

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi membuka banyak kemungkinan baru dalam hidup manusia. Dampaknya tersebar keseluruh aspek kehidupan, membuat banyak hal terus beradaptasi memanfaatkan perkembangan yang ada. Salah satu media yang terus memanfaatkan perkembangan teknologi adalah film. Saat ini, hampir semua film membutuhkan sentuhan *digital* untuk bisa merealisasikan imajinasi para pembuatnya. Teknologi yang digunakan dalam merealisasikan ide tersebut adalah *visual effects* (VFX). Penggunaan VFX sebenarnya sudah cukup lama diterapkan dalam membantu pembuatan film. Salah satu film pertama yang secara *massive* memanfaatkan teknologi ini adalah “Jurassic Park” (1993). Film ini menjadi suatu bukti pada saat itu bahwa terdapat teknologi baru yang memungkinkan para pembuat film merealisasikan ide-ide mereka yang sebelumnya tidak dapat terwujud karena keterbatasan alat.

Di Indonesia sendiri sudah banyak karya film dan iklan yang menggunakan teknologi VFX. Film-film seperti, Gundala (2019), Sri Asih (2022), Pengabdian Setan: Communion (2022), Ratu Ilmu Hitam (2020), memiliki efek visual yang tidak kalah kualitasnya dengan film-film luar. Berkembangnya industri VFX di Indonesia memunculkan studio-studio VFX seperti, Mattebox Visualworks, Lumine Studios, Infinite Studios, dan lain-lain. Akan tetapi dalam sejarahnya di Indonesia, perkembangan VFX memang tergolong terlambat dari segi pengetahuan dan peralatannya, sehingga masih sedikit sumber daya yang bisa menghasilkan efek visual dengan kualitas tinggi.

Penulis memang memiliki ketertarikan terhadap pembuatan VFX sejak kecil. Saat duduk di bangku SD, Penulis sudah menyadari bahwa VFX di media hiburan Indonesia masih jauh dibawah standar dari segi kualitas. Tetapi akhirnya dalam sepuluh tahun belakangan ini, perkembangan VFX di Indonesia membuat Penulis percaya bahwa industri VFX Indonesia terus bisa berkembang hingga memiliki

standar yang sama dengan VFX luar. Pemikiran tersebutlah yang membuat Penulis mengambil keputusan untuk mulai masuk ke industri VFX. Penulis memanfaatkan kesempatan magang di semester ganjil 2022/2023 untuk memulai langkah tersebut. Awalnya Penulis melakukan riset terlebih dahulu untuk mengetahui studio VFX yang berlokasi di Jakarta. Setelah melakukan riset, Penulis mendapatkan dua nama yaitu Mattebox Visualworks dan Lumine Studios. Setelah melakukan riset lebih lanjut, Penulis mendapati bahwa beberapa film kesukaan Penulis merupakan hasil karya dari Mattebox Visualworks dan poin tersebutlah yang meyakinkan Penulis untuk menjadikan Mattebox Visualworks sebagai tempat magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih program magang di semester ganjil 2022/2023 di Mattebox Visualworks dengan maksud sebagai salah satu syarat kelulusan perkuliahan dan tujuan untuk mempelajari proses pembuatan VFX dalam film dan iklan di Indonesia. Selain itu Penulis juga ingin menambah wawasan dalam bekerjasama merancang sebuah proyek besar serta keahlian dalam pembuatan VFX menggunakan teknologi dan *software* berstandar industri. Penulis juga berharap dapat membangun portfolio menarik dari *project* yang dikerjakan selama proses magang berlangsung.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil program *Internship Track 1* dengan bobot 20 sks. Program ini mewajibkan Penulis untuk mencapai jam kerja 800 jam. Setelah melakukan perhitungan, Penulis menyimpulkan bahwa diperlukan waktu sekitar lima sampai enam bulan untuk mencapai 800 jam tersebut. Sebelum Penulis bisa melamar ke Perusahaan yang dituju, Penulis juga harus mendapatkan persetujuan dari pihak kampus untuk bisa melakukan magang disana. Penulis mengajukan surat persetujuan ke kampus dengan memberikan data-data Perusahaan yang Penulis dapatkan dari proses riset, kemudian di tanggal 23 Mei 2023, Penulis mendapatkan persetujuan dari pihak kampus untuk melamar ke Mattebox Visualworks.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

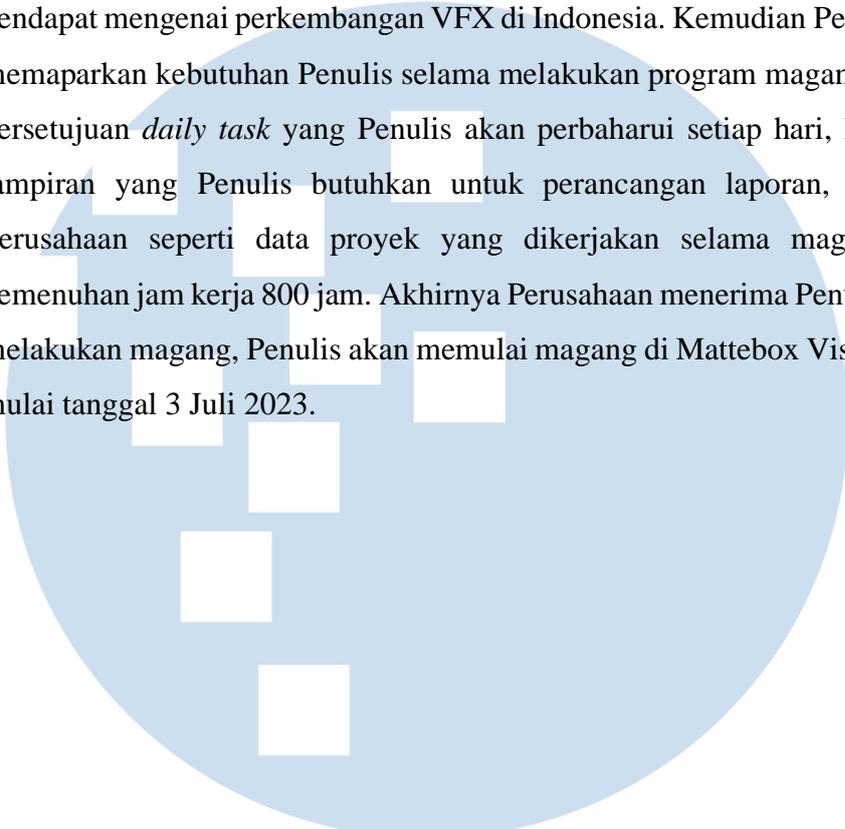
Internship Track 1 mewajibkan mahasiswa untuk melakukan magang selama 800 jam kerja. Pengisian laporan harian dilakukan di website merdeka.umn.ac.id dengan waktu kerja 9 jam per-hari. Selain kewajiban yang diberikan oleh Perusahaan, Penulis juga memiliki kewajiban membuat laporan magang sebagai salah satu syarat kelulusan program ini.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak kampus di tanggal 23 Mei 2023, Penulis kemudian Menyusun CV dan portfolio. Penulis merancang portfolio yang sesuai dengan tujuan magang. Untungnya diwaktu senjang selama perkuliahan, Penulis memiliki hobi untuk membuat film pendek dengan menggunakan teknologi VFX sehingga Penulis memasukan karya-karya tersebut ke dalam portfolio. Selain itu Penulis juga memasukan beberapa tugas yang pernah dibuat selama perkuliahan yang sesuai dengan skill yang dibutuhkan oleh seorang VFX *artist*.

Pada tanggal 24 Mei 2023, Penulis mengontak nomor Whatsapp yang tertera di akun Instagram Mattebox Visualworks untuk memberikan CV, portfolio, dan menunjukkan ketertarikan Penulis untuk melakukan magang di Perusahaan tersebut sebagai *Junior VFX Artist*. Saat itu Penulis langsung dikontak oleh Produser dari Mattebox Visualworks, Rifandy Rasyid yang kemudian menelpon Penulis dan memberikan sedikit gambaran dari dalam Perusahaan yang Penulis tuju. Dalam percakapan di telfon saat itu, Penulis juga menyampaikan bahwa saat itu Penulis masih menjalani program Proyek Desa yang baru akan selesai di bulan Juli. Pada tanggal 9 Juni 2023, Penulis datang memenuhi panggilan *interview* yang dilakukan di kantor Mattebox Visualworks di daerah Cilandak. Proses Interview berjalan lancar, Penulis di-*interview* langsung oleh *founder* dan Produser dari Mattebox Visualworks. Dalam kesempatan tersebut, mereka mengapresiasi hasil karya yang Penulis lampirkan di portfolio penulis. Dalam proses *interview*, Penulis diminta

menceritakan proses pembuatan karya di portfolio tersebut dan juga dimintai pendapat mengenai perkembangan VFX di Indonesia. Kemudian Penulis juga memaparkan kebutuhan Penulis selama melakukan program magang seperti, persetujuan *daily task* yang Penulis akan perbaharui setiap hari, lampiran-lampiran yang Penulis butuhkan untuk perancangan laporan, dokumen Perusahaan seperti data proyek yang dikerjakan selama magang, dan pemenuhan jam kerja 800 jam. Akhirnya Perusahaan menerima Penulis untuk melakukan magang, Penulis akan memulai magang di Mattebox Visualworks mulai tanggal 3 Juli 2023.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA