

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan CGI di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan pertumbuhan teknologi dan industri perfilman. Kebutuhan orang-orang akan teknologi makin meningkat sehingga banyak perusahaan film membangun kompetensi kerja dalam sektor ini. Hadirnya perusahaan *software* yang menggabungkan beberapa komponen sistem yang berbeda menjadi satu dengan harga yang terjangkau bahkan sudah tersedia yang gratis dan lebih praktis membantu pelaku industri membuat hasil yang dapat menebus dan memenuhi standar industri internasional. Saya memilih untuk masuk ke dalam industri ini karena melihat banyak opportunity yang dapat membantu saya berkembang dalam sisi kreatif saya dan untuk bantu berkontribusi dalam kemajuan industri perfilman.

Prince (2011) mengatakan visual efek atau sering disebut VFX merupakan metode yang digunakan dalam industri film dan animasi. Visual efek adalah proses pembuatan dan manipulasi gambar yang sudah ada dengan materi *live action* atau elemen CGI. Tentunya tempat magang yang dipilih sangat berpengaruh terhadap perkembangan *skill* dari *soft skill* dan *hard skill*. Oleh sebab itu, penulis memilih untuk magang di salah satu studio VFX ternama di Indonesia bernama Dalang Digital Studio. Studio ini sudah berkecimpung dalam pembuatan VFX di industri perfilman Indonesia selama kurang lebih 5 tahun.

Bapak Gaga Nugraha Ramadhan memulai karirnya dalam industri kreatif pada tahun 2004 sebagai CG Artist di dunia periklanan sehingga akhirnya memutuskan untuk memulai studio sendiri pada tahun 2008 yaitu Gaga Animation Studio sehingga pada tahun 2018 menjadi Dalang Digital Studio yang dipercaya untuk membuat VFX dalam beberapa Film Indonesia.

Penulis tertarik dengan profil studio dan karya yang telah dihasilkan sehingga penulis memutuskan untuk magang di Dalang Digital Studio. Selain itu, dapat memperoleh *opportunity* untuk berkecimpung dalam industri VFX Indonesia.

Penulis mendapat peran sebagai VFX/CGI Artist. Khususnya bekerja di bagian *post production* yang berhubungan dengan output visual akhir dalam pembuatan film.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih untuk magang di Dalang Digital studio untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu yang lebih dalam mengenai VFX dalam industri perfilman. Selain itu penulis ingin belajar mengenai cara kerja dengan standar industri. Penulis memilih untuk bekerja sebagai VFX/CGI Artist karena ingin memperdalam *skill* dan pengetahuan tentang *software* sesuai dengan jurusan yang dipilih. Hal tersebut dapat membantu penulis menyelesaikan pembelajaran yang sudah didapat di kampus. Selain itu penulis melakukan kegiatan magang untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis berharap dengan ilmu yang sudah didapatkan di kampus dapat membantu dalam proses pengerjaan karya di dalam studio. Dari sisi *hardskill* maupun *softskill*. Penulis berharap dengan ilmu yang didapatkan dari tempat magang dapat membantu memperbaiki karya-karya yang telah dibuat dan pengerjaan karya selanjutnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang di Dalang studio diawali dengan informasi mulut ke mulut dari teman-teman mengenai lowongan kerja. Setelah itu penulis riset dan mencari informasi mengenai Dalang Studio melalui Instagram dan website studio. Selanjutnya penulis mengirimkan CV dan portfolio ke studio. Setelah sebulan penulis dikontak oleh studio untuk melakukan interview tatap muka ke studio pada tanggal 8 November 2023. Sebulan menunggu kabar pada tanggal 8 Desember 2023 akhirnya penulis dapat kabar bahwa diterima magang di Dalang Studio.

Penulis kemudian mendapatkan informasi mengenai kewajiban total kerja di Dalang Studio tentatif mengikuti kebutuhan jam kerja kampus yaitu 640 jam. Waktu kerja di Dalang adalah 5 hari dari hari senin sampai dengan jumat dengan

total jam kerja sehari 10 jam dari pukul 10.00 sampai dengan 21.00 dipotong dengan makan siang sejam. Dengan sistem kerja WFO (*work from office*). Namun terdapat beberapa terdapat jam lembur tentatif, jika dibutuhkan sesuai dengan proyek yaitu pada hari sabtu.

Untuk sistem komunikasi dalam kantor mendapat briefing langsung dari production manager dan Bapak Gaga Nugraha. Mengenai proyek yang akan dikerjakan secara tatap muka. Selain itu penulis dapat bimbingan langsung dari senior yang bekerja *full-time* dalam studio dan pada Bapak Gaga Nugraha langsung.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA