

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maraknya perkembangan teknologi pada masa-masa sekarang ini mengharuskan manusia untuk beradaptasi agar terus relevan sesuai pada zamannya. Kemampuan manusia untuk beradaptasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut niscaya akan membuat kehidupan manusia menjadi semakin modern. Proses modernisasi ini juga terjadi pada industri film. Perkembangan teknologi dalam film terlihat pada bidang *visual effects*.

Visual effects berperan sebagai elemen yang mampu menghidupkan atau mewujudkan suatu efek tertentu yang dibutuhkan dalam film. Sebelum perkembangan teknologi digital, *visual effects* dapat diwujudkan dalam berbagai teknik pada saat pengambilan gambar, seperti trik kamera, optik, teknik stop-motion, maupun menggunakan efek praktikal secara langsung (Dinur, 2017). Dengan perkembangan teknologi digital, kini *visual effects* mampu menjangkau berbagai kemungkinan kreatif yang sangat luas. Oleh karena itu, perkembangan teknologi *visual effects* (*VFX*) merupakan sebuah terobosan modern yang kini sudah umum untuk digunakan dalam industri film.

Di Indonesia, perkembangan teknologi *VFX* masih tergolong tertinggal dengan dunia luar. Menurut Faqih dan Iryanti (2020), Hal tersebut dapat terjadi karena kurang tersedianya pendidikan perfilman khususnya pada bidang *VFX* di Indonesia yang konsisten pengajarannya sesuai dengan perkembangan teknologinya.

Dengan informasi tersebut, penulis berupaya untuk mendalami dunia *VFX* dengan cara menjalani proses magang ke dalam studio yang bergerak pada bidang *VFX*. Penulis memiliki beberapa pertimbangan terkait pemilihan studio tempat magang yang dikumpulkan atas berbagai rekomendasi dari teman dan pencarian LinkedIn. Studio-studio tersebut di antaranya adalah, Mattebox Visualworks, Infinite Studios, Mosmoss Studio, Lumine Studios, dan Revisilagi *VFX*. Pada

awalnya, penulis sempat melakukan tes berupa *compositing* pada Infinite Studios Batam. Namun, Infinite Studios meminta agar penulis untuk langsung menggunakan *Software Nuke* untuk mengerjakan tes *compositing* tersebut. Pada saat itu, penulis belum mampu untuk mengakses *Software Nuke* dan mempelajarinya dalam waktu singkat. Selain itu, tes *compositing* tersebut juga berupa animasi 3D. Penulis lebih memilih *VFX compositing* berupa *live action*. Penulis pada akhirnya memilih Mattebox Visualworks sebagai studio tempat pelaksanaan magang merdeka karena portofolio filmnya yang bagus dari segi kualitas *VFX*, seperti Ratu Ilmu Hitam (2019), The Big 4 (2022), dan Teluh Darah (2023). Mattebox Visualworks juga bersedia untuk mengajari *Software Nuke* kepada penulis, sehingga penulis mampu mendapatkan ilmu, pengalaman dan portofolio yang baik dalam studio Mattebox Visualworks.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan program magang merdeka pada studio Mattebox Visualworks dengan maksud dan tujuan untuk mempelajari dan mendalami alur kerja *VFX* dalam industri film. Sebagai Junior *VFX Artist*, penulis ingin mendapatkan ilmu terkait penggunaan berbagai macam *software* yang esensial untuk digunakan dalam dunia *VFX*. Penulis juga berharap untuk mendapatkan wawasan dari pekerja-pekerja *VFX* yang sudah lebih berpengalaman dalam industri tersebut. Program magang di Mattebox Visualworks juga akan membuat nilai portofolio penulis meningkat melalui proyek-proyek film yang dikerjakan dalam Mattebox Visualworks. Selain itu, Penulis juga berharap untuk dapat berkontribusi secara maksimal dari segi kualitas *VFX* kepada studio Mattebox Visualworks.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mempersiapkan CV dan portofolio berupa *showreel* yang dikumpulkan dari berbagai proyek Universitas maupun proyek pribadi pada masa akhir semester

6. Penulis mengirimkan CV dan *showreel* kepada Mattebox Visualworks pada tanggal 16 Mei 2023. Keesokan harinya, penulis ditelepon oleh produser Mattebox mengenai ketersediaan penulis untuk menetapkan proses magang tersebut. Setelah itu, penulis menghadiri interview *online* melalui *google meet* terkait budaya kerja pada Mattebox Visualworks dan proses apa saja yang akan dikerjakan dalam serangkaian proses magang yang akan penulis jalani. Penulis akhirnya setuju untuk melakukan program magang di Mattebox Visualworks yang akan dijalani selama 3 hingga 4 bulan setelah kesepakatan bersama terkait kebutuhan waktu magang Merdeka selama 800 jam kerja. Penulis kemudian diminta untuk hadir di studio Mattebox untuk diskusi singkat dengan Supervisor Mattebox Visualworks. Adapun beberapa peraturan mengenai kerahasiaan perusahaan Mattebox Visualworks berupa *NDA (Non-disclosure Agreement)* yang mengharuskan penulis untuk menjaga kerahasiaan dari perusahaan Mattebox itu sendiri.

Penulis memulai proses magang di studio *Mattebox* pada tanggal 3 Juli 2023. Mattebox memiliki jam kerja tetap dari jam 11 siang sampai jam 8 malam. Namun, jam kerja di Mattebox Visualworks sendiri lebih bersifat fleksibel. Penulis sendiri bertanggung jawab untuk menyesuaikan jam kerjanya sesuai dengan kebutuhan *deadline* yang diberikan oleh Mattebox. Penulis juga terkadang mengerjakan pekerjaan *VFX* secara *remote* atau *online* melalui aplikasi Parsec dari laptop pribadi penulis yang terhubung dengan komputer studio Mattebox. Mattebox Visualworks menyediakan ruangan untuk menginap dalam studionya ketika penulis sedang mengejar pekerjaan *deadline*. Mattebox juga menyediakan pangan pada pagi, siang, dan malam dari hari Senin hingga Jumat.

Pada awal Oktober, penulis diberikan sebuah tawaran dari senior *VFX Artist* Mattebox untuk membantunya mengerjakan proyek yang diperkirakan selesai hingga akhir November. Pada akhirnya, penulis bersedia untuk memperpanjang masa magangnya dari bulan Juli hingga akhir November. Mulai dari bulan Oktober hingga November, penulis diangkat menjadi karyawan secara status untuk diberikan tanggung jawab yang lebih dari status magang.