

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi industri perfilman juga semakin meningkat pesat khususnya dalam bidang visual. Penggunaan teknologi terbaru terlebih di teknis visual efek dapat mempermudah produksi film karena terdapat beberapa hal yang sebelumnya harus dibuat secara lapangan dialihkan menjadi menggunakan program digital. Menyatukan berbagai macam elemen dan memadukannya menjadi sebuah *shot* yang utuh adalah pengertian dari *digital compositing* (Košir & Tomc, 2022). Dengan adanya teknik *compositing*, *shot* yang tadinya terlihat berantakan karena banyaknya elemen yang dimasukan kedalam sebuah *shot* disulap menjadi kesatuan *shot* yang dapat menipu penonton.

Pentingnya teknik ini terletak pada kemampuannya untuk merealisasikan adegan-adegan yang mustahil, berbahaya, atau terlalu mahal untuk difilmkan di dunia nyata. Melalui *compositing*, para *filmaker* bahkan dapat menciptakan dunia yang tidak masuk akal seperti membuat dunia fantasi tetapi sangat terlihat nyata. Menurut Singh (2025), *Compositing* adalah salah satu teknik paling umum dalam sinematografi karena kemampuannya untuk menghidupkan dunia imajinasi yang didasarkan pada perpaduan rekaman *live action* dan *CGI*. Selain membuka pintu kreativitas tanpa batas, *compositing* juga memberikan keuntungan produksi seperti efisiensi biaya dan juga menimbalir bahaya yang terjadi ketika proses syuting.

Di Indonesia baik perfilman dan periklanan teknik *compositing* mulai meningkat pesat, beberapa studio besar mulai beralih dan menerapkan teknik dan *software* yang memiliki standar industri internasional. Selain teknik dan *software* sumber daya manusia yang menjadi *compositor* pun sangat meningkat. Hal ini menjadikan berbagai studio yang mulai memisahkan *compositing* menjadi salah satu spesialis yang dikerjakan satu orang. Karena sebelumnya *compositing* sering kali

digabungkan menjadi satu *job role* dengan *online editing*, dimana *job role* tersebut sangat luas dan harusnya bisa dipisah menjadi berbagai *job role* tersendiri salah satunya *compositor*.

Dari sekian banyaknya studio, GajaFX menjadi salah satu studio yang sangat bahkan menjadikan *compositing* sebagai landasan dari studio mereka. *Job role compositor* menjadi kekuatan utama dari studio ini. Sehingga membuat ketika ada perusahaan atau rumah produksi yang membutuhkan *compositor* yang sangat ahli, maka GajaFX menjadi tempat yang paling unggul. Dikarenakan, GajaFX didirikan oleh *compositor* yang dikenal karena keahliannya. Hal ini membuat penulis sangat bangga karena bisa menjadi bagian dari GajaFX, dimana *compositor* merupakan keahlian yang ingin dicapai oleh penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Penulis menjalankan program magang di GajaFX sebagai *post production intern* karena memiliki tujuan pasti yaitu untuk memperdalam kemahiran penulis dalam *post production* khususnya *compositing* yang mana hal tersebut menjadi kemahiran yang sangat diinginkan oleh penulis. Terlebih di GajaFx adalah tempat paling sempurna dalam mempelajari teknik *compositing* karena adanya ahli yang sangat berpengalaman dalam kancah internasional dibidang ini. Ahli yang di maksud oleh penulis adalah satu orang pendiri dari GajaFX yaitu Denny Ertanto yang merupakan *digital compositor* yang sebelumnya bekerja di Weta FX dimana dia memiliki banyak pengalaman di beberapa judul film besar seperti Avatar, Avenger, Shang-Chi, dan beberapa judul besar lainnya (IMDb, n.d.). Hal tersebut membuat kebanggaan sendiri bagi penulis karena dimentori secara langsung oleh orang yang bersangkutan.

Penggunaan *software* standar industri juga merupakan hal baru bagi penulis, karena terdapat beberapa software terutama Nuke yaitu *software* utama dalam proses penggerjaan *compositing* yang tidak pernah penulis gunakan atau pelajari lebih dalam. Walaupun harus memulai belajar dari awal dan dasar, penulis tidak

kesulitan dalam mempelajarinya karena bisa menanyakan langsung kepada mentor yang membimbing selama proses magang berlangsung. Dengan mempelajari *software* yang memiliki standar industri internasional, membuat penulis menjadi naik level ketika nanti penulis dibutuhkan menjadi pekerja diluar sana, Hal ini menjadikan GajaFX sebagai tempat magang yang sangat membantu untuk menaikkan level mahasiswa ke standar yang lebih tinggi terutama untuk menjadi seorang *composer*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang di GajaFX dimulai dari tanggal 15 Agustus 2025 hingga 4 Desember 2025, sehingga total waktunya adalah 4 bulan 20 hari. Jam kerja yang diberlakukan di GajaFX adalah dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB atau sekitar 8 jam kerja perhari. Jumlah hari kerja dalam satu minggu adalah 5 hari yaitu dimulai dari hari Senin hingga hari Jumat.

Hal pertama yang dilakukan penulis untuk mencapai pelaksaaan kerja magang di GajaFX adalah dengan mencari tahu terlebih dahulu apakah GajaFX membuka lowongan magang melalui *website* resmi mereka. Setelah tahu bahwa GajaFX sedang mencari *composer intern*, penulis memulai menyusun *curriculum vitae* dan *showreel* yang sesuai dengan *skill* yang dibutuhkan seorang *composer*. Penulis menyusun berdasarkan pengalaman dan hasil yang didapat selama perkuliahan dan juga pengalaman lain diluar dari kegiatan kuliah. Kemudian *curriculum vitae* dan *showreel* dikirimkan melalui *email* yang tercantum didalam *website* GajaFX yaitu *email* dari Denny Ertanto sendiri.

Penulis mengetahui adanya studio baru bernama GajaFX ini karena penulis pernah bertemu dan mengobrol dengan Denny Ertanto di kampus penulis pada saat acara UCIFEST pada minggu pertama bulan Mei, dimana GajaFX membuka booth bersama dengan LMN Studio. Dari sana penulis mengetahui adanya sebuah studio bernama GajaFX, tetapi penulis tidak langsung melamar ke GajaFX karena studio

ini masih belum membuka lowongan magang. Pada pertengahan bulan Juli, GajaFX akhirnya mulai membuka lowongan magang dan penulis mulai mengirimkan *email*. Balasan *email* dikirim pada akhir Juli dan penulis melakukan *interview* pada awal Agustus, kemudian seminggu setelah *interview* penulis dikirimkan *email* dari GajaFX bahwa penulis diterima sebagai *post production intern* di GajaFX.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA