

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Stasik dan Vrbat(2022), konten kreator adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk setiap informasi yang ia produksi di media digital dengan target audiens tertentu. Sementara itu menurut Firdiansyah(2022), konten kreator adalah orang-orang yang membuat konten menggunakan proses kreatif lalu melakukan publikasi ke berbagai sosial media dengan sentuhan nilai hiburan dan edukasi bagi penontonnya. Dengan pengertian demikian, maka dapat kita simpulkan bahwa pekerjaan konten kreator berkaitan erat dengan ekonomi kreatif mengingat ia memanfaatkan ide, kreativitas, dan pengetahuan manusia sebagai faktor produksi utama.

Konten kreator yang mampu menghasilkan nilai ekonomi atau mampu meraih keuntungan berupa uang umumnya melakukan produksi konten di satu atau beberapa platform sosial media. Beberapa platform yang cukup terkenal dan diminati banyak orang adalah Youtube, Instagram, Tiktok, Twitter, Twitch, dan banyak lainnya. Tiap tiap platform sosial media ini memiliki sistem dan kegunaan yang berbeda-beda, begitu pula dengan format konten dari tiap platform tersebut.

FKMovers, adalah kelompok yang melakukan produksi konten dengan format video pada beberapa platform sosial media seperti Youtube, Tiktok, dan Instagram. Dalam perkembangannya, kelompok konten kreator ini telah mampu meraup banyak keuntungan melalui Youtube sebagai platform utama mereka. Youtube adalah salah satu aplikasi yang memberi informasi berupa video, yang dapat di unggah siapapun yang terdaftar dan dapat dilihat oleh semua orang (kompasiana.com, 2016). Selain itu platform lain yang menjadi fokus dari kelompok FKMovers adalah Tiktok. Memiliki format video sebagai konten utamanya, Tiktok juga menjadi pilihan yang sangat tepat mengingatnya cukup populer sebagai platform sosial media berbasis video singkat.

FKMovers yang memproduksi konten berupa video ini tentunya memiliki spesialisasi tersendiri, yakni video yang berkaitan dengan *tokusatsu* dan superhero lokal. *Tokusatsu* adalah sebuah bentuk modernisasi budaya Jepang dalam bentuk film dengan spesial efek dalam jumlah besar. Hal ini diterapkan pada salah satu kanal Youtube yang dikelola oleh FKMovers, yakni Kapten Justice Official. Kanal Youtube ini memiliki konsep pahlawan super lokal yang mengadaptasi budaya *tokusatsu*. Kondisi ini membuat Kapten Justice memiliki perwujudan seperti Kamen Rider atau pahlawan super dengan kostum unik. Saat laporan ini dibuat, Kapten Justice Official telah memiliki 246 ribu pengikut di kanal Youtube, dan 120 ribu pengikut di TikTok. Untuk memproduksi pahlawan super yang membutuhkan spesial efek, tentunya FKMovers memiliki kemampuan untuk menciptakan 3D dan VFX yang kemudian dicampurkan dengan *footage live action*. Kemampuan inilah yang membuat penulis sangat tertarik untuk belajar dengan FKMovers.

Penulis sebelumnya telah melakukan program kerja magang *track 1* lebih dari 800 jam di FKMovers dengan posisi 3D dan VFX Artist. Kali ini penulis melanjutkan program kerja magang di tempat yang sama dengan posisi yang sama pula. Alasan penulis memilih untuk melanjutkan magang di tempat dan posisi yang sama adalah penulis menyadari bahwa masih banyak skill yang belum mampu penulis pelajari selama program kerja *track 1*. Penulis akhirnya memutuskan untuk melanjutkan program kerja magang *track 2* agar mampu mempelajari lebih banyak hal dari segi produksi konten yang berkaitan dengan 3D VFX.

“3D animasi merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi” (gamelab.id, 2020). “VFX atau Visual FX adalah singkatan dari visual effects alias efek visual. Elemen-elemen yang kira-kira sukar dimunculkan dalam kamera melalui rekaman langsung, dapat direka menggunakan visual effects dengan melakukan manipulasi digital pada tahap pasca produksi” (studioantelope.com, n.d.). Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa 3D VFX Artist adalah posisi yang bertanggung jawab atas penciptaan atau produksi aspek 3D dan penambahan manipulasi digital pada pasca produksi. Untuk bisa memenuhi tanggung jawab ini, penulis sekali 3D VFX Artist harus mampu melakukan beberapa *workflow* seperti *modelling*, *uv mapping*, *texturing*, *rigging*, *animating*,

dan *compositing*. Sedangkan untuk *software* yang digunakan adalah Maya, Substance Painter, Photoshop, After Effect, dan Adobe Premiere.

