



### **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

Efek visual atau disebut juga sebagai *VFX* (*visual effects*), masih merupakan hal yang asing di telinga masyarakat awam di Indonesia. Namun seiring berjalannya waktu, *VFX* itu sendiri semakin terlihat di dalam film-film maupun iklan. Perkembangan industri *VFX* di Indonesia terlihat sekali dalam dua tahun terakhir sebelum penulisan laporan. Diawali dengan film “Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212” (2018) yang membuktikan kalau Indonesia sudah mampu menciptakan film yang berat secara *VFX*. Sejak itu, film-film yang memanfaatkan *VFX* mulai banyak bermunculan dari berbagai genre seperti film “Gundala” (2019), “Bumi Manusia” (2019), dan “Ratu Ilmu Hitam” (2019).

Dengan berkembangnya industri *VFX*, penulis menjadi semakin tertarik untuk memiliki karir di industri tersebut. Rasa penasaran membuatnya untuk mulai mencari studio-studio di balik film-film *VFX* yang ada di Indonesia. Ia menemukan beberapa studio ternama seperti Lumine Studio, Mattebox Visualworks, Dalang Digital Studio, dan Imagia Studio. Setelah menemukan adanya studio-studio tersebut, mulailah timbul keinginan untuk turut menciptakan film-film *VFX* dan menetapkan bahwa dirinya akan berfokus pada bidang tersebut.

Ketika penulis memasuki semester ketujuh di masa kuliahnya, ia diwajibkan untuk mengikuti proses magang. Pada akhirnya, ia memilih untuk magang di studio Mattebox Visualworks. Selain karya-karya yang dihasilkan studio tersebut, Mattebox Visualworks juga berfokus pada *VFX compositing*, yang juga merupakan keterampilan yang digemari oleh penulis. Kebetulan juga, penulis direkomendasikan untuk magang di Mattebox Visualworks oleh kerabatnya dari Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan *VFX artist* di studio tersebut, sehingga proses penerimaan magang dilancarkan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan utama dari penulis melakukan kerja magang adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Namun, penulis juga memanfaatkan kesempatan magang di studio *VFX* untuk memaksimalkan kemampuannya dalam menciptakan *VFX*, serta mendapatkan wawasan-wawasan penting yang tidak akan didapatkan dari pembelajaran di kampus saja. Penulis juga bermaksud untuk mulai memperluas jaringan kerabat kerjanya sebelum mengakhiri masa perkuliahan.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis ditetapkan oleh dosen untuk magang di semester tujuh setelah hasil prasidang satu diumumkan pada tanggal 25 Juni 2020. Pada saat itu juga, penulis mulai menyusun showreel sebagai portofolio untuk keperluan magang. Kemudian penulis juga mencari-cari studio yang ingin didaftarkan untuk magang. Penulis juga menetapkan untuk memulai proses magang sebelum memulai semester tujuh dan hal tersebut diizinkan oleh dosen pembimbing akademiknya.

Penulis memilih dua studio yang diinginkan sebagai tempat magang yakni, Mattebox Visualworks dan Lumine Studio. Sebelum mengirimkan surat lamaran, penulis sempat menanyakan kerabatnya yang sudah bekerja di Mattebox Visualworks mengenai kesannya bekerja di studio tersebut. Dari situ, penulis direkomendasikan oleh kerabat penulis kepada produser Mattebox Visualworks untuk menerima penulis magang.

Pada tanggal 2 Juli 2020, penulis dihubungi oleh produser Mattebox Visualworks untuk wawancara. Penulis diwawancarai keesokan harinya di studio dan efektif mulai magang pada tanggal 6 Juli 2020 dengan kontrak magang 2 bulan atau 40 hari kerja. Jumlah jam kerja selama magang adalah 320 jam, sesuai dengan ketentuan minimum dari Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses magang, penulis diberi akomodasi dalam bentuk tempat tinggal dan makanan dua kali sehari.