

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak kemunculannya pada awal abad ke-20, animasi telah berkembang dari sekadar menciptakan ilusi dan rangkaian gambar yang terputus menjadi visual digital yang mampu terlihat realistis, bahkan dapat menggantikan elemen *live-action*. Animasi memainkan peran penting dalam memperindah kualitas gambar bergerak dalam berbagai media. Animasi memungkinkan visualisasi konsep yang mustahil, baik untuk memukau penonton dengan tampilan yang realistis maupun untuk menghadirkan *motion graphics* yang secara efektif menyoroti pesan dalam sebuah iklan. Saat ini, dengan betapa cepat dan luasnya dunia digital, animasi telah menjadi konsumsi sehari-hari terutama dalam industri hiburan seperti perfilman.

Dalam sebuah karya film, *VFX (visual effects)* merupakan elemen visual tambahan yang tidak direkam secara bersamaan saat proses pengambilan gambar. Elemen tersebut merupakan sesuatu yang dibuat, modifikasi, atau ditingkatkan pada fase pasca produksi (Studio Binder, 2025). Dalam sebuah efek visual, animasi dapat hadir dalam berbagai bentuk seperti *CGI (computer-generated imagery)*, animasi 3D, maupun 2D, dimana semua itu tergantung pada kebutuhan visual dalam film (Kořir & Tomc, 2022). Sebagai contoh, dalam film dengan pendekatan latar yang realistis seperti drama, elemen 3D atau *CGI* jarang digunakan. Namun, proses *cleanup* dengan teknik seperti *tracking*, *keying*, dan *rotoscoping* sangat umum digunakan. Teknik-teknik ini kerap digunakan untuk menjamin bahwa tampilan visual terlihat rapi dan natural (Hashim, 2020). Tak hanya itu, seringkali teknik tersebut digunakan secara bersamaan dengan efek visual 2D atau aset grafis digital, yang sering kali luput dari perhatian ketika membahas *CGI* atau efek visual secara umum. Padahal, elemen-elemen tersebut memiliki peran yang tidak kalah penting, meskipun biasanya bukan merupakan fokus utama dalam sebuah adegan.

Kombinasi dari berbagai teknik tersebut diperlukan untuk menyelesaikan sebuah shot *VFX*. Inilah sebabnya mengapa *VFX* membutuhkan tenaga yang besar karena melibatkan banyak langkah. Seiring berkembangnya industri dan

meningkatnya produksi gambar bergerak, kebutuhan akan sumber daya manusia, seperti *VFX artist*, menjadi semakin dicari.

Dengan itu, penulis memutuskan untuk mengambil peluang program magang. Penulis mendaftar dalam program magang di Uratnadi Visualworks dengan harapan memperoleh pengalaman langsung dalam mengerjakan film atau iklan. Penulis telah diterima magang daring sebagai *2D generalist* di Uratnadi Visualworks. *2D generalist* merupakan sebuah posisi yang membutuhkan fleksibilitas kemampuan yang luas. Mereka akan bertanggung jawab untuk membuat dan menyiapkan elemen grafis 2D seperti ikon, tampilan antarmuka, dan materi pemasaran, serta menciptakan berbagai efek visual dengan bantuan *software* (Eipix, 2025). Kesempatan ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan dan pengalaman penulis sambil mendukung industri perfilman yang terus berkembang di Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama penulis melakukan program kerja magang di Uratnadi Visualworks adalah untuk memperdalam ilmu dan pengalaman dalam industri perfilman. Sebagai mahasiswa animasi, maka penulis ingin terjun ke dunia *VFX* sebagai departemen yang berhubungan dengan animasi. Berikut beberapa poin penting yang ingin didapatkan oleh penulis selama proses program magang bersama Uratnadi Visualworks:

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *VFX* melalui pengalaman industri secara langsung.
2. Berkontribusi sebagai kolaborator dalam berbagai karya dengan Uratnadi Visualworks.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum masuk waktu kuliah, penulis melakukan penyebaran *curriculum vitae* (*CV*) dan portfolio kepada berbagai perusahaan kreatif, khususnya merupakan perusahaan yang berkecimpung dalam industri perfilman dan animasi. Penyebaran tersebut dilakukan secara daring melalui *e-mail* ataupun pengisian formulir. Salah satu diantaranya merupakan Uratnadi Visualworks, yang penulis dapatkan alamat

e-mailnya melalui laman instagram mereka. Pada tanggal 22 Februari 2025, penulis mengirimkan *e-mail* tersebut beserta dengan CV dan portfolio dengan tujuan melamar magang sebagai *storyboard artist*.

Esok harinya pada Kamis, 23 Januari 2025, penulis mendapatkan balasan *e-mail* dari dua perusahaan kreatif, salah satunya merupakan Uratnadi Visualworks. Dalam balasan tersebut, pihak Uratnadi menawarkan proses wawancara setelah dilakukan seleksi. Wawancara ini dilaksanakan secara daring melalui *Google Meet* pada Jumat, 24 Januari 2025 di jam 10.30 pagi. Di hadiri oleh kedua *co-founder* dari Uratnadi Visualworks, Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo. Keesokan harinya, pada Sabtu, 11 Januari 2024, penulis menerima *e-mail* dari Uratnadi Visualworks yang menyatakan bahwa penulis diterima sebagai *online intern* untuk posisi *2D generalist*.

Program magang ini berlangsung dari Kamis, 30 Januari 2025 selama lima bulan dengan sistem kerja jarak jauh (*Work from Home/WFH*), setiap Senin hingga Jumat dengan tambahan Sabtu dan Minggu jika diperlukan. Jam kerja dimulai dengan rapat daring melalui aplikasi *discord* pada pukul 10.00 sebagai brief tugas di hari tersebut sekitar 10-15 menit. Kemudian hari ditutup pada jam 17.00 dengan rapat *update progress*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA