



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir industri kreatif di Indonesia, terutama film dan animasi berkembang dengan cukup pesat. Menurut Maman Rahmawan, kepala sub direktorat informasi dan pengolahan data dari Bekraf, produk animasi menjadi sektor prioritas karena pertumbuhan pertahunnya dapat mencapai 10-10,3% (inovasi, 2019). Seiring dengan perkembangan tersebut, studio-studio animasi di Indonesia juga mulai bermunculan. Studio-studio tersebut membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengetahui seperti apakah industri yang akan mereka hadapi melalui kerja magang. Salah satu studio yang membuka lowongan magang ini adalah Imagia Studios yang merupakan sebuah studio yang befokus pada *visual effects* dan *3D animation*.

Imagia Studios memiliki tiga divisi yang dibagi berdasarkan tipe pekerjaannya: divisi *compositing*, divisi *concept art*, dan divisi *3D*. *Vfx artist* termasuk ke dalam divisi *compositing* yang bertugas untuk melakukan simulasi efek pada sebuah film atau menamban, mengganti, atau mengurangi komponen sebuah *footage* sehingga menjadi seperti yang diinginkan klien. Penulis memilih Imagia Studios menjadi tempat program magang karena melihat *showreel* perusahaan yang berfokus pada *visual effects* dan sesuai dengan *passion* penulis sebagai *vfx artist*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proses kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai syarat kelulusan, penulis berharap dengan melakukan kerja magang penulis dapat belajar dan mengasah kemampuan *visual effects* berdasarkan situasi nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang dimulai dengan mengirimkan *e-mail* lamaran magang beserta tautan ke Google Drive yang berisikan CV, *showreel*, dan sertifikat ke beberapa studio pada tanggal 15 Januari 2020. Pada tanggal 17 Januari 2020 *e-mail* tersebut dibalas oleh Bapak Raiyan Laksamana, CEO dari Imagia Studios, yang menanyakan kapan bisa mulai magang. Kemudian penulis meminta waktu untuk mengurus berkas dari kampus dan mencari tempat tinggal. Pada tanggal 30 Januari penulis bertemu dengan Bapak Raiyan untuk menanyakan beberapa hal pada saat kerja magang. Kemudian penulis diperkenalkan dengan Bapak Alamnas sebagai supervisor yang memberikan *overview* tentang proyek yang akan dikerjakan nanti.

Penulis diberikan tanggung jawab sebagai kompositor pada proyek tersebut. Dalam proyek tersebut penulis diperlukan untuk mengganti layar *green screen* dan menyesuaikan *footage* yang menggantikan *green screen* tersebut dengan sekelilingnya. Imagia Studios memiliki waktu kerja dimulai dari pukul 10:00 hingga 19:00 dan tidak memiliki jam istirahat yang tetap sehingga karyawan diperbolehkan untuk mengambil jam istirahat kapanpun. Kontrak magang penulis di Imagia Studios dimulai dari 30 Januari hingga 30 April sehingga pada saat menulis laporan ini penulis masih berada pada periode magang