

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 2.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, dunia perfilman menjadi poros utama dari industri hiburan. Ditulis dalam *website cined.com* dalam perfilman sendiri terdapat 5 jenis tahapan besar, yaitu *development, pre-production, production, post-production, dan distribution*. Dimana dalam setiap tahapan tersebut memiliki satu tujuan untuk menghasilkan sebuah karya film yang sesuai dengan ide, misi, dan visi dari sang *filmmaker*.

Pada tahapan *post-production* sendiri, memiliki banyak divisi yang disesuaikan dengan kebutuhan film. Salah satunya adalah *Visual Effect (VFX)*, yang mana proses menghasilkan gambar visual yang tidak dapat dicapai saat proses *production*. Dalam *Visual Effect* sendiri terdapat bagian lainnya, seperti *Rotoscoping, Compositing, Matchmove, CGI*, dan lain sebagainya.

Menurut *FutureLearn.com*, *Computer-Generated Imagery*, atau *CGI* merupakan penggunaan *3D* digital yang dapat menambahkan efek nyata dari visual sebuah film sampai dengan menambahkan visual yang tidak ada pada saat proses *production*. Sebagian besar film yang telah diciptakan menggunakan *CGI*, dimana *CGI* dapat membantu mencapai tujuan visual yang diinginkan oleh *filmmaker*.

Dalam pembuatan *CGI* memiliki beberapa metode yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah dengan menggunakan *3D modeling* yang diberi *texture* dan *lighting* menyesuaikan *shot* yang diberikan. Ditulis dalam *website FutureLearn.com* *3D modeling* sendiri merupakan pembuatan suatu objek secara tiga dimensi menggunakan *software* tertentu. Dimana objek tiga dimensi ini, terbuat dari *vertices* yang menciptakan *mesh* sehingga menjadi dasar dari objek *3D* ini sendiri. Sebagian besar pembuatan objek *3D* dimulai dari shape dasar seperti *cube, sphere, line, plane*, dan lain sebagainya. Dari *shape* dasar, kemudian baru dibentuk sedemikian rupa membentuk objek yang diinginkan.

*Ingenuity Studio* merupakan salah satu perusahaan VFX yang ada di Indonesia. Berpusat di Los Angeles, Amerika, *Ingenuity Studio* yang berada di Indonesia merupakan salah satu kantor *remote*. Sehingga, *project* yang ditangani oleh *Ingenuity Studio* merupakan *project* Hollywood. Dipercaya untuk menangani *project* seperti musik video Taylor Swift, Billie Eilish, film serial *Bridgerton*, *Black Mirror*, sampai dengan *One Piece* yang tayang pada akhir Juli 2023 ini.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

*CG Artist*, memiliki prospek karir yang sangat besar. Dikarenakan semakin berkembangnya zaman, segala hal dibuat dari komputer terlebih dunia hiburan. Menurut *Allied Market Research*, global market dari *CG Artist* sebesar \$14.08 miliar pada tahun 2018 dan akan diperkirakan berkembang sebesar \$33.78 miliar pada tahun 2026.

Sehingga dengan data tersebut, merupakan impian penulis untuk menjadi *CG Artist* profesional. Terlebih tergabung dalam berbagai proyek Hollywood yang merupakan client dari *Ingenuity Studio*. Di *Ingenuity Studio* sendiri, penulis diajarkan secara intensif tentang *3D* dan cara menjadi *CG Artist* yang baik dengan standard dari Hollywood itu sendiri. Selain itu, tujuan lainnya untuk kelulusan penulis dalam meraih gelar S,Sn.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada 3 Mei 2023, *Ingenuity Studio* membuka lowongan pekerjaan melalui LinkedIn. Selanjutnya, pada tanggal 5 Mei 2023, penulis mengikuti pembekalan magang track 01 yang diadakan oleh kampus. Pada tanggal 6 Mei, penulis memfinalisasi CV dan Portfolio yang sudah ada. Pada hari itu juga, penulis mengkonfirmasi perusahaan ke *web* merdeka. Tiga hari kemudian, *web* merdeka *approve* perusahaan dan penulis mengirimkan lamaran pekerjaan melalui LinkedIn.

Selanjutnya, pada tanggal 18 Mei 2023 penulis mendapatkan respon dari pihak Ingenuity untuk mengikuti *online interview*. Setelah menunggu 6 hari, pada tanggal 24 Mei 2023, penulis dikabarkan lulus *interview* dan dijadwalkan untuk mengikuti tes psikotes secara *online*. Pada tanggal 31 Mei 2023, penulis dikabarkan diterima di Ingenuity Studio dan mulai bekerja pada tanggal 5 Juni 2023.

Jadwal kerja penulis dari senin sampai dengan jumat, pada 2 bulan pertama penulis masuk pada jam 8 pagi sampai dengan 8 malam. Dimana, penulis diperkenalkan pada fundamental dasar tentang softskill dan *software* yang akan digunakan. Bulan – bulan selanjutnya, penulis masuk dari jam 11 siang sampai dengan 8 malam. Terkadang penulis harus masuk lebih awal atau pulang lebih lama dikarenakan mengejar *deadline* dari projek yang diberikan. Selain itu, juga penulis sering melanjutkan pekerjaannya dirumah atau belajar sendiri dirumah untuk dapat menyeimbangkan *standard skill* perusahaan.

Pada tanggal 4 September, penulis melakukan bimbingan pertama kali dengan dosen pembimbing yang membahas tentang perkuliahan semester magang. Dilanjutkan pada tanggal 7 September yang membahas revisi Bab 1 dan 2 yang telah dikerjakan dengan dosen pembimbing.

Tanggal 11 September, merupakan hari terakhir penulis praktek kerja di *Ingenuity Studio*. Dimana jam kerja penulis sudah lebih dari 800 jam, tepatnya 830 jam. Tanggal 14 September, penulis melakukan bimbingan ke-3 untuk membahas revisi yang sudah dilakukan dan Bab 2. Tanggal 21 September, penulis melakukan bimbingan ke-4 untuk membahas isi Bab 3. Tanggal 28 September, penulis melakukan bimbingan yang ke-5 untuk membahas revisi isi Bab 3 dan isi dari Bab 4. Tanggal 4 Oktober 2023, penulis melakukan bimbingan yang ke-6 untuk membahas UTS, dan revisi dari Bab 3 serta 4.

Pada tanggal 8 Oktober, penulis meminta tanda tangan persetujuan laporan magang kepada supervisor dan dosen pembimbing. Tanggal 19 Oktober, penulis melakukan bimbingan yang ke-6 untuk asistensi UTS dan revisi Bab 3. Pada tanggal 26 Oktober, penulis melakukan bimbingan yang ke – 7 untuk asistensi Bab 3 dan 4. Selanjutnya, penulis melakukan bimbingan terakhir pada tanggal 2 November untuk membahas UAS dan sidang magang.

Nama Perusahaan : *Ingenuity Studio*

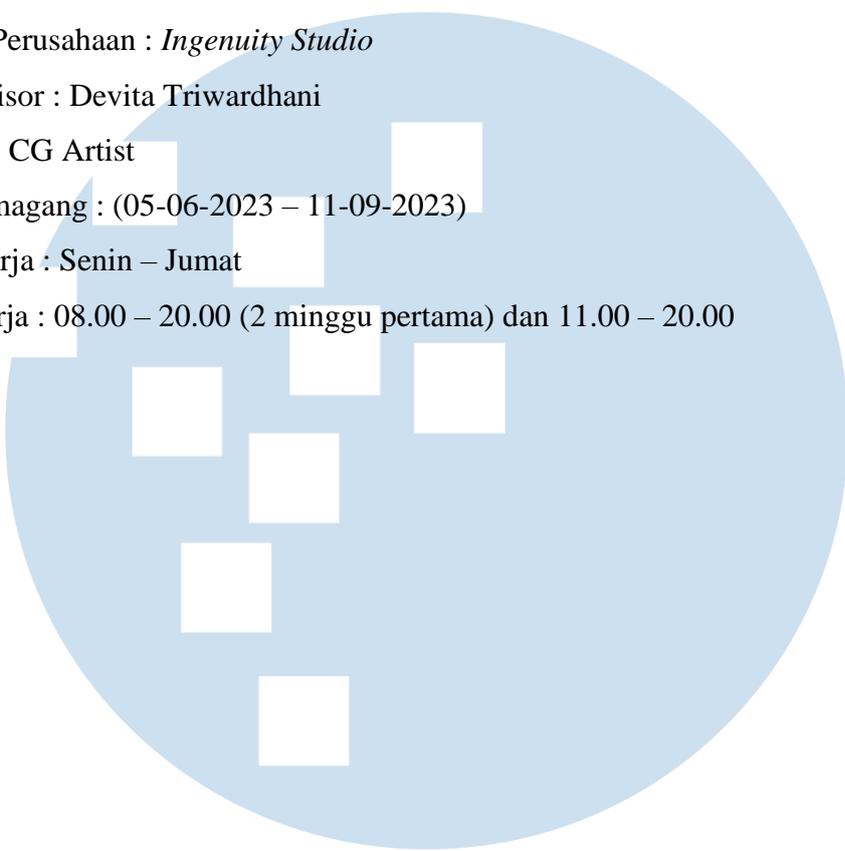
Supervisor : Devita Triwardhani

Divisi : CG Artist

Lama magang : (05-06-2023 – 11-09-2023)

Hari kerja : Senin – Jumat

Jam kerja : 08.00 – 20.00 (2 minggu pertama) dan 11.00 – 20.00



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA