

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri perfilman dan serial digital di Indonesia mendorong meningkatnya kebutuhan terhadap pemanfaatan teknologi *Visual Effects* (VFX) dalam proses produksi. Pada produksi *live action*, teknologi tersebut berperan dalam menciptakan berbagai elemen *visual* yang tidak dapat direalisasikan secara langsung saat proses pengambilan gambar. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah *Computer-Generated Imagery* (CGI), yaitu teknik pembuatan elemen *visual* digital dengan bantuan perangkat lunak komputer untuk menghasilkan objek, lingkungan, karakter, maupun efek *visual* yang mendukung kebutuhan cerita. Penerapan CGI memberikan berbagai manfaat dalam proses produksi *audiovisual*, seperti menciptakan lingkungan yang bersifat imajinatif, menghadirkan objek yang sulit diwujudkan secara nyata, meningkatkan kualitas *visual*, serta menghasilkan adegan yang lebih aman dan efisien dibandingkan penggunaan efek praktis. Proses pembuatan CGI umumnya melibatkan beberapa tahapan, antara lain *3D modeling*, *texturing*, *animation*, *rendering*, dan *compositing*, sehingga menghasilkan *visual* yang mampu menyatu dengan rekaman *live action*. Seiring berkembangnya industri kreatif, peran CGI Artist menjadi semakin penting pada tahap *post-production*. Seorang CGI Artist bertanggung jawab mengintegrasikan berbagai elemen *visual* digital ke dalam rekaman asli sehingga menghasilkan tampilan yang realistis dan sesuai dengan kebutuhan cerita. Selain menguasai perangkat lunak *visual effects*, seorang CGI Artist juga dituntut memiliki kemampuan dalam memahami komposisi *visual*, *motion tracking*, *compositing*, serta mampu beradaptasi terhadap perubahan arahan dan revisi yang diberikan oleh *Post-Producer* maupun *Supervisor*. Perkembangan teknologi CGI telah berlangsung sejak dekade 1960-an, ketika para peneliti mulai mengembangkan teknik grafis komputer sebagai media *visual*. Salah satu tokoh yang berperan penting dalam perkembangan teknologi tersebut adalah Ivan

Sutherland, yang pada tahun 1963 memperkenalkan sistem grafis komputer interaktif sebagai fondasi awal perkembangan *CGI* modern. Sejak saat itu, teknologi *CGI* terus berkembang dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari industri film, televisi, maupun media digital. Salah satu bentuk media yang memanfaatkan teknologi *CGI* adalah serial *live action*. Berbeda dengan film layar lebar yang umumnya berdurasi tunggal, serial disajikan dalam beberapa episode sehingga memberikan ruang yang lebih luas untuk mengembangkan alur cerita, karakter, serta konflik secara bertahap. Seiring berkembangnya layanan streaming, distribusi serial tidak lagi terbatas pada media televisi, melainkan juga melalui berbagai *platform digital* seperti *Netflix*, *Viu*, *Prime Video*, *HBO Max*, dan *Disney+*, sehingga kebutuhan terhadap kualitas *visual* yang baik semakin meningkat. Berdasarkan perkembangan tersebut, penulis memilih melaksanakan program magang di *Amplify Studio* karena perusahaan tersebut bergerak pada bidang *post-production*, khususnya penyuntingan video dan *visual effects*. Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses produksi serial *Ikhlas Paling Serius* sebagai *CGI Artist*, sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan sekaligus mengembangkan kompetensi profesional di bidang *visual effects*.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Pelaksanaan program ini Penulis minat mencari magang untuk memperoleh pengalan kerja professional pada bidang *visual effects* dan *post-production*, khususnya sebagai *CGI Artist* dalam serial *live action Ikhlas Paling Serius*. Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan magang ini adalah:

1. Memahami produksi *visual effects* pada industri kreatif professional.
2. Meningkatkan kemampuan teknis dalam penggunaan *Adobe After Effect* dan *Adobe Photoshop*.
3. Mempelajari proses *motion tracing*, *compositing*, *rotoscoping* dan *Assets* dalam proyek produksi serial.
4. Mengembangkan kemampuan komunikasi koordinasi kerja dalam tim *post-production*.

5. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja professional.

Selain sebagai bagian dari proses pembelajaran, program magang ini juga merupakan salah satu persyaratan kelulusan program studi Film Universitas Multimedia Nusantara melalui skema *Career Acceleration Program Track 1* yang memiliki beban studi 20 SKS. Matakuliah tersebut meliputi *Professional Business Ethics* (3 SKS), *182 Industry Experience* (7 SKS), *183 Industry Model Validation* (7 SKS) dan *184 Evaluation and Reporting* (3 SKS).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis memperoleh kesempatan mengikuti program magang di *Amplify Studio* setelah melalui proses seleksi berdasarkan *Curriculum Vitae* (CV) dan *portfolio* yang menunjukkan kemampuan pada bidang *3D modeling* dan *visual effects*. Setelah dinyatakan diterima, penulis ditempatkan sebagai *CGI Artist* pada divisi *post-production* untuk proyek serial *Ikhlas Paling Serius*.

Program magang dilaksanakan mulai 21 januari hingga 21 mei 2026. Selama periode tersebut, penulis terlibat dalam berbagai tahapan produksi, mulai dari kegiatan pra-produksi, observasi saat proses pengambilan tersebut memberikan pemahaman *post-production*. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai alur kerja produksi *visual*.

Dalam pelaksanaan magang, penulis bertanggung jawab mengerjakan berbagai kebutuhan *visual effects*, seperti pembuatan antarmuka digital (*pop-up*), *Motion Graphics*, *Remove brand*, *touch up* dan *compositing*. Seluruh pekerjaan dilakukan menggunakan lunak *Adobe After Effects* dan *Adobe Photoshop* di bawah arahan *Post-Producer*. Proses kerja dilaksanakan secara fleksibel, baik dari kantor maupun secara *remote*, sesuai dengan kebutuhan produksi dan kebijakan perusahaan.