

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia merupakan ranah yang sedang berkembang pesat saat ini. Sektor ini membangun kompetensi ekonomi kreatif sesuai kemampuan yang berbasis lapangan usaha kreatif dan budaya serta kekayaan intelektual/bakat individu (Saksono, 2015 hlm 94). Film yang bertalian erat dengan perkembangan teknologi termasuk dalam kategori pertumbuhan industri ini. Oleh sebab itu, saya memilih untuk bergulat di bidang tersebut demi memajukan perekonomian kreatif Indonesia.

Film tentunya tidak dapat terlepas dari VFX (*Visual Effect*) yang terus berkembang dan diharapkan dapat menjadi upaya peningkatan kualitas film sehingga lebih menarik. Efek visual sendiri merupakan trik visual digital dalam proses *post-production* untuk menembus *boundary* kenyataan yang ditangkap kamera baik untuk keperluan cerita atau untuk membuat *touch-up* dari gambar bergerak yang sudah didapat dengan menaruh serta mengolah elemen visual yang relevan. Pemilihan tempat magang yang tepat dengan ranah VFX ini akan berpengaruh terhadap skill pribadi dan pembelajaran mendalam yang akan saya dapat. Dengan alasan tersebut, penulis memilih studio ternama di Indonesia, tepatnya di Dalang Digital Studio yang sudah berkecimpung di dunia perfilman VFX Indonesia selama lebih dari 5 tahun.

Dalang Digital Studio adalah salah satu studio yang bergerak di bidang pembuatan jasa VFX. Dari awal sampai perjalanannya di tahun 2008 hingga sekarang, studio ini mengalami banyak perubahan yang awalnya berfokus di bidang periklanan dengan nama Gaga Studio menjadi bidang VFX. Bapak Gaga Nugraha, sebagai pendiri Dalang Digital Studio terus berkarya untuk klien-klien dan film-film ternama di Indonesia maupun dari mancanegara sampai saat ini.

Penulis sangat tertarik dengan karya-karya yang telah dibuat oleh studio ini dan ingin berkecimpung di industri VFX ini, sehingga akhirnya memutuskan untuk

magang di Dalang Digital Studio. Di perusahaan ini, penulis mendapat peran sebagai CGI/VFX Artist. Peran tersebut bekerja di bagian *post-production* ketika film sudah melalui tahap syuting. VFX Artist mempunyai *stake* yang besar dalam proses *post-production* karena berkesinambungan langsung terhadap *output* visual yang akan disajikan oleh film.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di Dalang Digital Studio karena ingin mencari pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam industri perfilman, khususnya dalam tahap *post-production* sehingga dapat mengetahui bagaimana sistem kerja profesional dalam industri film Indonesia. Penulis juga memilih *jobdesk* VFX Artist agar dapat mengalami secara langsung pengerjaan trik-trik visual yang belum pernah dilakukan sebelumnya baik dalam proyek pribadi penulis sehingga dapat melengkapi pembelajaran yang sudah didapat di kampus.

Selain itu, penulis juga ingin memenuhi persyaratan lulus dari Universitas Multimedia Nusantara yang mengharuskan untuk magang di ranah yang sesuai dengan jurusan yang diambil. Terakhir, penulis mempunyai ekspektasi untuk menggunakan ilmu yang sudah didapat dari Dalang Digital Studio untuk *enhance* dan memperbaiki karya-karya yang sudah dibuat atau karya-karya mendatang yang akan dibuat oleh penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang di Dalang Digital Studio dimulai dari penulis mendapat info dari teman tentang lowongan magang. Selanjutnya, penulis mencari informasi-informasi yang berkesinambungan dengan Dalang Digital Studio baik dari Instagram maupun website studio tersebut. Setelah itu, penulis mulai menyusun CV dan *portfolio* berisi karya-karya yang bertalian dengan pembuatan VFX. Setelah itu, penulis mengirimkan CV dan *portfolio* tersebut pada tanggal 13

November 2023 ke kontak yang terdapat di website yang kemudian di *review* oleh pihak Dalang Digital Studio.

Setelah sebulan lebih, penulis dikontak oleh pihak studio pada tanggal 9 Januari 2024 yang mengabarkan bahwa penulis diterima untuk magang di perusahaan tersebut. Penulis juga mendapat informasi bahwa kewajiban total jam kerja di Dalang Digital Studio tentatif, dapat disesuaikan dengan kebutuhan magang dari kampus yaitu 640 jam.

Waktu kerja di Dalang Digital Studio adalah 5 hari kerja dalam seminggu dengan sistem kerja WFO (*work from office*), dari hari Senin sampai Jumat dengan setiap harinya adalah 10 jam. Penulis diwajibkan untuk masuk kerja pada pukul 10.00 hingga 21.00. Terdapat pula jam lembur tentatif (tergantung kebutuhan proyek) yang jatuh pada hari Sabtu.

Untuk sistem komunikasi sesuai dengan sistem kerja *work from office*, pekerja di Dalang Digital Studio dapat langsung mendapat *briefing* tentang proyek dengan tatap muka. Selain itu, penulis mendapat bimbingan langsung baik dari Bapak Gaga Nugraha, produser di Dalang Digital Studio, serta dapat bertanya langsung pada pekerja *full-time* di studio apabila membutuhkan arahan mengenai proses pembuatan karya.

