

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Selaku waktu berjalan, media gambar bergerak turut menciptakan inovasi baru terhadap hasil yang diberikan setiap saatnya. Evolusi tersebut tentunya tidak terlepas dari dampak teknologi yang telah berkembang pesat dalam 30 tahun terakhir. Hasil dari perkembangan tersebut, termasuk animasi 3D dan kebutuhan VFX pada tahap pasca-produksi. Animasi tiga dimensi merupakan sebuah istilah payung untuk gambar dan/atau grafik yang diciptakan oleh komputers. Grafik 3D dapat termasuk gambar statis maupun model fisik yang telah di cetak. Dalam industri film, animasi 3D dibagi menjadi 2 yaitu, film yang sepenuhnya dibentuk melalui proses grafis komputer disebut 3D animated films. Sedangkan, film yang menggunakan kedua elemen kehidupan dunia nyata dan/atau direkam menggunakan kamera fisik bersama dengan bantuan efek visual disebut film efek visual dan/atau film yang menggunakan VFX (Beane, 2012).

3D generalist merupakan individu dalam sebuah *production house* yang bertanggung jawab atas segala kebutuhan 3D yang diperlukan dalam sebuah proyek tertentu. Hardskill yang perlu dikuasai oleh seorang 3D generalist tidak lain dari, *rendering, modelling, rigging, texturing, animasi, dan compositing* (Scaramozzino, 2011). Sedangkan seorang VFX artist adalah personil yang memahami elemen efek visual, seperti, pembenahan lingkungan secara digital (*fix-it shots*), pembenahan bantuan fisik dalam set (*Rig removal and period cleanup*), penambahan jumlah massa (*crowd tiling/ crowd simulation*), dan lain sebagainya (Dinur, 2017). Penulis kemudian memutuskan untuk melaksanakan program wajib magang pada Studio Uratnadi Visual Works sebagai 3D generalist dan VFX artist dengan tujuan mengembangkan wawasan dan koneksi. Gaya visual yang diterapkan oleh Studio Uratnadi Visual Works merupakan model yang dicari oleh penulis dalam industri

pasca-produksi. Baik itu dari struktur proyek periklanan, film, maupun video musik yang telah diproduksi sebelumnya.

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

Penulis melaksanakan program magang pada studio Uratnadi Visual Works dengan tujuan untuk memperluas wawasan akan industri animasi. Terutama dalam bidang *pipeline* kerja studio pasca-produksi di Indonesia. Selain itu, penulis ingin membangun koneksi melalui studio terpilih untuk menjembatani posibilitas pekerjaan pada masa mendatang. Tentunya magang yang dilaksanakan tidak terlepas dari kewajiban mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mengikuti program magang track 1 yang bersifat wajib sebagai sarana kelulusan akan gelar Sarjana Seni (S. Sn.).

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

Untuk tahap pertama, penulis perlu mempersiapkan *curriculum vitae* /atau CV dan portfolio *showreel* dikarenakan hasil kerja penulis merupakan karya seputar media yang memiliki output berbasis video. CV dan *showreel* yang telah dipersiapkan kemudian dikirimkan pada studio Uratnadi Visual Works melalui alamat surel yang tertera pada laman Instagram Studio Uratnadi Visual Works pada tanggal Selasa, 26 Desember 2023. Setelah itu CV dan/atau *showreel* melalui tahap evaluasi oleh pihak Uratnadi Visual Works, kemudian dilaksanakan sebuah wawancara bersama penulis sebagai kandidat anak didik magang. Seleksi tahap wawancara dilaksanakan secara daring melalui *google meet* pada tanggal Selasa, 9 Januari 2024. Tiga hari kemudian pada tanggal Kamis, 11 Januari 2024 penulis mendapatkan surel dari pihak Uratnadi Visual Works bahwa telah resmi diterima sebagai anak didik magang dengan posisi 3D generalist dan/atau VFX compositor selama 4 bulan dengan kontrak kerja WFH (*Work from Home*) dari Hari Senin hingga Sabtu, pukul 08.00 sampai 17.00 mulai tanggal Senin, 29 Januari 2024.

Prosedur magang dalam Studio Uratnadi Visual Works selalu diawali dan diakhiri dengan rapat secara daring melalui aplikasi Discord. Rapat dilakukan untuk

melakukan briefing di awal hari dan update progress pada akhir hari. Namun, ada kemungkinan untuk rapat diundur ataupun ditiadakan jika ada keperluan mendesak. Saat rapat ditiadakan, Bapak Stefanus Binawan, selaku *co-founder* Studio Uratnadi Visual Works melakukan rincian pekerjaan masing-masing personnel melalui ketikan chat pada server Discord. Sama halnya dengan melakukan update progress sepanjang jam kerja dapat dilakukan melalui basis chat dalam server proyek yang telah ditentukan. Sebagai contoh, penulis akan melakukan update pekerjaannya akan *clean up* yang dilakukan untuk film “Kaka Boss”. Penulis akan render draft yang ingin ditunjukkan kemudian melakukan asistensi pada server “Kaka Boss” di aplikasi Discord.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a grid of white squares inside, resembling a QR code or a digital interface element.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA