

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia film, pada jaman sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat cepat. Hal-hal yang dulu sulit untuk dilakukan atau tidak mungkin untuk direkam, sekarang bisa dilakukan dengan bantuan teknologi-teknologi film yang terus berkembang. Beberapa teknologi film yang berkembang cepat adalah VFX (*Visual Effects*) dan CGI (*Computer Generated Image*). Kedua teknologi inilah yang membuat penulis tertarik dengan dunia film, dan memutuskan untuk memiliki keinginan berkontribusi dalam pembuatan film.

Penulis sejak pertama kali belajar animasi dalam kuliah, memiliki ketertarikan besar dalam membuat karya *animation* baik dalam *editing*, 2D, dan 3D. Selama belajar animasi di Universitas Multimedia Nusantara, penulis lebih banyak mempelajari materi *3D Animation*, sehingga penulis berpikir untuk magang menjadi *3D Animator*.

Penulis pertama kali mengetahui Milkyway Studio, dari satu kelas di kuliah, dimana biasanya dosen memasang *video* animasi yang kualitasnya baik. Suatu hari, dosen menayangkan *video* iklan bumbu *Techpunk Sasa*, salah satu pekerjaan Milkyway Studio, dari sanalah penulis menjadi tertarik dengan Milkyway Studio.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan adanya kebijakan Magang Merdeka *Track 2*, penulis perlu untuk mengambil magang minimal 800 jam, kurang lebih 3 bulan. Penulis awalnya ingin melakukan magang menjadi *3D Animator* karena banyak mempelajari 3D saat kuliah. Selain dari itu, penulis memang tertarik dengan dunia film, dan ingin sekali memiliki peran dalam pembuatan film. Selama menjalankan kuliah penulis menyukai segala pelajaran yang berhubungan dengan pembuatan film, termasuk *post-production*. Sehingga meskipun sekarang penulis magang di Milkyway Studio

dan memegang banyak tugas *VFX Artist*, penulis tetap menyukainya dan harap bisa belajar banyak.

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

Saat mencari tempat magang, sebelum mendaftar magang pada Milkyway Studio, penulis mencoba beberapa tempat lain. Setelah dua kali mencoba mendaftar magang di tempat lain, penulis tidak mendapat respon yang diharapkan. Tidak lama setelah itu, dalam kelompok *chat* angkatan, penulis melihat Milkyway Studio membuka lowongan kerja *3D Animator* dan *VFX Artist* yang di *post*. Merasa banyak belajar dalam bidang 3D, penulis akhirnya mendaftar magang pada Milkyway Studio sebagai *3D Animator*. Tidak lama setelah mendaftar magang pada Milkyway Studio, penulis menerima respon positif melalui *e-mail*.

Setelah berbincang melalui *e-mail* di akhir bulan April, akhirnya penulis diundang untuk wawancara secara *online* menggunakan *Microsoft Teams* pada tanggal 6 Mei 2021. Pada saat wawancara, penulis diwawancarai oleh dua orang dari Milkyway Studio, yaitu William Chandra, salah satu pendiri Milkyway Studio, dan juga Deo Mareza, *VFX Supervisor* Milkyway Studio. Proses wawancara berlangsung dengan cukup lancar, William Chandra dan Deo Mareza melakukan proses wawancara dengan suasana yang serius namun santai. Akhirnya, William Chandra dan Deo Mareza memberitahu penulis bahwa hasilnya akan diumumkan kurang lebih 2 minggu.

Pada tanggal 17 Mei 2021, Milkyway Studio akhirnya mengirim respon yang diharapkan melalui *e-mail*, dan penulis diberitahu untuk mulai magang pada tanggal 1 Juni 2021. Beberapa hari setelahnya, penulis menerima *e-mail* dari Milkyway Studio bahwa mulai magang diundur menjadi tanggal 6 Juni 2021, karena *workload* Milkyway Studio yang cukup banyak pada saat itu.

Akhirnya pada tanggal 6 Juni 2021, jam 10:00 penulis datang ke kantor Milkyway Studio. Jam kerja Milkyway Studio cukup fleksibel, bila sedang banyak waktu luang, orang kantor bisa datang jam 11:00, tapi jam kerja umum Milkyway Studio adalah jam 10:00 hingga 19:00. Pada hari pertama, penulis pertama diajak

untuk melihat ruang-ruang kantor dan berkenalan dengan rekan-rekan kerja yang lainnya. Lalu penulis menetap di ruang *post-production*, hingga Deo Mareza VFX Supervisor Milkyway Studio datang, dan memberitahu gambaran cara kerja Milkyway Studio.

Milkyway Studio menggunakan *software* 3D Blender, sedangkan yang dipelajari penulis selama kuliah adalah *software* 3D Maya. Milkyway Studio merupakan studio yang lebih utama dalam mengerjakan iklan, sehingga tidak begitu banyak pekerjaan yang menyangkut 3D. Milkyway Studio menggunakan *software compositing* Nuke dan Blackmagic Design Fusion.

Sistem kerja *offline* Milkyway Studio, mulai dari jam 10:00 hingga 19:00. Namun jam kerjanya cukup fleksibel, sehingga orang kantor dapat datang jam 10 lewat atau 11, dan pulang lebih malam bila ternyata pekerjaannya masih banyak dan dekat *deadline*. Milkyway Studio selalu memiliki *project* lebih dari 1, biasanya 1 *project* dipegang tanggung jawabnya oleh Deo Mareza VFX Supervisor Milkyway Studio, dan 1 *project* lain akan diberi tanggung jawabnya pada *Senior VFX Artist* Milkyway Studio yang lain. Lalu mereka akan membagi tim menjadi 2 sesuai dengan jumlah *project*, dan membagi-bagikan *shot* sesuai dengan tingkat kesulitannya.

Ada juga *Producer Assistant* Milkyway Studio yang berperan penting dalam pengerjaan *project*, dimana mereka yang menghubungkan klien dengan tim *post-production* Milkyway Studio. Setelah pengerjaan *project*, *progress* yang didapat akan dikirim oleh *Producer Assistant* pada klien, untuk menunggu konfirmasi atau revisi. Bila versi film yang sudah dikirim oleh *Producer Assistant* pada klien sudah diterima dan tidak ada revisi lagi. *Producer Assistant* Milkyway Studio akan memberitahu tim *post-production* sehingga tim *post-production* dapat me-render film yang jadi dengan resolusi yang tinggi.