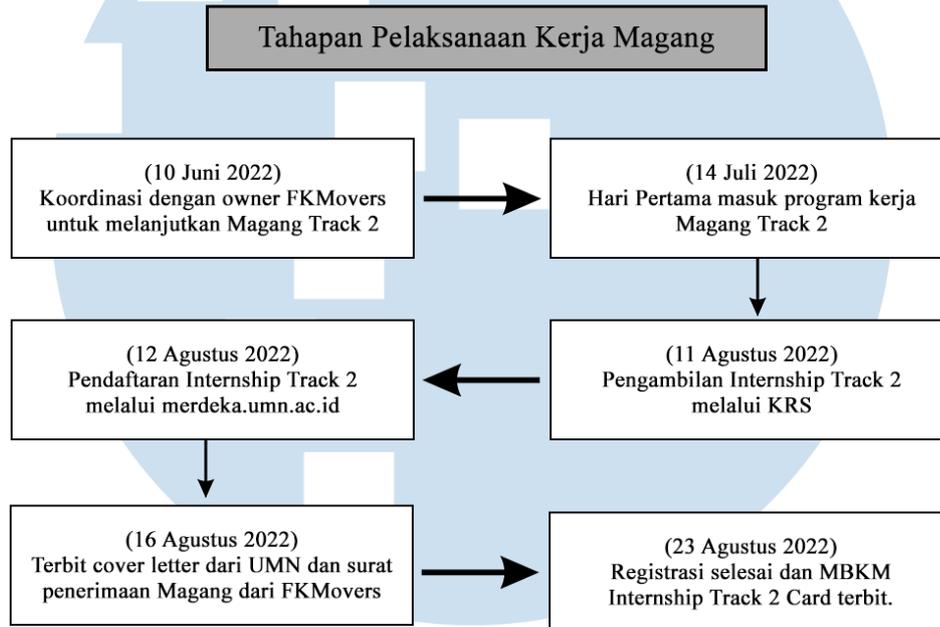
Dengan berbagai bekal tersebut, penulis ingin dapat membantu FKMovers dalam memproduksi konten video Kapten Justice sekaligus mempelajari berbagai keahlian dalam produksi konten secara langsung. Penulis berpendapat bahwa skill dan kemampuan yang dapat dipelajari di FKMovers cukup sulit untuk didapatkan di tempat lain. Dengan pengalaman produksi konten video FKMovers, penulis percaya dapat menerima banyak pengalaman dan kemampuan baru. Itulah mengapa penulis memutuskan untuk melanjutkan program kerja magang di FKMovers sebagai *3D VFX Artist*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang *track 2* kali ini memiliki tujuan untuk melanjutkan program kerja magang *track 1* sebelumnya, yang juga menjadi salah satu syarat kelulusan. Selain itu, penulis juga merasa bahwa masih banyak ilmu yang bisa didapatkan oleh penulis melalui program kerja magang, mulai dari ilmu dalam produksi konten hingga penerapan 3D dan VFX pada *footage live action*. Pengalaman yang didapatkan juga akan sangat membantu penulis nanti saat ingin terjun ke industri animasi yang sebenarnya. Penulis juga berharap, dengan keberadaan penulis di FKMovers dapat membantu dan meringankan beban kerja dalam produksi video. Sehingga keberadaan penulis mampu memberikan dampak baik bagi tempat penerima magang.

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



Gambar 1.1. Tahapan Pelaksanaan Kerja Magang

(Dokumentasi pribadi, 8 September 2022)

Sebelum memulai program kerja magang *track 2*, penulis diharuskan melalui beberapa tahapan hingga akhirnya dapat memulai program kerja tersebut secara resmi. Dalam kondisi magang *track 2* kali ini, penulis mendapatkan keuntungan karena sebelumnya telah melakukan program kerja magang *track 1* di tempat yang sama. Itulah kenapa penulis tidak diwajibkan untuk mengirim CV dan portofolio kepada pihak penerima magang. Hal pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan koordinasi dengan pimpinan di tempat magang, pada tanggal 10 Juni 2022 sesaat setelah magang *track 1* berakhir.

Hasil dari koordinasi tersebut adalah penulis diperbolehkan untuk melakukan program kerja magang lebih awal sehingga mampu mengejar jam kerja

dengan lebih cepat. Dengan keputusan ini, penulis kemudian memulai program kerja magang pada tanggal 14 Juli 2022. Sambil menunggu KRS yang diadakan tanggal 11 Agustus, penulis memutuskan untuk terus memanfaatkan waktu dengan mengumpulkan jam magang. Setelah KRS berlangsung, penulis yang telah memilih *internship track 2* kemudian melakukan registrasi *internship track 2* di *website* merdeka UMN. Setelah menunggu kurang lebih 5 hari, *website* merdeka UMN akhirnya menerbitkan surat pengantar untuk diberikan pada pihak FKMovers sebagai penerima magang. Penulis menyerahkan surat tersebut secara langsung, kemudian pihak FKMovers segera menerbitkan surat penerimaan pada tanggal 16 agustus 2022. Penulis Akhirnya bisa menyelesaikan registrasi pada 23 Agustus 2022 dan terdaftar secara resmi sebagai mahasiswa yang mengikuti program kerja magang *track 2*.

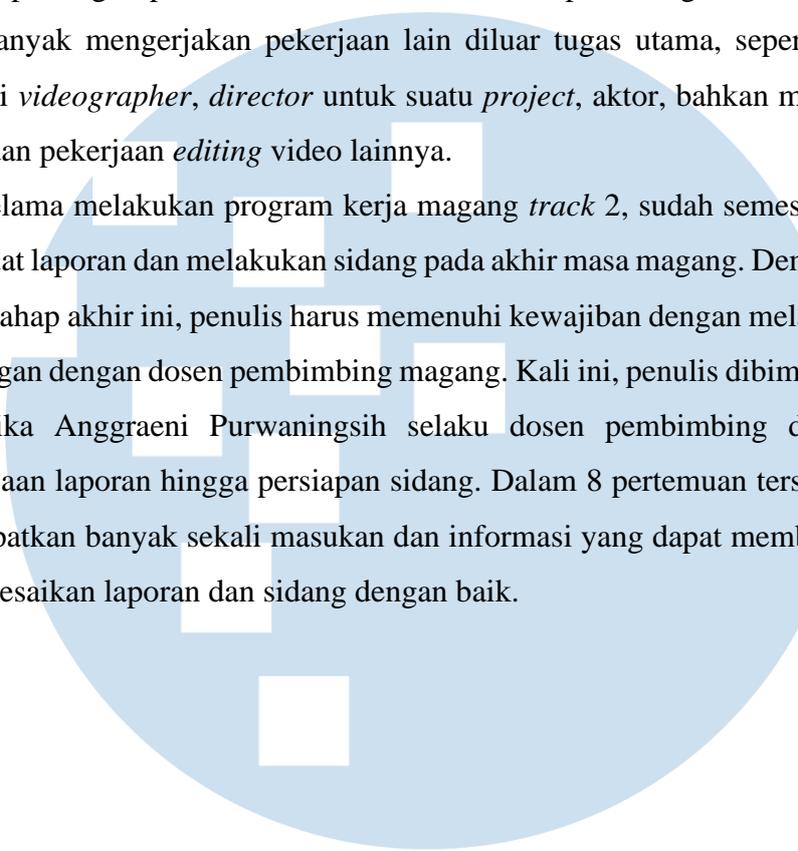
Dalam program kerja magang kali ini terdapat beberapa perubahan perjanjian dari *track* sebelumnya. Berikut adalah beberapa informasi singkat mengenai perjanjian magang yang dilakukan pada *track* kali ini.

1. Nama Perusahaan: FKMovers
2. Supervisor: Trio Angga Sukarna
3. Divisi: 3D *Artist* and VFX
4. Periode kerja magang: 14 Juli 2022 – 30 November 2022
5. Alamat: Kunciran, Jalan Anggur Blok D, Nomor 36, Tangerang, Banten, 15144
6. Hari Kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 08:00-17:00 WIB

Dari perjanjian dan kesepakatan yang dilakukan antara penulis dan pihak penerima magang, terdapat fleksibilitas yang diberikan kepada penulis. Seperti penulis diperbolehkan menambah jam kerja demi mengejar jam kerja magang, dan dapat melakukan izin apabila terdapat kendala terkait kehadiran dengan syarat dapat mengganti kehadiran di hari yang lain. Terkait tugas yang dilakukan penulis, tentunya tugas utama yang akan dikerjakan berkaitan dengan 3D dan VFX, namun

demi kepentingan produksi konten. Tidak menutup kemungkinan bahwa penulis akan banyak mengerjakan pekerjaan lain diluar tugas utama, seperti contohnya menjadi *videographer*, *director* untuk suatu *project*, aktor, bahkan melakukan *cut to cut* dan pekerjaan *editing* video lainnya.

Selama melakukan program kerja magang *track 2*, sudah semestinya penulis membuat laporan dan melakukan sidang pada akhir masa magang. Demi kelancaran dalam tahap akhir ini, penulis harus memenuhi kewajiban dengan melakukan 8 kali bimbingan dengan dosen pembimbing magang. Kali ini, penulis dibimbing oleh Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih selaku dosen pembimbing dalam proses pengerjaan laporan hingga persiapan sidang. Dalam 8 pertemuan tersebut, penulis mendapatkan banyak sekali masukan dan informasi yang dapat membantu penulis menyelesaikan laporan dan sidang dengan baik.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA