

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif adalah suatu proses kreativitas dari manusia untuk menghasilkan karya tanpa eksploitasi sumber daya. Bahkan hasil dari proses ini memiliki nilai sebagai barang ekonomi yang bernilai. Dalam situs *ekon.go.id* (2021), Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Airlangga Hartarto menyampaikan bahwa upaya pengembangan industri kreatif oleh para milenial sangat disambut baik. Hal ini karena pemerintah menyadari potensi besar dari industri ini, bahkan diharapkan menjadi penopang pertumbuhan ekonomi nasional. Industri kreatif sendiri memiliki berbagai subsektor penting. Salah satu subsektor dengan pertumbuhan tercepat adalah animasi.

Menurut situs *maxmanroe.com* (2018), “animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu”. Kumpulan objek ini bisa memiliki berbagai macam bentuk mulai dari tulisan, gambar, benda mati, maupun makhluk hidup. Menurut situs *milenialjoss.com* (2022), animasi terbagi menjadi jenis 2D dan 3D. Perbedaannya adalah pada dimensi dari keduanya, dimana 2D hanya terdiri dari panjang atau tinggi dan lebar. Sedangkan 3D dapat lebih bervolume karena memiliki dimensi x, y, dan z. Keduanya dapat digunakan dalam berbagai situasi berbeda sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, dalam dunia animasi juga sangat memungkinkan untuk membuat efek visual atau yang lebih dikenal dengan VFX. Menurut situs *sudutsemesta.wordpress.com* (2017), “visual effect atau efek visual adalah serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar syuting asli”. Efek visual berfungsi untuk memanipulasi atau menciptakan suatu hal maupun kondisi berbeda.

Kebebasan inilah yang membuat sektor animasi menjadi menarik. Selain itu, penggunaan animasi maupun VFX dalam suatu produksi akan bisa menekan

biaya besar yang harus dikeluarkan daripada film diproduksi secara *live action*. Dua diantara banyak posisi pelaku kreatif yang bekerja dalam sektor animasi adalah 3D Artist dan VFX Artist. Tugas dari 3D Artist menyangkut tentang animasi 3D secara general seperti *modeling, texturing, rigging, dan rendering*. Sedangkan VFX Artist bertugas untuk mengurus berbagai keperluan efek visual pasca produksi. Walaupun dituntut harus menguasai berbagai aspek dalam produksi. Karena itu, peran 3D dan VFX Artist akan sangat diperlukan mengingat kemampuan yang bisa ditempatkan di berbagai bidang.

Peran 3D dan VFX Artist ini bahkan dibutuhkan oleh FKMovers yang tidak lain merupakan suatu kelompok yang melakukan produksi konten di Youtube. Konten Youtube umumnya dikenal sebagai video yang di unggah di Youtube yang bersifat menghibur, ataupun informatif. Di FKMovers, konten memiliki tujuan untuk menghibur dengan genre yang diproduksi umumnya adalah komedi dan aksi yang dibumbui dengan animasi 3D, *motion graphic*, dan VFX. Sedangkan inspirasi konten yang digunakan adalah *tokusatsu* atau film jepang dengan penggunaan efek spesial yang berat dan anime. Saat laporan ini ditulis, FKMovers sebagai kelompok produksi konten bertanggung jawab atas produksi konten pada 2 kanal Youtube, yakni FKMovers dengan 706 ribu *subscribers* dan Kapten Justice Official dengan 210 ribu *subscribers*. Sebagai pengelola kanal Youtube yang sudah lama berdiri dan memiliki cukup banyak pengikut, tentunya FKMovers memiliki banyak ilmu serta pengalaman pada bidang yang digelutinya.

Karena itu, penulis ingin mempelajari berbagai keahlian dalam produksi konten Youtube secara langsung dengan praktik magang di FKMovers sebagai 3D dan VFX Artist. Penulis berpendapat bahwa ilmu yang dapat dipelajari di FKMovers cukup sulit untuk didapatkan di tempat lain. Walaupun banyak tempat lain yang belajar dan memproduksi animasi, namun akan sulit menemui tempat yang bisa mengajarkan metode produksi konten video untuk konsumsi banyak orang melalui platform Youtube. Platform ini telah menjadi lapangan pekerjaan bagi banyak pekerja industri kreatif. Ditengah kondisi industri lainnya yang cukup terpuruk akibat pandemi, platform ini tidak begitu terpengaruh dan malah menjadi

pilihan untuk hidup semakin banyak orang. Itulah mengapa penulis memutuskan untuk magang di FKMovers.

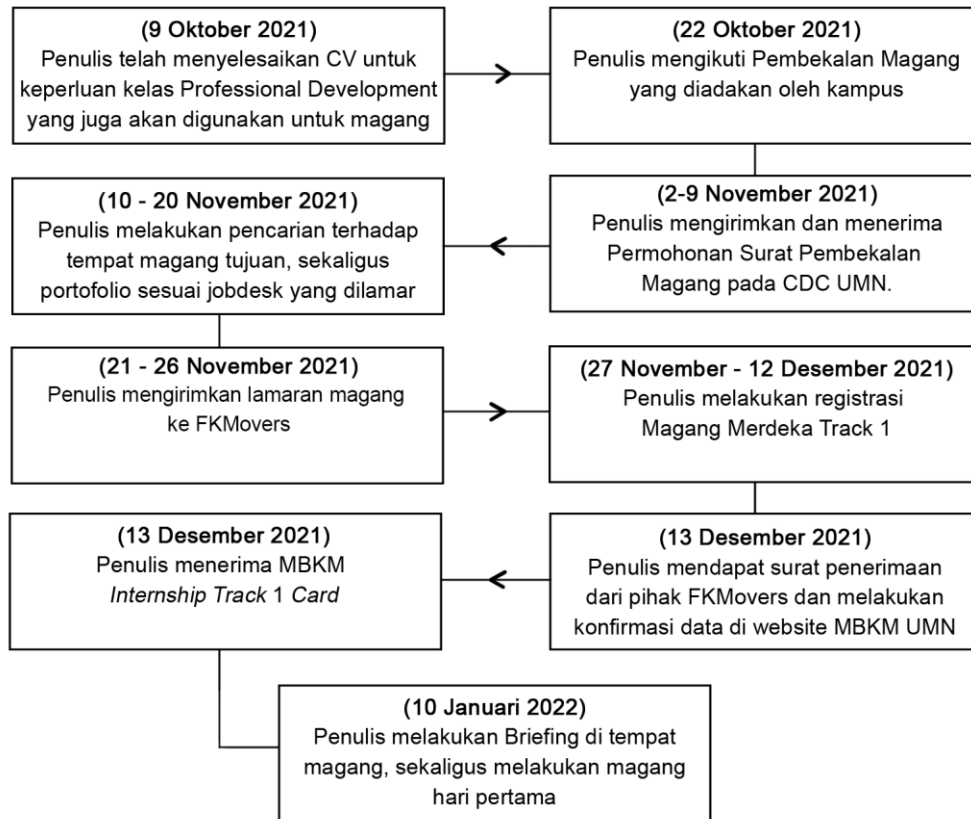
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang yang dilakukan penulis adalah sebagai syarat kelulusan, namun terdapat tujuan lain dibalik program ini. Yakni untuk mempraktikkan keilmuan yang telah dipelajari selama menjalani masa perkuliahan selama kurang lebih 5 semester terakhir. Dengan terjun langsung ke lapangan untuk bekerja, penulis berharap dapat mempelajari banyak hal baru khususnya dalam penerapan animasi 3D dan VFX kedalam live action yang seringkali dilakukan oleh FKMovers pada konten Youtube mereka. Selain itu dengan ikut berpartisipasi dalam produksi konten, penulis berharap agar dapat mengurangi beban pekerjaan yang ditanggung, serta membantu produksi konten agar berjalan lebih cepat lagi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1. Proses persiapan kerja magang
(Dokumentasi pribadi)

Dalam memulai program kerja magang, penulis harus melewati berbagai tahapan sebelum akhirnya dapat melakukan program kerja tersebut. Dimana semua diawali dengan pembuatan *Curriculum Vitae* atau CV. Tujuan awal dari pembuatan CV adalah untuk pemenuhan tugas Professional Development. Namun karena melihat hasil yang cukup memuaskan dari CV yang dibuat, penulis memutuskan untuk memanfaatkannya lebih dengan menggunakannya untuk melamar tempat magang. Setelah itu, penulis kemudian mengikuti pembekalan magang wajib yang diadakan oleh kampus. Pembekalan ini berisikan ilmu dasar, serta etika dalam industri yang akan di menjadi tujuan tempat magang para mahasiswa. Pembekalan ini sangat membantu penulis untuk memahami bagaimana cara kerja dan etika bisnis di

industri, sehingga penulis kemudian dapat menerapkannya dalam melamar ke tempat magang.

Setelah mengikuti pembekalan magang, penulis mendapatkan informasi dari dosen bahwa mahasiswa yang ingin melanjutkan studi dengan program kerja magang diwajibkan untuk mengirimkan permohonan surat pembekalan magang pada CDC UMN. Setelah mengirimkan permohonan tersebut, 7 hari setelahnya pada tanggal 9 November, CDC UMN akhirnya membalas pesan dan melampirkan surat yang dimohonkan. Setelah tahu bahwa penulis telah bisa mengikuti program kerja magang, penulis lantas melakukan pencarian pada beberapa studio animasi untuk dilamar menjadi tempat magang.

Setelah melakukan pencarian, penulis akhirnya menemukan FKMovers sebagai kanal Youtube. FKMovers menarik perhatian penulis karena memproduksi konten di platform populer yakni Youtube, serta seringkali menunjukkan animasi campuran *live action* dan 3D. Tidak hanya itu saja, produksi video yang ada juga seringkali menggunakan tambahan VFX 2D maupun 3D. Penulis merasa bahwa kemampuan penulis dalam bidang ini masih dapat berkembang dan tertarik untuk belajar lebih lanjut lagi

Karena itu, penulis kemudian melakukan penyusunan portofolio Animasi 3D secara general serta portofolio 3D VFX untuk melamar ke FKMovers dengan harapan untuk dapat diterima magang sebagai 3D *Artist*. Setelah portofolio selesai disusun, lamaran magang segera dikirimkan pada pihak FKMovers. Sambil menunggu balasan dari lamaran magang, penulis memanfaatkan waktu ini untuk melakukan registrasi magang merdeka track 1 pada situs *merdeka.umn.ac.id*. Setelah registrasi diterima oleh pihak magang merdeka, surat penerimaan dari FKMovers telah keluar. Penulis kemudian langsung melakukan konfirmasi registrasi untuk masuk sebagai pekerja magang di FKMovers.

Setelah melakukan konfirmasi registrasi, pada hari yang sama pula penulis mendapatkan MBKM *Internship Track 1 Card*. Setelah melakukan kontak dengan pihak FKMovers, penulis mendapatkan berbagai informasi seputar persiapan magang yang harus dilakukan. Persiapan itu seperti *software* apa saja yang digunakan dan penjelasan ulang mengenai perjanjian magang yang sebelumnya

telah ada di surat penerimaan. Berikut adalah beberapa informasi singkat mengenai perjanjian magang yang dilakukan.

1. Nama Perusahaan: FKMovers
2. Supervisor: Ridwan Halim
3. Divisi: 3D Artist and VFX
4. Periode kerja magang: 10 Januari 2022 - 27 Mei 2022
5. Alamat: Kunciran, Jalan Anggur Blok D, Nomor 36, Tangerang, Banten, 15144
6. Hari Kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 09:00-17:00 WIB

Dari perjanjian yang sudah ada, Pihak FKMovers menjelaskan bahwa dalam melakukan proses magang nanti tidak menutup kemungkinan bahwa penulis hanya akan bekerja pada tugas yang tertulis. Karena untuk keperluan konten juga membutuhkan banyak tenaga, penulis bisa saja ikut berpartisipasi dalam pembuatan konten. Walaupun begitu, tetap akan ada tugas-tugas utama yang berkaitan dengan 3D dan VFX. Selain itu, pihak FKMovers juga membuka peluang untuk penulis menambah jam kerja dengan melakukan lembur ataupun hari kerja diluar hari perjanjian untuk memenuhi 800 jam kerja magang yang diperlukan sebagai syarat kelulusan. Karena fleksibilitas waktu yang diberikan pihak FKMovers, penulis melanjutkan program kerja magang hingga tanggal 9 Juni 2022. Hal ini terjadi karena banyaknya hari libur yang diberikan pada penulis selama perjanjian sehingga membuat jam kerja penulis belum terpenuhi 800 jam pada bulan yang disepakati mulanya.

Selama melakukan program kerja magang, penulis tentunya harus membuat laporan untuk sidang pada akhir masa magang. Untuk memastikan penulis membuat laporan dengan baik dan dapat mempersiapkan diri lebih matang, penulis melakukan 8 kali bimbingan magang. Dimana bimbingan ini dilakukan dengan pembimbing magang penulis yakni Ibu Christine Mersiana. Bimbingan ini dilaksanakan secara bertahap dimana penulis dan 2 orang rekan penulis yang juga

merupakan mahasiswa bimbingan Ibu Christine Mersiana menyepakati tanggal pasti dari pelaksanaan bimbingan.

Bimbingan pertama dilakukan pada tanggal 15 bulan Februari 2022. Dimana pada bimbingan pertama ini, Ibu Christine Mersiana melakukan *briefing* secara keseluruhan mengenai laporan magang, serta melakukan asistensi topik dan judul bahasan. Selama melakukan bimbingan pertama ini, penulis dan 2 rekan penulis juga menyepakati untuk melakukan bimbingan magang secara terjadwal dan berkala. Selain itu, bimbingan yang dilakukan juga bersifat kelompok dan individu. Penulis dan 2 rekan lain akan melakukan bimbingan secara kelompok untuk membahas informasi berkaitan program kerja magang dan laporannya. Lalu melakukan bimbingan secara individu untuk melakukan asistensi laporan. Bimbingan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2022 dimana penulis yang sebelumnya telah menyiapkan Bab 1 dari laporan magang melakukan asistensi. Selama proses asistensi, Ibu Christine Mersiana memberikan cukup banyak saran mengenai kelengkapan laporan, serta memastikan penulisan kata dalam laporan baik dan benar.

Bimbingan ke-3 penulis dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022. Kali ini penulis mempersiapkan Bab 2 dan sebagian kecil dari Bab 3 untuk nantinya dilakukan asistensi. Dalam persiapan ini penulis harus melakukan analisis serta bertanya kepada supervisi berkaitan dengan informasi perusahaan tempat penulis melakukan program kerja magang. Selama melakukan bimbingan, penulis diberi masukan untuk menambahkan beberapa bagian pada laporan yang masih kurang lengkap. Serta memperbaiki beberapa kata yang membutuhkan cetak miring. Bimbingan ke-4 dan 5 merupakan bimbingan kelompok yang dilaksanakan pada 9 dan 29 Maret 2022. Bimbingan tanggal 9 berisi *briefing* mengenai pengumpulan laporan magang, sedangkan tanggal 29 untuk memberikan umpan balik dari hasil pengumpulan. Penulis juga memanfaatkan bimbingan pertama untuk melakukan pemeriksaan akhir sebelum penulis mengumpulkan laporan. Setelahnya mendapatkan umpan balik berkaitan dengan laporan yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Pada Bimbingan ke-6 yang dilakukan penulis pada 5 April 2022, penulis melakukan asistensi untuk bab 3 yang belum dikerjakan sebelumnya. Pada pengerjaan kali ini penulis belum dapat menyelesaikan bab 3 secara keseluruhan, karena pada bagian uraian kerja magang belum dapat dikerjakan karena *project* yang akan diuraikan oleh penulis belum selesai sepenuhnya. Bimbingan ke-7 yang dilaksanakan tanggal 12 April 2022 tidak jauh berbeda dengan sebelumnya, namun untuk asistensi Bab 4 kali ini tidak ada banyak masukan, hanya saja terdapat beberapa saran dari Ibu Christine Mersiana mengenai pemilihan kata dalam laporan. Bimbingan ke-8 pada 19 April 2022 menjadi bimbingan terakhir yang dilaksanakan penulis. Bimbingan yang dilakukan secara kelompok ini membahas *briefing* untuk persiapan sidang magang. Selama asistensi berlangsung penulis dan rekan cukup banyak bertanya mengenai jadwal dan sistem pelaksanaan sidang magang untuk mempersiapkan diri lebih matang.

