

digantikan dengan pergantian set dari tampilan layar LED membuat kru hanya perlu *shooting indoor* saja. Selain itu, saat *post-production*, penggunaan *unreal engine* lebih singkat jadwalnya. Jika biasanya *shooting* menggunakan set asli memakan waktu satu bulan *post-production*, maka dengan penggunaan *unreal engine*, *post-production* hanya memakan waktu satu minggu. Ini dikarenakan efek-efek yang biasanya banyak dipakai saat *post-production*, kini sudah ada saat *pre-production* dan *production* yakni *unreal engine* sendiri. Dari segi kru, penggunaan *unreal engine* juga mengurangi banyak kru seperti *art*, *gaffer*, dan lainnya. Dengan berbagai efisiensi waktu dan kru, maka hal tersebut juga berdampak pada *budget* yang menjadi lebih hemat dibanding penggunaan set asli.

5. KESIMPULAN

Unreal engine merupakan teknologi yang menjadi sebuah solusi bagi sineas yang ingin melakukan *shooting* dengan efisien. Dari segi waktu, kru dan *budget*, penggunaan *unreal engine* lebih hemat dan juga lebih cepat. Secara tahapan kerja, mungkin penggunaan *virtual production* lebih rumit dibandingkan penggunaan *shooting* tradisional. Tetapi, keunggulan dari *virtual production* tentu akan lebih menguntungkan dibandingkan *shooting* tradisional. Dari hasil wawancara dengan Giovanni, beliau mengatakan bahwa penggunaan *unreal engine* menjadi solusi bagi sineas yang ingin melakukan *shooting* dengan waktu dan *budget* yang lebih minim. Hanya saja, dampak negatif dari *unreal engine* sendiri yakni pengurangan kru terutama pada bagian *art*. Kru *art* akan lebih diminimalisir dan beberapa *jobdesc art* akan tidak digunakan. Tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan untuk membuat kru *art* bergerak lebih maju, yaitu dengan mempelajari *unreal engine* dengan baik. Ketika kru *art* belajar digital dan juga teknologi *unreal engine*, apalagi dapat membangun konsep kreatifnya yang dapat menyatu dengan layar *unreal engine*, maka kru *art* tersebut akan dibutuhkan oleh produser. Selain itu, sineas diharapkan untuk lebih mempelajari teknologi baru, apalagi dengan menggunakan

teknologi tersebut, *shooting* menjadi lebih efisien. Penggunaan *unreal engine* memang masih minim pengetahuan dan digunakan di Indonesia, tetapi tidak menutup kemungkinan sineas untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Dalam penelitian yang telah penulis kerjakan, ada beberapa hal yang masih penulis belum dapatkan. Penulis mendapat kesulitan saat mencari bahan referensi dan teori dalam pembahasan penggunaan *virtual production* pada industri film/iklan/musik video. Hal ini disebabkan pembahasan *unreal engine* masih awam di dunia industri, sehingga referensi mengenai *unreal engine* kebanyakan seputar Games. Penulis juga tidak mendapatkan bahan referensi *virtual production* di Indonesia. Hal ini disebabkan *virtual production* masih baru di Indonesia. Selain itu, saat mengerjakan penelitian, penulis masih awam dengan pemahaman *unreal engine* dari dasar sehingga membuat penulis sedikit kebingungan.

Saran dari penulis kepada penulis lainnya yang akan meneliti *unreal engine* adalah ketika meneliti teknologi baru, sebaiknya memahami dasar dari teknologi tersebut sehingga tidak kebingungan. Selain itu, penulis lainnya dapat meneliti mengenai sistem *unreal engine* di Indonesia dan sistem ini dapat mengarah kemana selain industri film/iklan/musik video. Saran penulis untuk sineas adalah berani mencoba hal baru seperti teknologi *unreal engine* yang masih awam di Indonesia. Meskipun teknologi ini masih baru, tidak ada salahnya sineas keluar dari zona nyaman dan mencoba efisiensi dari *unreal engine*. Kru-kru dari sineas sendiri juga harus beradaptasi dengan teknologi baru, terutama kru *art*. Ketika *shooting* sudah menggunakan *unreal engine*, maka kru *art* akan lebih banyak bekerja dengan teknologi digital.