

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri visual dan kreatif sejatinya adalah tempat yang mengembangkan kreatifitas seiring perkembangan teknologi berlangsung. Produksi media bergerak sudah banyak berubah sejak 30 tahun lalu, pengaplikasian miniatur sebagai pengganti *set* sudah tergantikan dengan kehadiran *CGI* dan *VFX* yang canggih dan modern. Menurut Jin Zhi (2025), *VFX* adalah sebuah proses yang melibatkan penciptaan, perubahan, atau peningkatan gambar untuk suatu film dan media lainnya yang tidak dapat direalisasikan selama proses *shooting* berlangsung. Jin Zhi menyoroti bahwa *VFX* mengintegrasikan teknologi terbaru seperti *AI* (kecerdasan buatan) dan produksi *virtual*, bersama dengan alur kerja tradisional seperti *compositing* dan *CGI* untuk mencapai *visual* yang dapat meningkatkan penceritaan dan melampaui batasan produksi.

Hadi (2021) menyatakan bahwa *VFX artist* adalah seorang profesional yang memiliki keterampilan di bidang pembuatan efek visual untuk film dan animasi. *VFX artist* harus memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip artistik dan keterampilan teknis gambar bergerak. Mereka bertanggung jawab untuk menghasilkan *visual* yang memikat dengan simulasi realistis hingga kreasi imajinatif yang digunakan mendukung narasi penceritaan dari suatu gambar bergerak.

Penulis adalah seorang mahasiswa perfilman semester 8 yang sedang melaksanakan program magang sebagai syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dengan keterampilan di bidang *VFX*, penulis memilih untuk melaksanakan magang di studio yang fokus ke dalam bidang *VFX* atau animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melaksanakan program magang di studio Uratnadi Visual Works adalah karena penulis ingin mengasah kemampuan dan menambah wawasan dalam industri *VFX* dan animasi. Terutama karena penulis sudah lebih dahulu mengenal *co-founder* mas Stefanus Binawan Utama dari mata kuliah *hybrid* semester 6 di Universitas Multimedia Nusantara dan sudah mengetahui studio ini mengerjakan berbagai film-film dan iklan yang berkualitas. Penulis juga ingin membangun relasi atau hubungan dengan rekan-rekan di dalam studio untuk menambah pengetahuan tentang *pipeline* atau *workflow* dalam bekerja sebagai tim pada sebuah studio animasi dan *VFX*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mempersiapkan diri untuk magang dengan cara menyusun *cv* dan *portofolio* yang berisi pengalaman-pengalaman penulis di industri perfilman sebagai mahasiswa. Selanjutnya penulis mengirimkan dokumen tersebut serta *application letter* yang telah penulis buat ke *email* dari perusahaan-perusahaan yang penulis tuju seperti Uratnadi Visual Works, Above Space, Milky Way, dan Gadgetin pada tanggal 10 Januari 2025. Dari kelima perusahaan yang penulis tuju, hanya dua yang menjawab *email* dari penulis yaitu Uratnadi Visual Works di hari yang sama serta Above Space pada tanggal 11 Januari 2025. Above Space membalas dengan respon yang menyatakan bahwa mereka sedang tidak membuka magang dan Uratnadi Visual Works yang menerima dengan proses *interview* yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025. Dalam proses *interview*, penulis menerima informasi mengenai *workflow* pekerjaan di dalam kantor serta *sharing* beberapa informasi tentang perusahaan Uratnadi Visual Works. Penulis melamar sebagai *VFX Intern* saat *interview* serta menjelaskan kemampuan-kemampuan yang dimiliki penulis seperti *clean up*, *compositing*, *puppeting*, *animate*, dan *motion graphic*. Setelah proses *interview*, di hari yang sama tepatnya pada pukul 18.43, penulis diterima sebagai anggota magang di perusahaan Uratnadi Visual Works.

Sebelum program magang dimulai, ada beberapa hal yang perlu penulis siapkan untuk kampus dan perusahaan. Seperti tanda tangan kontrak kerja magang yang menginformasikan bahwa proses magang dilakukan selama 5 bulan dari tanggal 30 Januari 2025 sampai dengan 4 Juli 2025. dalam surat kontrak kerja juga terdapat beberapa aturan dan pasal-pasal yang harus dipatuhi oleh penulis selama bekerja sebagai peserta magang. Lalu mengisi data-data perusahaan magang yang diwajibkan pada *website* kampus merdeka Universitas Multimedia Nusantara serta data diri. Proses melengkapi data-data ini berlangsung di tanggal 21 Januari 2025 ke hari ketika magang dimulai yaitu tanggal 30 Januari 2025.

Proses magang di Uratnadi Visual Works dilaksanakan secara daring menggunakan perangkat elektronik dari masing-masing peserta magang. Uratnadi Visual Works memiliki jam kerja yang dimulai dari pukul 10.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Proses dimulai dengan mewajibkan semua personel Uratnadi Visual Works untuk memasuki *voice channel* bernama *Lounge* di *server discord* Uratnadi. Mekanisme *meeting* dilakukan oleh Stefanus Binawan Utama (*co-founder*) dan Audi Satryo Hutomo (*co-founder*) di dalam *server discord* pada pukul 10.00 WIB untuk *briefing* pekerjaan yang akan dilakukan pada hari kerja lalu diakhiri dengan *meeting* kembali pada pukul 17.00 WIB yang membahas tentang *update progress* pekerjaan yang telah dilakukan oleh masing-masing personel. Adapun terdapat keadaan tertentu yang mengharuskan *meeting* ditiadakan karena sebuah alasan. Ketika hal ini terjadi, Stefanus Binawan Utama akan melakukan *briefing* melewati *text channel* di masing-masing kancas proyek yang sedang dikerjakan oleh masing-masing personel. Adapun hal lain yang harus dilakukan penulis setelah jam kerja usai adalah mengisi laporan magang di *website* kampus merdeka guna memenuhi *track record* syarat kelulusan magang semester 8 yang mengharuskan 640 jam kerja.