

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perfilman berada di era kemajuan teknologi digital, sehingga banyak dari pembuat film memanfaatkan teknologi tersebut untuk menciptakan visual yang lebih imersif dengan pendekatan yang sangat inovatif. Dengan komputer yang semakin canggih pada era ini sehingga dimanfaatkan untuk proses pembuatan film salah satunya dengan penggunaan *visual effects* atau VFX. *Visual effects* adalah proses untuk menyempurnakan shot dalam film atau manipulasi secara digital dan dilakukan pada tahap pascaproduksi (Dinur, 2017). *Visual effects* tidak hanya digunakan dalam industri film, kini digunakan secara luas pada video musik, iklan, program televisi dan berbagai konten digital lainnya. Fungsinya tidak hanya untuk menciptakan visual yang bagus, tetapi juga sebagai medium untuk mendukung dan memperkuat penceritaan serta mengoptimalkan efisiensi produksi dengan mengurangi biaya yang diperlukan untuk *practical effects*. Lebih dari itu, teknologi *visual effects* ini memungkinkan penciptaan elemen visual yang mustahil di dunia nyata, namun dapat diwujudkan dalam film melalui *visual effects*, sehingga memberikan pengalaman menonton yang lebih imajinatif.

Dalam industri kreatif ini diperlukan banyaknya tenaga kerja untuk menunjang kebutuhan industri yang semakin maju. Permasalahan ini menuntut para pelaku di industri untuk memiliki pemahaman mendalam mengenai tahapan produksi yang sesuai dengan standar industri, serta memahami dinamika lingkungan kerja secara menyeluruh. Magang merupakan cara terbaik untuk membantu memahami dan mengadaptasi cara kerja dalam industri. Salah satu perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif ini adalah Uratnadi Visualworks, yang membuka program internship bagi para pelaku kreatif yang ingin berkembang dan berkontribusi dalam industri kreatif yang sangat dinamis ini.

Sebelumnya, penulis pernah mengambil mata kuliah *Introduction To Digital VFX*, mata kuliah ini mempelajari teknik-teknik untuk memanipulasi visual menggunakan beberapa *software* dan mencoba membuat karya dari teknik digital

VFX yang sudah dipelajari tersebut. Untuk mengembangkan dan mengasah skill yang telah dipelajari, penulis mengikuti program magang pada Uratnadi Visualworks, karena ruang lingkup untuk bekerja yang cukup luas dan bidang yang dipelajari cukup banyak juga sehingga dituntut untuk menguasai beberapa keahlian. Pada program *intern* di Uratnadi penulis mendaftar sebagai *2D Artist*, namun karena bidang yang dipelajari mengenai *VFX* penulis dapat mengikutinya karena sebelumnya memiliki pengalaman belajar mengenai *VFX*. Laporan magang ini sebagai proses dan penjabaran yang dilakukan penulis selama masa *internship* di Uratnadi Visualworks, selama total 640 jam sesuai dengan syarat dan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melalui program magang yang dilaksanakan, penulis memiliki maksud dan tujuan yaitu dapat mengadaptasi dan menerapkan ilmu yang didapatkan melalui kegiatan magang serta memiliki pengalaman bekerja pada industri perfilman dan animasi Indonesia. Selain itu, dengan berkontribusi secara langsung dalam proses pengerjaan film panjang, penulis berharap dapat memahami proses dan tantangan yang dihadapi oleh para pembuat film juga mengerti tentang dinamika pada industri kreatif ini. Sehingga hal tersebut merupakan tantangan bagi penulis untuk lebih berkembang, dalam industri kreatif ini kita dituntut untuk selalu kreatif dan berinovasi. Adanya kreatifitas dan inovasi dari mahasiswa *internship* akan mengembangkan kualitas serta meningkatkan kinerja dari perusahaan itu sendiri, karena industri yang dinamis meningkatkan persaingan untuk lebih kreatif dan efisien (Nugraheni & Sinatra Wijaya, 2017). Penulis memilih Uratnadi Visualworks sebagai tempat magang karena berfokus pada pembuatan efek visual untuk film-film, juga mengerjakan iklan dan music video. Dalam program magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan *hard skill*, juga mendapat relasi baru sehingga dapat meningkatkan *soft skill*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani program magang di Studio Uratnadi Visualworks, karena mengetahui perusahaan tersebut melalui teman dan juga media sosial. Pada tanggal 9 Januari 2025, penulis mengirim email untuk melamar kerja magang di Uratnadi Visualworks dengan posisi *2D Artist*, bersamaan dengan mengirim *curriculum vitae* dan juga portofolio. Tahap selanjutnya *interview* pada 10 Januari 2025 melalui *google meet*. Tanggal 13 Januari 2025, penulis mendapatkan kabar bahwa berhasil mendapatkan posisi kerja magang di Uratnadi Visualworks. Setelah itu, penulis melengkapi data perusahaan tempat magang, serta menyiapkan berkas dan dokumen dari *website* merdeka yaitu *cover letter* untuk dikirimkan kepada Uratnadi Visualworks. Kemudian, penulis dihubungi kembali melalui email oleh Uratnadi Visualworks yang menyertakan surat kontrak perjanjian kerja magang yang harus ditandatangani dan dikirimkan invite link Discord untuk bergabung.

Penulis menjalani kerja magang dari rumah atau secara *Work From Home* (WFH) dari hari Senin hingga Jumat, dimulai dari jam 10.00 WIB ada briefing dari *supervisor* mengenai tugas yang harus dikerjakan. Diakhiri pada pukul 17.00 WIB, namun terdapat *meeting*, untuk membahas, *review* dan *update* hasil tugas yang sudah dikerjakan. Selama kegiatan kerja magang platform yang digunakan untuk diskusi dan *briefing* adalah Discord. Terdapat beberapa software yang digunakan selama kegiatan kerja magang untuk menunjang pekerjaan yaitu After Effects, Photoshop dan Illustrator. Periode kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis mengikuti ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara yaitu selama 640 jam dengan per-harinya minimal 7 jam kerja, dimulai pada 30 Januari 2025. Namun, durasi jam kerja tersebut memiliki kemungkinan akan lebih dari jam yang ditentukan karena harus mengejar tugas yang diberikan dan target.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A