

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam suatu produksi film, terdapat banyak departemen dan peran. Menurut Weisenberger (2021), *Film Production: Department Guide* (2016), dan www.listeninglistening.com, pembagian departemen di dalam suatu produksi film dapat diklasifikasi menjadi 19, yakni sebagai berikut.

- 1) *Key Creative Team*
- 2) *Production Department*
- 3) *Script and Continuity Department*
- 4) *Location Department*
- 5) *Construction/Set Craft Department*
- 6) *Prop Department*
- 7) *Camera Department*
- 8) *Sound Department*
- 9) *Grip Department*
- 10) *Electrical Department*
- 11) *Art Department*
- 12) *Hair and Make-Up Department*
- 13) *Costume and Wardrobe Department*
- 14) *Post-production Department*
- 15) *Special Effects (SFX) Department*
- 16) *Stunts Department*
- 17) *Craft Service and Catering Departments*
- 18) *Other Production Crew*
- 19) *Interactive Media*

Kesembilan belas departemen yang tertera di atas merupakan bentuk klasifikasi paling mendasar dari pembagian departemen dalam suatu produksi film panjang. Pada praktiknya, peran-peran yang ada dalam setiap departemen dapat

disesuaikan dengan kebutuhan produksi itu sendiri. Setiap departemen memiliki peranan masing-masing di dalam film, mulai dari bidang kreatif, teknis, hingga manajerial. Setiap departemen pun memiliki bagian manajemennya sendiri-sendiri, tidak terkecuali Departemen Efek Visual (*VFX*).

Departemen Efek Visual atau *Visual Effects (VFX) Department* merupakan sebuah subdepartemen yang berada di bawah naungan *Post-Production Department*. Peranan Departemen Efek Visual adalah untuk memanipulasi gambar bergerak di luar proses pengambilan gambar pada syuting asli. Proses pengerjaan *VFX* dibantu dengan penggunaan *CGI (computer generated imagery)* dengan tujuan menghasilkan suatu kejadian atau latar suasana yang sama dengan kenyataan (Larasati, 2018).

Dari sekian banyak departemen yang ada di dalam produksi film panjang, penulis menaruh ketertarikan pada bidang manajemen produksi. Penulis merasa diri masih kurang mahir dalam hal kreatif maupun teknis pengerjaan suatu film. Walaupun begitu, penulis tetap menyukai dan menaruh perhatian lebih pada karya-karya film serta proses pengerjaannya. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa bidang yang cocok dengan penulis adalah manajerial dari produksi film.

Karena penulis mengambil studi di Jurusan Film dengan penjurusan Animasi, departemen *VFX* menjadi suatu cakupan yang “dekat” dan sesuai dengan penulis untuk mengimplementasikan materi perkuliahan. Penulis ingin sekali mencoba merasakan realitas industri perfilman melalui kaca mata manajemen produksi *VFX*. Keinginan penulis tersebut akhirnya dapat direalisasikan melalui praktik kerja magang sebagai *production assistant* di Studio Mattebox Visualworks.

Di Indonesia, studio-studio *post-production*, terutama yang berfokus pada pembuatan efek visual (*VFX*) dapat dihitung dengan jari. Hal ini disebabkan oleh masih sedikitnya sumber daya manusia yang menggeluti bidang efek visual (*VFX*). Mattebox Visualworks adalah salah satu studio yang terkenal akan perannya dalam memproduksi efek visual (*VFX*) pada film-film ternama di Indonesia. Minimnya jumlah studio *VFX* di Indonesia membuat studio-studio *VFX* yang telah lebih dulu ada, seperti halnya Mattebox Visualworks, selalu dibanjiri oleh proyek, baik dari produksi film maupun iklan. Hal ini menjadi salah satu kelebihan dari Mattebox

Visualworks yang membuat penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di tempat tersebut. Selain itu, karena Mattebox Visualworks masih dapat dikatakan sebagai studio kecil atau *start-up*, penulis memiliki lebih banyak peluang untuk mengeksplorasi keinginan dan kebiasaan penulis di beberapa bidang yang berbeda.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan praktik kerja magang di Mattebox Visualworks adalah sebagai berikut.

- 1) Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.).
- 2) Mengenal lebih dalam tugas seorang produser atau manajer produksi VFX dalam sebuah produksi audiovisual.
- 3) Menambah wawasan dan pengalaman bekerja dalam industri kreatif terutama pada departemen manajerial.
- 4) Mengetahui sistem *pipeline workflow* yang dipakai dalam industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada Senin, 21 Juni 2021, penulis mengirimkan surat lamaran untuk bekerja magang di Mattebox Visualworks. Sebelum mengajukan lamaran magang di studio tersebut, penulis telah beberapa kali mengirimkan surat lamaran ke perusahaan-perusahaan lain. Penulis juga sempat dipanggil untuk melakukan wawancara daring oleh sejumlah perusahaan, tetapi belum pernah sampai ke tahap penerimaan sebagai pegawai magang.

Pada Rabu, 30 Juni 2021, penulis dipanggil oleh pihak Mattebox Visualworks untuk melakukan wawancara secara tatap muka. Pada hari yang sama penulis resmi diterima sebagai pegawai magang di studio tersebut. Penulis mulai melaksanakan praktik kerja magang secara efektif pada Senin, 5 Juli 2021, dengan kontrak sesuai ketentuan jumlah jam kerja yang diberlakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu 800 jam.

Waktu penulis memulai pelaksanaan kerja magang bertepatan dengan berlakunya kebijakan PPKM Darurat pada 3–20 Juli 2021 untuk wilayah Pulau Jawa dan Bali. Penulis yang saat itu telah berencana untuk menetap di Jakarta Selatan, terpaksa harus bekerja dari rumah (*work from home*) selama satu bulan. Hal ini disebabkan oleh akses pintu tol keluar-masuk Jakarta yang ditutup. Akibatnya, penulis yang sedang berdomisili di Gading Serpong, Banten tidak bisa memasuki wilayah Provinsi DKI Jakarta.

Penulis baru dapat aktif bekerja di kantor (*work from office*) pada awal Agustus 2021. Pada hari kerja, penulis datang ke kantor kurang lebih pukul 09.00 hingga 12.00 WIB. Penulis umumnya selesai bekerja dan pulang dari kantor sekitar pukul 19.00 hingga 23.00 WIB. Oleh karena itu, durasi waktu bekerja penulis dalam satu hari berkisar antara 8 sampai 14 jam.

Penulis telah menyelesaikan 450 jam kerja magang pada Minggu, 5 September 2021. Penulis pun diperkirakan akan menyelesaikan 800 jam dari total durasi kontrak kerja magang pada Jumat, 15 Oktober 2021.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA