

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman ini, teknologi menjadi sarana yang sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal. Salah satunya adalah dalam bidang film. Dengan adanya bantuan teknologi dalam dunia film muncul berbagai hal-hal baru, seperti animasi 3D dan *VFX* atau *visual effects*. Efek visual atau *VFX* adalah gambar yang dihasilkan dengan bantuan komputer dengan mengolah data-data secara digital untuk meningkatkan, memanipulasi, dan menciptakan efek visual yang sulit atau mustahil untuk diciptakan secara praktikal. Animasi 3D dan *VFX* sangat normal digunakan dalam dunia industri film, iklan, *video game* dan dunia hiburan lainnya pada saat ini. Kedua hal tersebut berkembang seiring majunya zaman dan teknologi.

Di Indonesia sendiri terdapat banyak sekali studio yang bergerak dalam bidang animasi 3D dan atau *VFX* dari skala kecil hingga besar. Dari semua itu, penulis memilih studio Uratnadi Visual Works sebagai tempat melakukan program *internship* karena studio Uratnadi Visual Works adalah studio yang bergerak dalam bidang animasi 3D dan *VFX* secara bersamaan untuk kebutuhan film, iklan, *music video*, dan *series*. Selain itu studio Uratnadi Visual Works termasuk ke dalam studio skala kecil yang hanya memiliki beberapa orang di dalamnya tetapi *project-project* yang dikerjakan adalah *project-project* berskala besar dalam jumlah banyak dan bergengsi. Karena skalanya yang kecil Penulis dapat lebih membangun relasi lebih dalam dan banyak belajar tentang dunia animasi 3D dan *VFX* di dunia industri dalam sekali dayung.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis mengikuti program kerja magang di studio Uratnadi Visual Works adalah merasakan pengalaman kerja nyata di industri film dan animasi 3D dan *VFX*. Dalam pengalaman tersebut penulis juga dapat

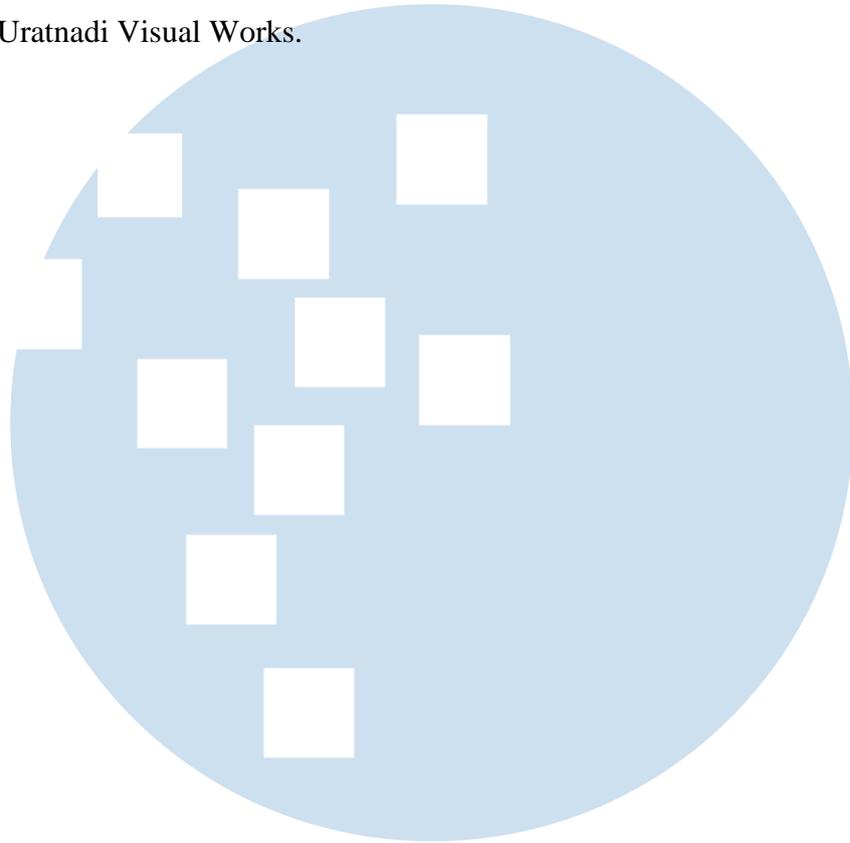
mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* dalam dunia kerja yang kedepannya tentunya akan sangat berguna bagi penulis ketika terjun langsung ke dunia kerja. Selanjutnya penulis dapat memperluas koneksi di dunia industri film dan animasi khususnya bidang animasi 3D dan VFX. Selain itu, maksud dan tujuan kerja magang ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada mulanya, penulis harus mempersiapkan *curriculum vitae* atau CV, portofolio, dan *showreel* yang kemudian dikirimkan kepada studio atau tempat magang yang dituju. Tentunya CV, Cover Letter MBKM, portofolio, dan *showreel* yang dipersiapkan harus sesuai dengan *jobdesk* yang diinginkan serta sesuai dengan *style* studio atau perusahaan yang dituju. Penulis melamar ke beberapa studio animasi yang berfokus pada bidang animasi 3D atau VFX melalui *email* yang salah satunya adalah studio Uratnadi Visual Works pada akhir Juli 2023. Beberapa hari kemudian, pada tanggal 28 Juli 2023, Audi selaku *co-founder* dari Uratnadi Visual Works mengirim penulis pesan untuk memberikan jadwal *interview* yang jatuh pada tanggal 30 Juli 2023. Setelah melakukan *interview* dan diterima di studio Uratnadi Visual Works sebagai *3D generalist* dan *VFX artist*, penulis segera mengumpulkan dan mengirim berkas-berkas yang dibutuhkan untuk memenuhi proses administrasi Kampus Merdeka dan studio Uratnadi Visual Works seperti surat perjanjian magang dan surat keterangan magang dari studio Uratnadi Visual Works. Pada tanggal 31 Juli 2023, penulis sudah mulai bekerja sebagai *internship team* di studio Uratnadi Visual Works sebagai *3D generalist* dan *VFX artist*.

Dalam pelaksanaan kerja magang, normalnya penulis bekerja kurang lebih 7 jam sehari yang dimulai pada pukul 10.00-17.00 WIB. Dalam bekerja penulis diberi kebebasan untuk bekerja secara daring atau bekerja secara langsung di studio. Dalam pelaksanaannya, penulis cenderung bekerja secara daring dengan menggunakan komputer dan fasilitas yang disediakan secara mandiri oleh penulst.

Tetapi terkadang penulis juga sering datang bekerja secara langsung ke kantor studio Uratnadi Visual Works.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA