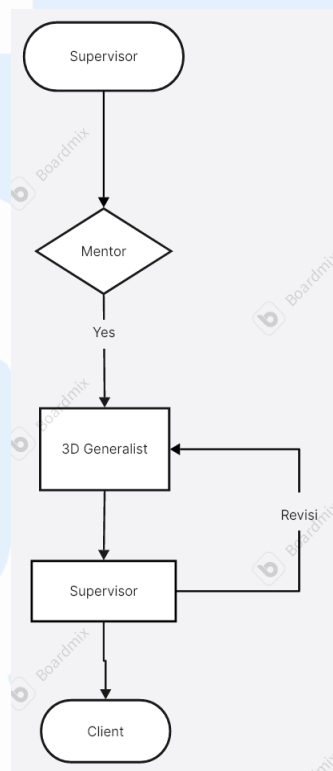


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sistem pelaksanaan kerja di Playlab Dentsu Indonesia menugaskan penulis sebagai *3D Generalist* yang bertanggung jawab atas seluruh aspek produksi *3D* berdasarkan arahan *supervisor* dan permintaan *client*. Tugas tersebut meliputi *modelling*, *texturing*, *compositing*, hingga *3D tracking*. Alur kerja dimulai dari *supervisor* yang terlebih dahulu menyampaikan *brief* melalui mentor mengenai proyek yang akan dikerjakan. Setelah hasil pekerjaan selesai, karya tersebut dikirimkan kepada *client* melalui *supervisor*. Apabila terdapat revisi dari *client*, pekerjaan akan dikembalikan kepada penulis untuk diperbaiki sesuai arahan.



Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja.

Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan kegiatan magang di Playlab Dentsu, penulis terlibat dalam berbagai proyek yang berkaitan dengan *compositing*, termasuk *3D tracking*, serta berpartisipasi dalam proses *editing* video *shorts* untuk animasi Shark Animation (*Gue Punya Cerita*) dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Syntheyes*. Dalam setiap pengerjaan tugas, penulis berkomunikasi secara daring maupun luring melalui *WhatsApp* dan *Discord* untuk menerima arahan, menanggapi revisi, serta memberikan pembaruan progres pekerjaan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pada bab ini penulis dua proyek utama yang terdapat kontribusi di dalamnya :

1. “Gue punya cerita” Shark Animation (Editor Shorts)
2. FFWS (3D tracking) dan (Rotobrushing)

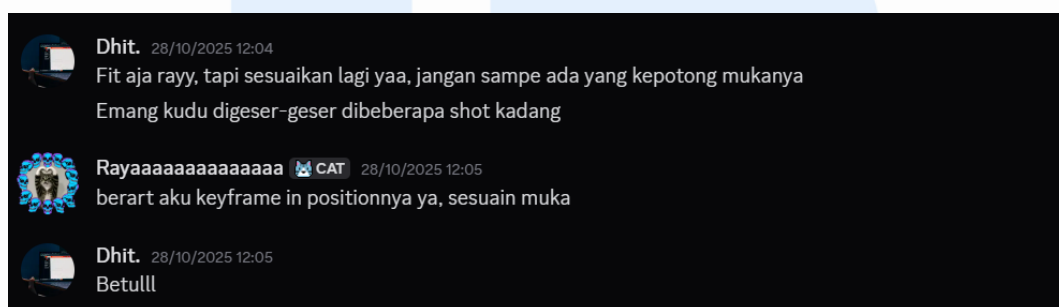
3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. “Gue punya cerita” Shark Animation (Editor Shorts)

“Gue Punya Cerita” merupakan kanal *YouTube* yang dimiliki oleh Shark Animation. Kanal ini berisi berbagai animasi 2D yang menceritakan kisah-kisah nyata yang dikirimkan oleh para penontonnya. Melalui konten tersebut, “Gue Punya Cerita” berupaya menghadirkan pengalaman emosional dan inspiratif dengan mengangkat cerita kehidupan sehari-hari, pengalaman pribadi, maupun pesan moral yang dikemas secara kreatif dalam bentuk animasi.

- **Pre Production** : Sebagai bagian dari tanggung jawab selama melaksanakan magang, penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor* untuk mengerjakan proyek pembuatan konten *YouTube Shorts* bagi kanal “Gue Punya Cerita”. Dalam proyek ini, penulis diminta untuk memilih dan mengolah potongan adegan dari video

penuh yang telah diunggah sebelumnya di kanal tersebut. Proses ini mencakup pemilihan momen-momen yang paling menarik dan berpotensi *clickbait* agar mampu menarik perhatian penonton dalam durasi singkat. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk menyunting video tersebut menjadi format vertikal yang sesuai dengan karakteristik konten *shorts*. Setiap harinya, penulis ditargetkan untuk menyelesaikan dan menyetorkan lebih dari 10 klip *shorts* kepada *supervisor* sebagai bentuk laporan hasil kerja dan evaluasi harian.



Gambar 3.2.2 Chat brief dari supervisor

Sumber: Observasi Penulis (2025).

Setelah menerima *brief* dari *supervisor*, penulis mulai melaksanakan tahap awal pengerjaan dengan mengumpulkan video-video dari kanal “Gue Punya Cerita” sebagai bahan utama dalam proses pembuatan konten *shorts*. Setiap video yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan dan disusun secara teratur ke dalam folder khusus berdasarkan judul dan tema masing-masing video. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah proses seleksi adegan, penyuntingan, serta koordinasi dengan *supervisor* dalam tahap peninjauan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

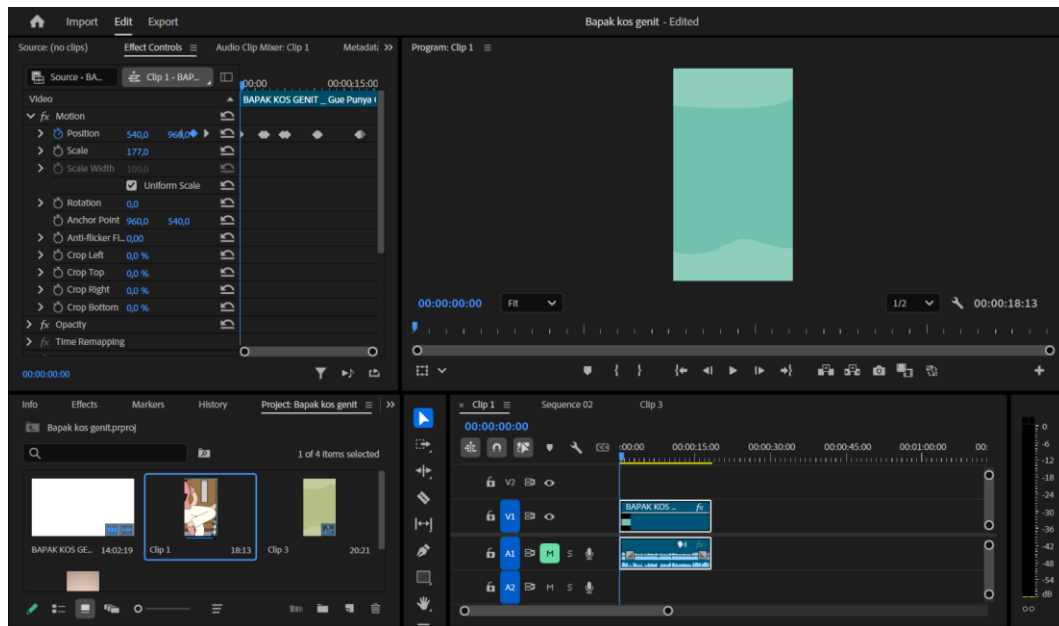
15 TAHUN PENGKHIANATAN	🔗	File folder
Santet Rumah Baru	🔗	File folder
Tetangga muka 2	🔗	File folder
Cinta Bikin buntung	🔗	File folder
KISAH KASIH TAK SAMPAI	🔗	File folder
Pesan tak tersampaikan	🔗	File folder
Pengkhianatan berujung santet	🔗	File folder
Sibling Issue	🔗	File folder
Ayah plotwist	🔗	File folder
Kaka ipar	🔗	File folder
Pelet janda	🔗	File folder

Gambar 3.2.2 Kumpulan folder dari file-file yang telah di edit

Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Production** : Selanjutnya, penulis mulai melakukan proses penyuntingan (*editing*) terhadap file video yang telah ditentukan untuk dijadikan konten *shorts*. Tahapan ini diawali dengan pengaturan resolusi proyek ke *format* vertikal (1080x1920) sesuai standar platform *YouTube Shorts*. Setelah itu, penulis memasukkan *footage* video ke dalam perangkat lunak pengeditan dan membuat *sequence* terpisah untuk memisahkan setiap adegan menjadi beberapa klip individual.

Setelah seluruh klip berhasil dipisahkan, penulis melanjutkan proses penyesuaian skala (*scale*) agar sesuai dengan resolusi video *shorts*, serta menambahkan *keyframe* pada posisi (*position*) untuk menyesuaikan pergerakan *visual* dan menjaga komposisi gambar agar tetap menarik dan dinamis.



Gambar 3.2.2. Timeline dari video shorts “Gue Punya Cerita”

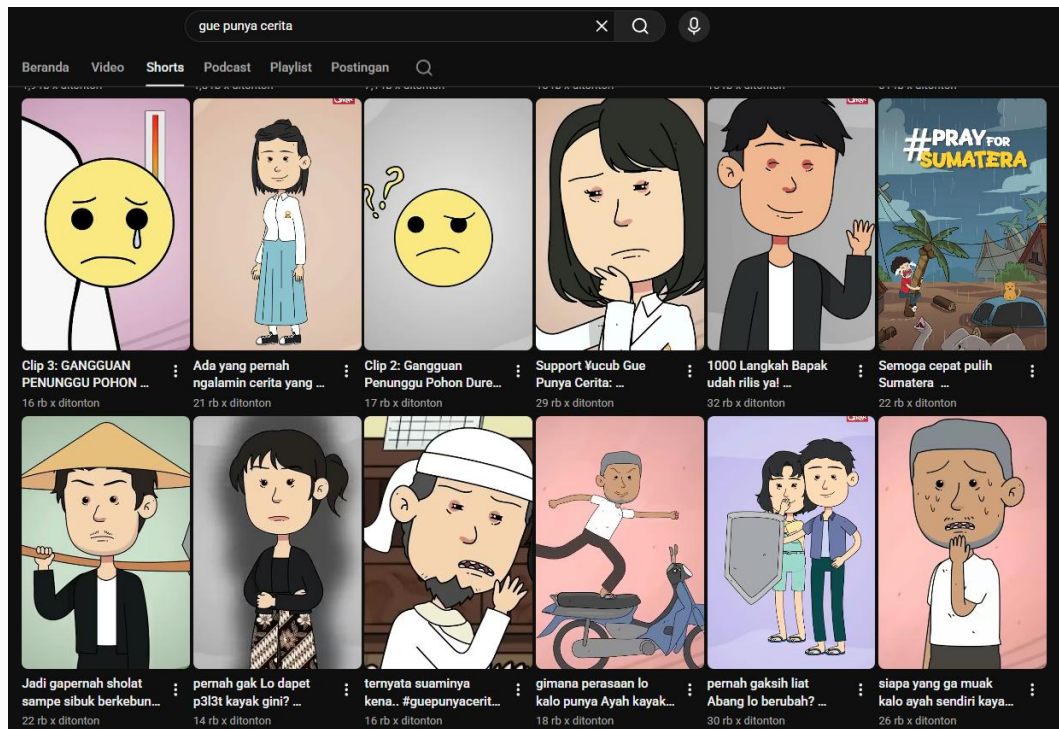
Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Post Production** : Setelah seluruh klip berhasil dipisahkan, penulis melanjutkan proses penyesuaian skala (*scale*) agar sesuai dengan resolusi video *shorts*, serta menambahkan *keyframe* pada posisi (*position*) untuk menyesuaikan pergerakan *visual* dan menjaga komposisi gambar agar tetap menarik dan dinamis.



Gambar 3.2.2 Chat laporan ke supervisor kerjaan harian

Sumber: Observasi Penulis (2025).



Gambar 3.2.2 Shorts yang terdapat pada kanal youtube “Gue Punya Cerita”

Sumber: Observasi Penulis (2025).

2. FFWS (3D tracking) dan (Rotobrushing)

• 3D Tracking

FFWS (Free Fire World Series) merupakan turnamen internasional yang diselenggarakan oleh game *Free Fire* sebagai ajang kompetisi tingkat dunia bagi para pemain profesional. Pada proyek kali ini, penulis diberikan kepercayaan untuk mengerjakan proses *3D Tracking* pada *footage* yang telah disediakan oleh tim produksi. Tahapan ini berperan penting dalam memastikan pergerakan elemen *3D* dapat menyatu secara presisi dengan gambar asli, sehingga menghasilkan *visual* yang realistis dan dinamis sesuai kebutuhan proyek.

- **Pre Production** : Penulis menerima *brief* untuk melakukan *3D tracking* pada sebuah video dengan tujuan memasukkan objek *3D* dan memastikan objek tersebut dapat menempel serta bergerak selaras dengan rekaman aslinya. Setelah

mendapatkan arahan tersebut, penulis juga diberikan video referensi sebagai acuan untuk memahami kebutuhan *visual*, titik *tracking*, serta hasil akhir yang diharapkan dalam proses pengerjaan *3D tracking* tersebut.

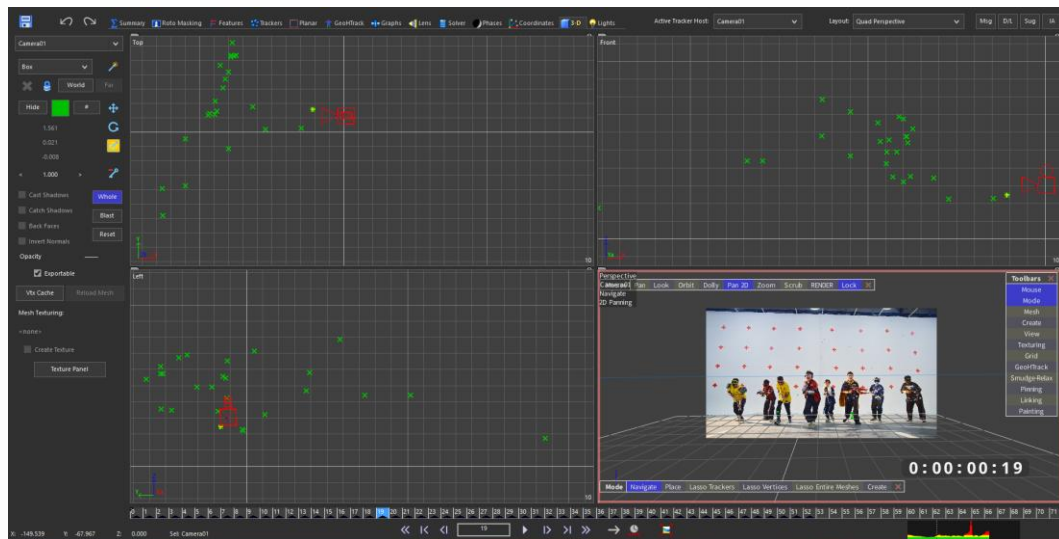


Gambar 3.2.2. Video referensi untuk 3d Tracking dari supervisor

Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Production** : Setelah menerima referensi mengenai contoh *3D tracking*, penulis memulai proses dengan melakukan *tracking* pada video menggunakan aplikasi *Syntheyes*. Setelah seluruh *frame* berhasil di-*track*, penulis mengeksport hasil *tracking* tersebut dalam format *Python* untuk kemudian dilanjutkan prosesnya di *Blender*.

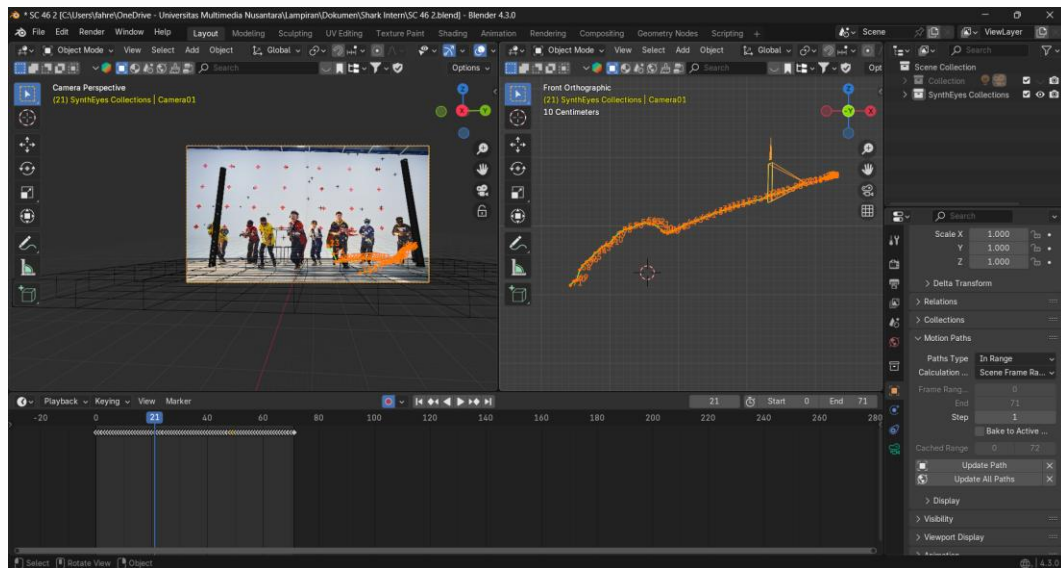
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 3D Tracking pada aplikasi SynthEyes

Sumber: Observasi Penulis (2025).

Namun sebelum diekspor, penulis menemukan kendala pada proses *3D tracking*, yaitu 12 *frame* terakhir tidak dapat di-track oleh SynthEyes sehingga proses *tracking* terhenti. Hal ini kemungkinan terjadi akibat kurangnya detail visual atau pergerakan kamera yang terlalu cepat pada bagian akhir video. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis kemudian mengimpor hasil *tracking* ke Blender dan melakukan *3D tracking* manual pada 12 *frame* terakhir. Dengan metode ini, penulis dapat memastikan pergerakan objek tetap konsisten dan hasil *tracking* tetap akurat hingga akhir



Gambar 3.2.2 3D Tracking pada aplikasi Blender

Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Post Production** : Setelah seluruh frame berhasil di *track* dan berjalan dengan mulus, serta objek 3D terlihat menyatu dengan video, penulis kemudian memberikan file *Blender* ke *supervisor* untuk dilanjutkan ke proses selanjutnya.



Gambar 3.2.2 Hasil Akhir 3D Tracking

Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Rotobrushing**

- **Pre Production** : Penulis juga berkesempatan untuk melakukan *rotobrushing* pada sebuah *footage* yang memiliki bayangan (*shadow*) kasar. Proses ini membutuhkan ketelitian ekstra untuk memisahkan objek utama dari latar belakang, sekaligus memperhalus area bayangan agar hasil akhir terlihat lebih *natural* dan menyatu dengan keseluruhan video.



Gambar 3.2.2 Shadow kasar yang harus dihilangkan oleh penulis

Sumber: Observasi Penulis (2025).

- **Production & Post Production** : Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis mulai mengerjakan proses *rotobrushing* secara *frame by frame* untuk menghilangkan bayangan kasar pada *footage*. Proses ini dilakukan secara konsisten agar pemisahan objek terlihat bersih di setiap *frame*. Setelah seluruh tahapan selesai dan hasilnya melalui pengecekan ulang, penulis kemudian menyerahkan *output final* tersebut kepada *supervisor* untuk dilakukan evaluasi lebih lanjut.



Gambar 3.2.2 Timeline Rotobrushing

Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Setiap pekerjaan pasti memiliki kendala, sama seperti yang dirasakan penulis saat magang di Playlab Dentsu ini, khususnya sebagai *Compositor*. Berikut kendala yang ditemui penulis pada saat bekerja.

1. Dalam penguasaan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, pada awalnya penulis belum sepenuhnya mahir dalam teknik penyuntingan video, terutama untuk jenis *editing* yang bertujuan menarik perhatian penonton (*clickbait editing*). Penulis masih perlu beradaptasi dalam memilih momen menarik dan membangun alur singkat yang tetap memikat. Selain *Adobe Premiere Pro*, penulis juga kurang menguasai *Syntheyes*, dan mengharuskan penulis melakukan *3D tracking* pertama kali menggunakan itu.
2. Terkadang, *supervisor* memberikan respons dengan jeda waktu yang cukup lama terhadap progres pekerjaan yang telah penulis kirimkan. Hal tersebut menyebabkan penulis mengalami kendala dalam melanjutkan pekerjaan karena

perlu menunggu konfirmasi atau arahan lanjutan sebelum melangkah ke tahap berikutnya.

3. Beberapa kali, saat penulis hendak menyerahkan hasil dari suatu proyek kepada supervisor, penulis mendapatkan tugas tambahan yang bersifat mendesak dan harus segera diselesaikan pada saat itu juga. Kondisi tersebut menyebabkan penulis harus bekerja melebihi waktu yang telah ditentukan (*overtime*) agar seluruh tugas dapat diselesaikan tepat waktu.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada setiap masalah pasti memiliki solusi di setiap kendala, penulis menemukan solusi pada setiap kendala yang telah dihadapi, berikut solusi yang ditemukan:

1. Untuk mengatasi keterbatasan dalam teknik penyuntingan video, penulis rutin berlatih menggunakan *Adobe Premiere Pro* dan *Syntheyes* serta mempelajari berbagai tutorial daring. Penulis juga aktif meminta umpan balik dari *supervisor* agar dapat memahami ritme visual dan teknik penyuntingan yang lebih menarik perhatian penonton.
2. Terkadang, *supervisor* memberikan respons dengan jeda waktu yang cukup lama terhadap progres pekerjaan yang telah penulis kirimkan. Hal tersebut menyebabkan penulis mengalami kendala dalam melanjutkan pekerjaan karena perlu menunggu konfirmasi atau arahan lanjutan sebelum melangkah ke tahap berikutnya.
3. Untuk menghadapi tugas tambahan yang mendadak, penulis menerapkan manajemen waktu dan prioritas kerja yang lebih terencana. Penulis juga mulai menyisihkan waktu cadangan di setiap jadwal pengerjaan agar tetap mampu menyelesaikan seluruh tugas tepat waktu tanpa menurunkan kualitas hasil kerja.