

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dizaman sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, berbagai inovasi dari berbagai teknologi mulai diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Teknologi yang sudah semakin maju membuat setiap manusia harus mulai beradaptasi dengan keadaan. Teknologi yang semakin pesat membuat manusia tidak bisa terlepas dari teknologi, maka itu manusia sudah harus mulai mengerti cara memakai teknologi agar tidak tertinggal oleh zaman (Fitriani, 2014). Perkembangan teknologi juga mulai memasuki dunia hiburan, salah satunya adalah di dalam film. Di zaman sekarang film sudah mulai memakai *visual effect* yang dibuat oleh komputer. *Visual effect* dibuat untuk membantu pembuat film agar bisa menciptakan film yang tidak bisa dilakukan pada tahap syuting.

Visual effect sangat berperan penting sebagai elemen yang mampu mewujudkan efek visual agar terlihat lebih hidup. Sebelum teknologi *visual effect* diciptakan, ada beberapa teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk menciptakan *visual effect*, contohnya seperti teknik lensa optik, efek praktikal, dan teknik *stop motion*. Cara pembuatan efek *visual* dengan cara kreatif seperti efek praktikal, dan *stop motion* merupakan teknik yang tergolong mahal ditahap syuting, maka itu *visual effect* di dunia digital menjadi perkembangan teknologi yang baik untuk mempermudah pembuatan film dan mengurangi biaya produksi.

Perkembangan *visual effect* di Indonesia tergolong masih tertinggal dengan negara lain, hal ini terjadi karena ilmu pengetahuan tentang *visual effect* di Indonesia yang tergolong masih rendah dan dianggap sepele oleh orang-orang. Sekolah yang menyediakan pembelajaran khusus tentang *visual effect* juga masih sangat rendah, hal itu membuat *visual effect* di Indonesia masih tertinggal dengan negara lain.

Atas dasar itu, penulis mulai mempelajari *visual effect* lebih dalam lagi dan mulai mencari tempat magang di studio yang mengerjakan *visual effect* di sebuah film. Penulis mulai mencari di Google untuk melihat rekomendasi studio yang cocok untuk menjadi tempat magang. setelah melakukan pencarian di Google penulis memiliki beberapa pilihan studio yang cocok untuk menjadi tempat magang. Studio-studio tersebut diantaranya adalah Lumine Studio, Infinite Studio, RevisiLagi, dan Mattebox Visualworks Studio. Penulis juga memiliki pilihan yang berhubungan dengan animasi dan game seperti, Brown Bag Studio, One Animation Studio, Little Giant Studio, dan Agate Studio. Ketika penulis memberikan brosur magang ke beberapa studio pilihan, penulis mendapatkan email dari Agate Studio untuk mengikuti tes masuk. Akan tetapi penulis gagal dalam tes yang diberikan dan penulis harus mencari kembali studio yang menyetujui brosur magang penulis.

Ketika masa magang akan segera dimulai, penulis akhirnya mendapatkan panggilan secara langsung dari studio Mattebox Visualworks untuk langsung memulai magang di Mattebox Visualworks tanpa adanya tes. Penulis akhirnya menyetujui untuk masuk ke Mattebox Visualworks Studio dan memulai magang di minggu selanjutnya.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis diterima oleh Mattebox Visualworks sebagai *CG artist* yang dalam pekerjaan sehari-harinya membuat *object 3D* untuk aset *visual effect*. Setiap aset 3D yang sudah dibuat penulis akan diolah kembali, seperti pemberian *texture* dan memasukan tulang di dalam aset 3D yang sudah ada. Setelah aset 3D sudah lengkap, penulis sudah bisa memulai melakukan animasi untuk *shot* yang dibutuhkan. Tujuan dari setiap pekerjaan yang sudah dikerjakan penulis adalah untuk membuat animasi realistik berbentuk tiga dimensi. Hal ini dilakukan untuk mempermudah *compositor* membuat *visual effect* yang lebih realistik

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan Mattebox Visualworks melalui internet. Pendaftaran magang dimulai dari pengajuan *CV*, *Cover Letter*, dan portofolio sesuai yang diajarkan pada kelas *Professional Development*. Setelah menunggu *screening* dan seleksi portofolio oleh *supervisor*, penulis melakukan *training* selama 2 bulan sebelum masuk ke *project* film. Proses magang dilakukan selama 5 bulan mulai dari 11 Juli 2023 sampai 6 Desember 2023. Mattebox Visualworks memiliki pembagian waktu kerja berdasarkan *timeline*, tidak bisa ditentukan secara konsisten disetiap harinya karena setiap project memiliki *timeline* yang berbeda sehingga waktu kerja juga akan berubah. Hal ini juga menyebabkan penulis dapat bekerja melebihi standar 8 jam kerja perhari 5 hari perminggu.

U M W N
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