

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa yang serba digital, komputer tak hanya digunakan sebagai mesin pencarian namun juga diikutsertakan dalam proses pembuatan sebuah film, series, iklan dan *music video*. Teknologi *visual effects* yang semakin maju, menciptakan hal yang tak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi mungkin di dalam film, series, iklan maupun *music video*. Kebutuhan *visual effects* yang semakin tinggi akhir-akhir ini membuat banyak orang khususnya di Indonesia, mulai mempelajari *software* yang berhubungan dengan *visual effects* baik melalui pendidikan SMK dan kuliah maupun melalui internet. Banyaknya hal yang tidak bisa dicapai saat produksi sebuah film, series, iklan ataupun *music video* menjadi alasan meningkatnya pekerja pasca produksi.

Menurut Scott Squires (2010) dalam buku *The VES Handbook of Visual Effect : Industry Standard VFX Practices and Procedures* menjelaskan bahwa *visual effect* merupakan istilah yang mendeskripsikan citra yang dibuat, diubah dan ditingkatkan untuk film ataupun media bergerak lainnya yang tidak dapat dicapai dalam produksi *live action*. *Visual effects* bisa dikerjakan setelah pengambilan gambar atau produksi telah selesai, umumnya melalui teknik seperti *matte painting* dimana gambar atau *object* yang dibuat melalui komputer

Laporan magang ini dibuat agar penulis dapat membagikan pengalaman dan posisi penulis selama menjalankan magang di studio Uratnadi Visual Works. Penulis akan menjelaskan pengalaman magang, penerapan teori dari kampus, dan kontribusi penulis sebagai *VFX Artist* selama magang di Uratnadi Visual Works. Pelaksanaan program kerja magang ini dilakukan penulis dalam kurun waktu 800 jam sebagai syarat kelulusan dari magang merdeka *track 1* yang diadakan Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

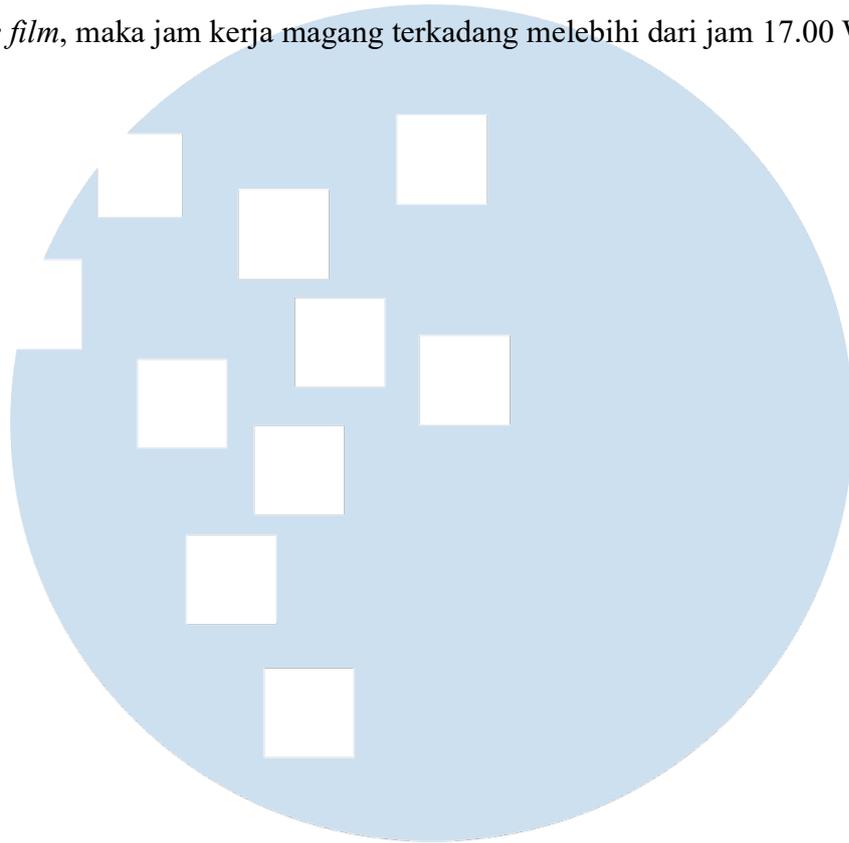
Penulis memiliki maksud dan tujuan dalam melakukan kegiatan magang di Uratnadi yaitu untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri kreatif khususnya perfilman Indonesia. Penulis ingin mempelajari hal baru tentang VFX, baik itu *software* maupun alur VFX di industri kreatif. Penulis memilih studio Uratnadi Visual Works dikarenakan perusahaan tersebut merupakan rumah produksi yang mengerjakan VFX baik iklan atau film yang tentunya sesuai dengan tujuan dari penulis. Harapannya penulis dapat meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* serta dapat berkontribusi penuh dalam *program* magang di Uratnadi Visual Works.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar untuk *internship* di perusahaan Uratnadi Visual Works melalui email pada tanggal 26 Juni 2023 yang bersamaan dengan pengiriman *curriculum vitae* dan *showreel*. Penulis memasuki tahap *interview* yang awalnya akan dilakukan pada tanggal 27 Juni 2023, namun karena *supervisor* dari Uratnadi berhalangan, akhirnya *interview* dilakukan pada tanggal 30 Juni 2023 melalui Google Meet. Pada tanggal 4 Juli 2023, penulis mendapatkan kabar bahwa penulis lolos tahap *interview* dan diterima dalam *program internship* Uratnadi. *Program internship* dimulai pada 24 Juli 2023, namun pada tanggal 23 Juli 2023 dilakukan *briefing* melalui Google Meet guna menjelaskan persiapan apa saja yang harus dilakukan untuk menjalani *internship*.

Penulis melakukan magang secara WFH (*Work From Home*) mulai dari jam 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dengan istirahat 1 jam pada jam 12.00 WIB. Pada pukul 10.00 WIB dilakukan *briefing* untuk pembagian pekerjaan yang perlu dikerjakan hari itu dan absensi, dan pada pukul 17.00 WIB akan berkumpul lagi untuk membahas pekerjaan yang sudah dikerjakan. Selama magang, *platform* yang digunakan untuk berkomunikasi adalah Discord. Adapun beberapa *software* yang digunakan seperti After Effects, Photoshop, Autodesk Maya, Blender, Zbrush, dan Substance Painter. Dikarenakan studio Uratnadi Visual Works merupakan studio

yang mengerjakan berbagai *project* mulai dari *advertising*, *music video*, hingga *feature film*, maka jam kerja magang terkadang melebihi dari jam 17.00 WIB.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA