

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, manusia yang bersifat adaptif akan terus berubah mengikuti perkembangan kondisi lingkungannya. Teknologi sebagai salah satu aspek penting dalam kelangsungan hidup manusia, dapat mengubah tatanan dan cara hidup manusia menjadi semakin modern dan maju. Hal ini pun terjadi kepada industri film, dimana teknologi kemudian membawa sebuah film memiliki nilai digitalisasi dengan adanya *visual effects* (VFX).

Penerapan VFX itu sendiri bermula dari sebuah proses editing yang terjadi sebagai konsep manipulasi yang dapat diberlakukan kepada sebuah kompilasi video. Meskipun telah lama ada, teknologi VFX masih terus dikembangkan, baik untuk mempermudah pembuatan VFX itu sendiri, hingga bentuk – bentuk baru sebagai perwujudan dari hasil efek visual yang dihasilkan. Dalam perkembangannya, Indonesia tergolong cukup terlambat dalam dunia dan pengetahuan VFX, sehingga belum banyak sumber daya manusia yang terpercaya dan cukup untuk menjadi sama dengan mereka yang menjadi *pioneer* dalam ranah VFX (Sulistiyono, 2014). Penggunaan VFX ini tak hanya digunakan dalam dunia film, namun juga digunakan dalam periklanan, permainan *online*, dan bidang yang menerapkan CGI.

Dengan pengetahuan ini, penulis memiliki *passion* dan daya tarik ke dalam dunia VFX lebih lagi, terutama terhadap film-film Hollywood yang menggunakan efek CGI. Indonesia sendiri mulai mengimplementasikan bidang VFX ke dalam karya-karya anak bangsa, seperti, “Garuda Superhero” (2015), “Rafathar” (2017), “Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212” (2018), “Ratu Ilmu Hitam” (2020), dan lain-lain. Lalu ada pula studio-studio VFX seperti, Mattebox Visualworks, Infinite Studios, Lumine Studios, Dalang Digital Studio, dan lain-lain.

Sekitar semester lima akhir, penulis berkeputusan mengambil program Merdeka untuk semester enam, namun penulis belum mengetahui kemana akan melamar. Pencarian tempat magang bermula dari rekomendasi dan rencana yang dimiliki teman-teman penulis, seperti Studio Mosmoss, Brandoville Studios, dan Brown Bag Films. Hingga pada suatu ketika, Asisten Mahasiswa penulis merekomendasikan Studio Mattebox Visualworks, mengetahui *passion* yang penulis miliki terhadap dunia VFX. Penulis kemudian menetapkan tempat magang yang akan penulis tempuh di Mattebox Visualworks sebagai tempat magang penulis semester genap 2021/2022.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengambil program magang di Mattebox Visualworks dengan maksud dan tujuan untuk mempelajari workflow yang ada di dalam industri film itu sendiri, terutama bagian post-Producing, *visual effects* (VFX). Penulis juga mengasah skill dan memperlebar wawasan yang penulis miliki dengan bersentuhan langsung dengan para pekerja yang telah terlebih dahulu terjun ke dalam dunia VFX. Program magang ini juga menambah nilai portfolio yang penulis bangun lewat projek - projek yang dikerjakan di Mattebox Visualworks.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sambil menyiapkan CV dan *Showreel* pada mata kuliah *Professional Development* semester lima, penulis mencari dan akhirnya dipertemukan dengan Mattebox Visualworks oleh Asisten Mahasiswa penulis, sekitar awal November 2021. Lalu kemudian penulis mengirimkan lamaran kerja berupa CV, *Showreel*, dengan *Cover Letter* ke email Mattebox Visualworks pada tanggal 14 November 2021. Sore hari itu, penulis berbincang dengan kakak kelas angkatan 2017 yang bekerja di Mattebox sebagai *senior VFX artist*. Keesokan harinya penulis ditelepon oleh Supervisor Mattebox tentang cara kerja Mattebox dan sebagai proses skринing

pertama kepada penulis tentang kesiapan penulis menghadapi tantangan yang ada ketika akan magang dan bekerja di studio Mattebox.

Tanggal 19 November, penulis diminta untuk datang ke studio untuk melakukan *interview* singkat dengan *founder* dari Mattebox. Setelah itu, penulis diterima untuk menjalani proses magang dengan masa percobaan satu bulan untuk melihat kinerja penulis. Penulis kemudian memulai masa magang pada tanggal 20 Desember setelah berakhirnya Ujian Akhir Semester Gasal 2021/2022. Melihat kinerja penulis yang baik, penulis diangkat menjadi karyawan secara status supaya dapat secara langsung bekerja dengan adanya tanggung jawab yang lebih dari pada status anak magang.

Kebutuhan waktu magang Merdeka 800 jam kerja telah disepakati, di mana pihak Mattebox sendiri telah memberikan waktu 3 hingga 4 bulan program magang. Kesepakatan lain yaitu adanya peraturan ketat akan rahasia perusahaan yang mengatur data-data dan informasi apa saja yang boleh keluar dan masuk dari perusahaan. Jam kerja Mattebox sendiri tidak menggunakan sistem waktu spesifik, melainkan jam kerja yang sangat fleksibel menyesuaikan pribadi lepas pribadi dengan fokus untuk tetap memperhatikan *deadline*.

Pada masa pandemi, pekerjaan dapat dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi salah satunya Parsec sehingga pekerjaan tidak begitu terhambat dan masih dapat dikerjakan secara *remote*. Proses yang diterapkan Mattebox tetaplah ketat dengan kontrol tes PCR bila diperlukan. Selain biaya tes PCR yang ditanggung oleh kantor, Mattebox juga menyediakan akomodasi untuk menginap di kantor, serta *reimburs* makan malam tiap hari kerja.

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