



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi, terkhususnya 3D saat ini sudah berkembang begitu pesat dan mulai marak digunakan di berbagai media, baik iklan, film, dan *game*, dikarenakan animasi memiliki visual yang khas sehingga tingkat *likeable* yang tinggi dari muda hingga lansia. Animasi memiliki beberapa proses di dalam pembuatannya dari *pre-production* hingga *post-production* yang di antaranya terdapat proses pemberian efek, atau yang sering disebut sebagai *visual effect* (VFX). VFX saat ini pun sudah tidak bisa lepas lagi dari pandangan, apalagi untuk animasi dan film. Semua film dan kartun yang kita lihat pasti terdapat VFX di dalamnya, seperti *dust*, *sparkle*, *wave*, *magic*, dan sebagainya.

VFX dalam produksi animasi masuk ke dalam tahapan *Post-Production* atau pasca-produksi yang berguna untuk membuat sebuah film atau animasi agar terlihat lebih hidup dan nyata. Sebuah film atau animasi yang memiliki VFX yang baik tentu akan terlihat lebih menarik dan dapat audiens rasakan kekuatan efeknya dengan hanya sekali melihat.

Dalam memilih tempat magang, penulis mencari studio atau tempat yang sudah cukup mapan yang memiliki divisi spesialisasi VFX, terkhususnya untuk animasi ataupun *game*. Penulis memilih VFX sebagai spesialisasi karena penulis ingin menerapkan ilmu dan memahami lebih lanjut tentang proses pembuatan VFX yang baik untuk menciptakan VFX dengan kualitas yang tinggi, sehingga dapat bersaing dalam dunia kerja nantinya. Penulis juga memilih tempat yang cukup mapan karena penulis sadar VFX memerlukan standar *spec peripheral* yang tinggi dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi sehingga dapat kebingungan dan tidak efisien bila tidak dibimbing dengan benar.

Infinite Framework Studios (IFW), atau Infinite Studios, merupakan tempat yang tepat bagi penulis untuk terjun dan merasakan proses pembuatan VFX dalam animasi secara langsung dalam proses magang. Karena Infinite

Studios merupakan studio terbesar se-Asia Tenggara yang telah berdiri sejak tahun 1997, yang artinya sudah memiliki standar tinggi dalam proses produksi hingga cara penanganan dan penyelesaian masalah yang terjadi dalam produksinya. Selain itu juga Infinite Studios sudah memiliki jaringan klien dari lokal hingga internasional, seperti Nickelodeon, Boomerang-Toon, dan lain-lain.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setelah menempa ilmu selama sekitar 4 tahun dan telah melewati masa Tugas Akhir, penulis ingin menerapkan ilmu dan *skill* yang penulis miliki sebagai seorang *VFX artist* dalam kesempatan melakukan proses magang di lapangan. Selain itu, penulis juga bermaksud untuk memahami proses *pipeline* yang berjalan di Infinite Studios dan sistem *problem solving* yang mereka lakukan dan terapkan.

Melalui kerja magang, penulis mendapat banyak ilmu, tips dan trik, serta pengetahuan dalam VFX hingga proses *rendering*, baik dari segi teknis hingga visual, seperti standar visual yang baik, *scripting VFX*, *lighting*, *compositing*, teknik *multiple render*, hingga *pipeline* produksi dari sistem *meet-up* klien hingga *delivery* kembali ke klien. Penulis merasakan adanya perbedaan sejak magang SMK hingga magang kuliah yang begitu terasa perbedaan dan tingkat kesulitan yang penulis alami dan kerjakan dalam tahap produksi dan intensitas kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1.2. Timeline kerja magang.

No.	Date	Keterangan
1.	7 Feb 2019	Mengikuti <i>Walk-In Interview</i> Infinite Studios di UMN dan pengiriman surat lamaran ke Infinite Studios.
2.	13 Feb 2019	Menerima Telepon dari Infinite Studios bahwa telah diterima untuk bekerja pada tanggal 18 Februari 2019. Namun, penulis meminta pengunduran hingga tanggal 25 Februari 2019.

3.	15 Feb 2019	<i>Request</i> penulis diterima oleh Studio dan akan aktif bekerja pada 25 Februari 2019.
4.	25 Feb 2019	Penulis aktif bekerja di Infinite Studios.
5.	24 Mei 2019	Penulis selesai melakukan kerja magang di Infinite Studios.
6.	31 Mei 2019	Jadwal penulis melakukan sidang magang, Namun terundur dikarenakan masa liburan dan jadwal kampus.
7.	27 Juni 2019	Penulis melakukan sidang magang.

