

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan daya adaptasi manusia selalu mengalami perkembangan di setiap lingkungannya seiring berjalannya waktu. Teknologi memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia untuk menjadi lebih maju dan modern. Salah satu pengaruh teknologi yang signifikan dalam kehidupan manusia dapat dilihat pada industri pembuatan film. Pada industri film, teknologi mampu memberikan nilai yang lebih pada digitalisasi dengan adanya visual effects (VFX).

Penerapan VFX bermula dari sebuah proses editing sebagai konsep manipulasi yang diaplikasikan pada kompilasi video. Teknologi VFX terus dikembangkan dari waktu ke waktu untuk menghasilkan tools yang lebih baik lagi dalam membantu pekerjaan manusia sebagai editor. Namun sayangnya, Indonesia cukup mengalami keterlambatan dalam penggunaan dan pengetahuan mengenai VFX. Oleh karena itu, belum banyak sumber daya manusia yang dapat diandalkan dalam menjadi pioneer penggunaan VFX (Sulistiyono, 2014). Pengaplikasian VFX tidak hanya diterapkan untuk pembuatan film, namun juga digunakan untuk pembuatan efek pada iklan, permainan online, dan bidang penerapan CGI.

Berdasarkan pemaparan ini, penulis memiliki dorongan yang kuat untuk meneliti VFX lebih lagi, terutama dalam proses pembuatan efek pada film-film Hollywood yang menggunakan efek CGI. Meskipun Indonesia cukup tertinggal dalam penggunaan VFX, namun negara ini telah menghasilkan beberapa karya anak bangsa dengan melibatkan penggunaan VFX, seperti “Garuda Superhero” (2015), “Rafathar” (2017), “Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212” (2018), “Ratu Ilmu Hitam” (2020), dan lain-lain. Beberapa studio VFX yang terdapat di Indonesia, diantaranya adalah Mattebox Visualworks, Infinite Studios, Lumine Studios, Dalang Digital Studio, dan lain-lain. Penulis memilih Mattebox Visualworks sebagai tempat magang yang dituju karena menurut penulis, Mattebox merupakan perusahaan yang sangat tepat bagi orang yang baru memulai belajar

VFX karena suasana kerja yang sangat membangun. Di Mattebox, pekerja baru akan diayomi untuk dapat bergerak bersama di dalam team dan bersama – sama menyelesaikan pekerjaan yang ada. Lewat orang – orang yang sangat mau membantu, Mattebox menjadi tempat yang sempurna untuk mencari portofolio sembari belajar menjadi lebih baik lagi.

Menjelang program MBKM Track 1 yang penulis tempuh pada semester enam lalu, penulis merasa perkembangan yang penulis lalui di Studio Mattebox Visualworks cukup baik dan signifikan, sehingga penulis membuat keputusan untuk berada di perusahaan yang sama pada program MBKM Track 2. Penulis telah ditetapkan sebagai pegawai tetap Studio Mattebox Visualworks semenjak bulan Februari karena penulis dinilai telah dapat beradaptasi dan siap untuk mengambil tanggung jawab lebih dalam proyek Studio Mattebox Visualworks yang ada.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti program MBKM 2 ini sebagai salah satu syarat kelulusan meraih gelar S.Sn. Penulis melanjutkan magang pada Studio Mattebox Visualworks dengan tujuan untuk menyelesaikan proyek yang sebelumnya dikerjakan, sebagaimana waktu magang yang lalu pun belum cukup untuk dapat menyelesaikan satu ataupun dua film yang telah dikerjakan selama periode magang sebelumnya. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk menjadi team lead pada proyek selanjutnya yang membuat penulis dapat belajar lebih banyak lagi dalam kesempatan yang akan datang. Lewat proyek – proyek yang dikerjakan selama program MBKM 2 ini, penulis berkesempatan untuk menambah nilai portofolio sembari mengumpulkan pengalaman kerja untuk jenjang yang lebih tinggi lagi.

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

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah menjadi pegawai tetap di Studio Mattebox Visualworks dari bulan Februari ketika menjalani program MBKM 1. Sehingga prosedur yang dilakukan tidaklah banyak, karena penulis tinggal melanjutkan proyek dan pekerjaan yang ada.

Kebutuhan waktu magang MBKM 800 jam kerja telah disepakati bersama pihak Mattebox sendiri, yang telah memberikan waktu 3 hingga 4 bulan program magang. Kesepakatan lain yaitu adanya peraturan ketat terkait MBA dan rahasia perusahaan yang mengatur data-data dan informasi seperti apa saja yang boleh keluar dan masuk dari lingkup perusahaan. Jam kerja Mattebox Visualworks sendiri tidak menggunakan sistematika waktu yang spesifik, melainkan jam kerja fleksibel yang akan menyesuaikan pribadi lepas pribadi dengan tujuan supaya kenyamanan dan kinerja setiap anggota dapat maksimal sesuai kondisi masing – masing sembari tetap memperhatikan deadline.

Pada masa pasca-pandemi, pekerjaan sepenuhnya dilakukan secara tatap muka dan *offline*, dan tetap dapat dilakukan secara online menggunakan salah satu aplikasi pengontrol komputer peer to peer bernama Parsec. Sehingga pekerjaan tidak akan terhambat dan masih dapat dikerjakan secara remote dalam berbagai situasi. Mattebox tetap menerapkan prokes yang ketat dengan kontrol tes PCR atau antigen bila diperlukan. Sebagai fasilitas, biaya tes PCR dan antigen akan ditanggung oleh kantor. Selain itu, Mattebox juga menyediakan akomodasi untuk menginap di kantor, serta reimburs makan malam tiap hari kerja.