena komputer penulis tidak dapat melakukan *preview* karena *file* yang sangat berat.

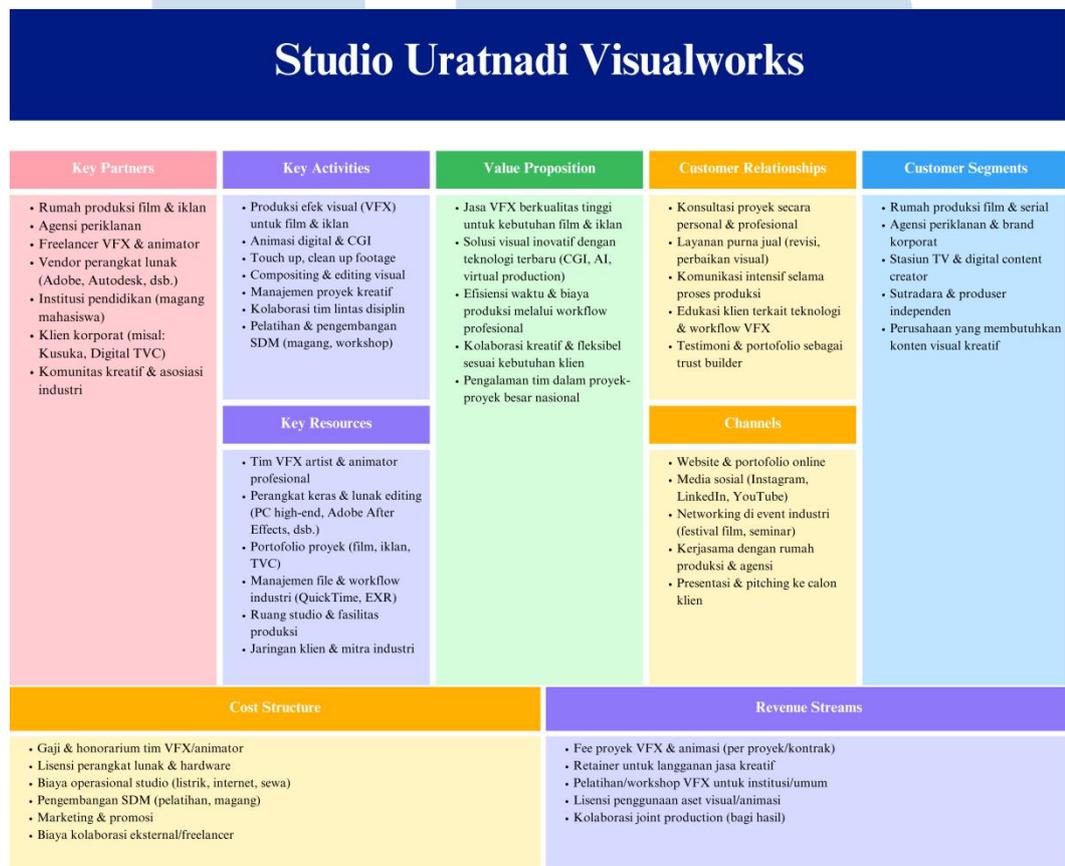
- 3) Keterbatasan perangkat komputer yang dimiliki peserta magang tidak mencukupi untuk *handle file* besar. Perangkat yang dimiliki peserta magang berbeda-beda sesuai dengan tahun pembelian dan spesifikasi yang dimiliki mereka. Dalam beberapa kasus, perangkat yang dimiliki peserta lain tidak dapat *handle file* yang berat sehingga tugas yang diberikan harus dipindah tangankan ke peserta magang lain. Dalam kasus penulis, untuk menyelesaikan beberapa *shot* yang menggunakan format *EXR*, penulis harus terlebih dahulu melakukan *render* untuk dapat melihat *preview* pekerjaan yang sudah dikerjakan karena komputer penulis tidak dapat melakukan *preview* karena *file* yang sangat berat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang yang dilakukan, ada beberapa solusi dari masalah di atas yang ditemui penulis. Solusi-solusi tersebut adalah :

- 1) Menyediakan paket internet yang dapat diandalkan sewaktu-waktu *wifi* rumah mengalami *down*. Dengan menggunakan paket seluler, penulis dapat menggunakan *hotspot* dari *smartphone* penulis ke komputer yang dimiliki penulis untuk melakukan notifikasi kepada *supervisor* atau rekan kerja penulis terkait kendala yang penulis alami.
- 2) Menyediakan *hard disk* khusus kerja dan berlangganan *Google Drive* dengan akun pribadi yang dimiliki. Penulis mendapatkan *free trial Google Drive* sebesar 2 *terabyte* selama setahun untuk akun *student* yang dimiliki. Melakukan *render preview* atau melakukan *render quicktime* terhadap *file EXR* yang dimiliki. Penulis biasanya melakukan *render quicktime* untuk *file EXR* yang besar. Namun ketika sudah selesai, *file quicktime* itu akan dijadikan *alpha matte* untuk *footage EXR* yang sudah dimatte ke *quicktime* sehingga *file* pekerjaan yang dilakukan penulis tetap mempertahankan kualitas aslinya.

- 3) Melakukan *render preview* atau melakukan *render quicktime* terhadap *file EXR* yang dimiliki. Penulis biasanya melakukan *render quicktime* untuk *file EXR* yang besar. Namun ketika sudah selesai, *file quicktime* itu akan dijadikan *alpha matte* untuk *footage EXR* yang sudah dimatte ke *quicktime* sehingga *file* pekerjaan yang dilakukan penulis tetap mempertahankan kualitas aslinya.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA