

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