

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu kebutuhan tersier manusia modern adalah mendapatkan hiburan yang dapat mengimbangi kesibukan sehari-hari. Saat ini sudah tersedia berbagai macam jenis hiburan, salah satunya dalam bentuk film. Dari banyaknya genre film yang populer, film laga adalah genre yang paling diminati milenial di urutan kedua setelah komedi (Santika, 2023). Ada satu perbedaan antara genre laga dengan genre lainnya dalam proses produksi film. Umumnya genre laga memiliki divisi khusus yaitu divisi '*stunt*' yang umumnya tidak dimiliki oleh genre lain. Divisi stunt memiliki tugas dan tanggung jawab dalam eksekusi berbagai macam adegan berkelahi dan adegan berbahaya dalam film.

Film-film laga asia tidak kalah fantastis dibanding film Hollywood, terkadang jauh lebih bagus dibanding film Hollywood. Khususnya Indonesia yang memiliki ciri khas dalam gerakan silatnya yang unik dan mematikan. Di Indonesia sudah banyak film-film laga yang dikenal hingga mancanegara (Chatterjee, 2020). Di balik itu terdapat beberapa tim yang memfokuskan untuk menyediakan kebutuhan divisi *stunt* untuk berbagai proyek audio visual. Dari beberapa tim *stunt* yang ada Indonesia, salah satu yang berpengalaman adalah PT Pejuang Laga Indonesia. PT Pejuang Laga Indonesia adalah sebuah tim *stunt* yang didirikan pada tahun 2015 oleh Udeh yang merupakan *stunt coordinator* dan *stunt performer* berpengalaman dalam berbagai film laga Indonesia. Saat ini PT Pejuang Laga Indonesia memiliki kantor di Depok, Jawa Barat dengan berbagai fasilitas yang menunjang untuk kebutuhan adegan laga.

Alasan penulis memilih PT Pejuang Laga Indonesia adalah mereka sudah ikut serta menggarap berbagai film Indonesia bahkan film mancanegara yang membutuhkan berbagai teknik *rigging* dan *stunt* yang sangat rumit dan berbahaya. Beberapa proyek besar yang mereka garap adalah Wiro Sableng, Keramat 2, Gundala, dan masih banyak film lainnya. Penulis berharap bisa mendapatkan

kesempatan belajar tentang sistem *rigging* dan *safety* dalam adegan yang berbahaya dari tim yang sudah profesional dan berpengalaman.

Sebagai penggemar film laga, penulis sangat ingin berpartisipasi dalam pembuatan film laga di balik layar atau di depan layar. Program magang pada semester ini bisa dimanfaatkan sebagai kesempatan untuk mendapatkan akses ke tim *stunt* sekaligus memenuhi SKS kuliah. Maka dari itu penulis mencari *job desc* yang berkaitan dengan film laga. *Stunt Utility* adalah *job desc* yang diberikan oleh *supervisor* kepada penulis. *Stunt utility* bertanggung jawab berkoordinasi dengan pihak produksi dan para *stunt performer* terkait kebutuhan *stunt* dalam sebuah proyek seperti koreografi, *safety*, *sling*, hingga kebutuhan *stunt performer*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dari kerja magang yang dilakukan oleh penulis :

1. Sebagai sarana penyelesaian studi pendidikan prodi Informatika pada Universitas Multimedia Nusantara dan memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk lulus.
2. Menambah wawasan serta pengalaman di industri film, khususnya film laga
3. Memperoleh pengalaman dan melatih kedisiplinan diri melalui pekerjaan yang dipercayakan selama magang.
4. Mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.
5. Membantu proses produksi project web series yang sedang dikerjakan
6. Membagikan pengalaman kerja dalam divisi stunt kepada publik

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahap awal penulis dalam menjalankan program magang adalah menentukan tempat magang sesuai dengan keahlian yang dimiliki dan tujuan karir ketika di industri. Penulis unggul dalam keahlian menyutradarai film, mengatur tim, dan merancang adegan laga. Tujuan penulis ingin berpartisipasi dengan tim *stunt* di industri film. Penulis memutuskan untuk mencari tempat magang yang berhubungan dengan *stunt*. Penulis mencari tempat magang melalui berbagai kenalan dari teman dan senior. Dari beberapa tempat yang sudah diketahui, penulis memilih tempat yang memiliki kredibilitas baik dan jam terbang yang tinggi di industri perfilman Indonesia. Berkat salah satu teman senior yang sudah berpengalaman di industri, penulis mendapatkan kontak Saifuddin Mubdy yang merupakan direktur utama dari PT Pejuang Laga Indonesia.

Penulis memperkenalkan diri kepada Saifuddin Mubdy sebagai mahasiswa dari UMN. Kemudian berbincang tentang rencana magang di tahun 2023. Beliau meminta CV, *showreel*, dan surat pengantar magang dari kampus. Penulis mengirimkan berkas-berkas yang diminta sesuai kompetensi yang sesuai serta surat yang diunduh dari website merdeka UMN. Beberapa hari setelahnya, beliau mengirimkan surat penerimaan magang selama 800 jam yang dimulai dari tanggal 16 Juni 2023. Penulis mengunggah surat penerimaan dari perusahaan PT Pejuang Laga Indonesia ke situs merdeka UMN.

Setelah disepakati dan diterima, tahap selanjutnya adalah diskusi internal antara penulis dengan tim PT Pejuang Laga Indonesia untuk membahas *Project Web Series* yang akan segera dikerjakan. Dalam *meeting* tersebut dijelaskan berbagai tugas dan tanggung jawab penulis sebagai anak magang. *Job desc* yang diberikan adalah *stunt utility*. Tugas utama dari *stunt utility* adalah membedah segala kebutuhan *stunt* dalam adegan film berdasarkan naskah. *Stunt utility* juga merupakan *performer* yang mampu menjadi pengisi adegan ataupun *stunt double* dari proyek yang dikontrak per proyek (SAG AFTRA, 2014).

Program magang di PT Pejuang Laga Indonesia berlangsung secara luring. Hari kerja dan jam kerja ditentukan dari jadwal pra produksi hingga produksi yang telah ditentukan oleh *production house*. Tempat kerja magang dilakukan di kantor PT Pejuang Laga Indonesia yang berlokasi di Depok, Jawa Barat. Dalam beberapa kesempatan, klien meminta untuk melakukan berbagai kegiatan atau *workshop* di tempat lain yang telah ditentukan. Ketika memasuki proses produksi, lokasi berubah-ubah seiring adegan yang telah ditentukan oleh klien.

Sebagai salah satu anggota dari tim *stunt*, penulis bekerja untuk *stunt coordinator* dan *choreographer* dalam membedah dan membantu kebutuhan *safety*, *schedule*, dan fasilitas ketika proses pra produksi hingga produksi. Segala info, kumpulan *file*, serta Jalur komunikasi daring menggunakan aplikasi *whatsapp*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA