

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Film peminatan animasi menganggap bahwa pengalaman praktik yang didapatkan dari magang akan membantu mengasah keterampilan dan juga memberi pandangan terhadap cara kerjanya industri VFX di dalam dan diluar negri. Selama pembelajaran kuliah, penulis memberi fokusnya terhadap mempelajari berbagai aspek dari pembuatan animasi 2D dan 3D. Dari pembelajaran dan juga pembuatan film, penulis menemukan ia lebih tertarik terhadap segala hal yang meliputi 3D.

Pada masa kini dengan populernya film seperti Avatar, Avengers, dan Pacific Rim, tidak aneh lagi melihat film layar lebar yang menggunakan VFX untuk menyempurnakan sebuah film. VFX (*visual effects*) merupakan sebuah istilah perfilman yang meliputi proses dalam pembuatan film dimana gambar dimanipulasi atau di tambahkan elemen digital. Proses tersebut melingkupi berbagai *jobdesk* seperti *compositing*, *matte painting*, *animation*, *lighting*, layout, dan lainnya. Peran sebuah *lighting artist* bukanlah peran yang sering dibicarakan di luar industri dan bukan merupakan sebuah ilmu yang diajarkan secara dalam di kurikulum perkuliahan. Seorang *lighting artist* bertanggung jawab untuk menyusun semua aset 3d yang disediakan, memberi cahaya terhadap aset tersebut agar cocok dengan *plate*/gambar sesungguhnya, melakukan render final, dan juga melakukan troubleshooting terkait dengan *software* ataupun aset 3d yang didapatkan. Sebuah produksi seperti Avatar 2009 memiliki total 152 orang terlibat di department *lighting* (IMDB Avatar, 2009), Avengers memiliki total 44 orang (IMDB The Avengers, 2012), dan Pacific Rim memiliki 69 orang terlibat di departemen *lighting* (IMDB Pacific Rim, 2018). Penulis memilih untuk menjadi seorang *lighting intern* sebab merasa penasaran dengan adanya sebuah divisi yang jarang sekali dibicarakan tetapi integral terhadap hasil akhir dan ingin mempelajari lebih dalam tentang *jobdesk* tersebut.

Penulis menemukan Lumine Studio pada proses pencarian tempat magang melalui beberapa dosen, mahasiswa, dan ALMANAC 2022. Penulis memilih studio tersebut sebagai tempat magang setelah melihat portofolio studio yang terlihat berkualitas dengan tipe karya yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat oleh penulis dan lokasi kantor juga ideal sebab berada relatif dekat dengan rumah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang pribadi merupakan untuk mendapatkan pengalaman yang tidak didapatkan saat studi di kampus, pengalaman secara praktik yang dapat secara langsung meningkatkan keterampilan. Penulis berharap dengan magang ia akan mendapatkan ilmu proses berjalannya industri VFX, mendapat pengalaman bekerja dalam tim besar, mendapatkan koneksi di dalam industri, dan merasakan tanggung jawab yang diberi saat berada di sebuah produksi asli.

Penulis berharap bahwa ilmu yang didapatkan dari magang di Lumine Studio dapat digunakan ke masa depan baik untuk perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara ataupun di dunia kerja profesional nantinya. Selain ilmu, penulis juga berharap untuk memperluaskan portofolionya menggunakan karya yang dihasilkan pada saat magang di Lumine Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar diri kepada dua studio untuk magang, studio pertama merupakan Lumine Studio dan kedua merupakan VisualDart. Proses dimulai pada tanggal 17 november dimana penulis mengirimkan email kepada Lumine untuk mengajukan diri sebagai *intern* untuk posisi *3D generalist*. Email tersebut mengandung *cover letter*, CV, dan *link* portofolio penulis. Setelah jangka waktu sekitar seminggu tanpa jawaban, penulis menulis *follow up letter* untuk konfirmasi status penerimaan atau penolakan pengajuan magang. Dalam waktu yang sama penulis mulai mencari rencana kedua jika tidak di terima untuk magang di Lumine. Di saat itu melalui Discord “MAHAWISWA FILM UMN” penulis melihat berada

lowongan magang di VisualDart sebagai 3d animadan mengirimkan email pada tanggal 29 november 2022 yang mengandung *cover letter*, CV, dan portofolio. Pada 01 Desember 2022 penulis mendapatkan jawaban dari VisualDart yang menjadwalkan wawancara pada 05 Desember 2022 melalui Whatsapp. Pada 03 Desember, HR Lumine membalas email dan juga menjadwalkan wawancara pada 05 Desember 2022 pada jam 4 sore.

Pada 05 Desember 2022 penulis melaksanakan dua wawancara, VisualDart pada jam 12:10 dan Lumine pada 16:00. Kedua wawancara berjalan dengan lancar. Secara umum penulis di pertanyakan terkait dengan pengalaman dengan *jobdesk* yang diajukan untuk program magang. Penulis kemudian diberi kesempatan untuk bertanya beberapa pertanyaan. Pertanyaan tersebut yang ditanya terkait dengan lokasi kantor, kompensasi biaya transport, suasana kerja, dan bobot kerja tingkat *intern*. Pada 06 Desember 2023 penulis mendapatkan email penerimaan magang dari VisualDart. Pada 23 Desember 2023 penulis mendapatkan email penerimaan magang dari Lumine Studio.

Setelah pertimbangan antara kedua studio, Penulis memutuskan untuk magang di Lumine dan tidak di VisualDart. Keputusan tersebut diambil setelah penulis memikirkan posisi kedua studio di industri masing-masing. VisualDart merupakan cabang studio korea yang baru buka di Indonesia dan Lumine merupakan studio local yang telah berada selama 17 tahun dengan portofolio yang kuat. Sebab itu penulis memilih Lumine sebab terlihat lebih stabil dan mampu untuk memberi ilmu dan pengalaman saat masa magang.

Pelaksanaan magang dilakukan dari 09 Januari 2023 sampai 16 Juni 2023 secara WFO di kantor Lumine yang terlokasi di Kelapa Gading, Jakarta Utara. Penulis melaksanakan kerja sebagai 3D *generalist* dari hari senin sampai jumat mulai jam 09:00 sampai 18:00 dengan waktu istirahat 1 jam dari 12:00 sampai 13:00. Menjelang proses wawancara Lumine penulis mempelajari bahwa kewajiban utama seorang 3D *generalist* di Lumine Studio terutama meliputi pekerjaan seorang *lighting artist* dan beberapa pekerjaan seorang *compositing artist*.