

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Nowell-Smith (2017) menyatakan bahwa media beserta perkembangan teknologinya telah ada sejak tahun 1895 hingga tahun 1900-an. Media sebagai bidang industri memiliki beragam produk dan cakupan yang sangat luas, dua contoh di antaranya adalah film dan iklan yang juga mendukung industri ini dan memiliki nilai ekonomi yang sangat besar. Untuk mendukung teknologi media yang terus berkembang, hadir teknologi efek visual digital yang membuka berbagai opsi kreatif dalam produksi film dan iklan. Sistem produksi yang diperbarui telah memungkinkan sutradara dan sinematografer untuk melampaui batasan prinsip-prinsip dasar sinema (Neo dan Loh, 2020). Kompleksitas yang meningkat mendorong lahirnya *digital imagery*, yaitu *visual effects* atau secara singkat disebut *VFX*. *VFX* banyak digunakan di industri hiburan dan banyak memiliki dampak pada ekonomi (Kumar & Vats, 2017).

Pipeline adalah perekat yang menyatukan hasil kerja setiap seniman yang terlibat dalam sebuah produksi (Dunlop, 2014). Sistem *VFX* memungkinkan berbagai jenis pekerjaan dilakukan, namun setiap langkah harus dilakukan secara bertahap, karena setiap kelalaian bisa berdampak langsung pada kualitas hasil. Selain itu, animasi film panjang juga memerlukan waktu minimum 2 hingga 4 tahun, serta kerjasama antar tim yang besar untuk eksekusi (Kusumawardhani & Daulay, 2019). Ini membuat pentingnya koordinasi antar departemen juga setiap anggota di dalam produksi tersebut dalam sebuah pipeline. Dalam konteks ini, peran Post Producer menjadi sangat penting dalam memastikan keseluruhan proses berjalan dengan lancar.

Seorang Post Producer memiliki peran yang kompleks dalam menyatukan fase produksi dan pasca produksi dalam pembuatan film. Meskipun fase-fase ini umumnya dipisahkan, seringkali terjadi tumpang tindih yang signifikan. Post

Producer harus secara simultan mengelola tugas-tugas pra-produksi, seperti perencanaan anggaran dan kontrak, serta kegiatan pasca produksi, termasuk negosiasi tanggal dan jangka waktu sedari produksi selesai sampai tanggal delivery yang sesuai deadline. Sebelum produksi dimulai, Post Producer terlibat dalam perencanaan anggaran dan bernegosiasi kontrak kerja. Selama proses-pasca produksi, post producer berperan untuk mengkoordinasikan berbagai tugas, mulai dari memfasilitasi komunikasi antar VFX artist dan CGI artist dengan keperluan director serta client serta merapikan data-data yang diperlukan oleh kedua belah pihak. Tugas utama Post Producer juga untuk memastikan satu-kesatuan yang lancar dari efek visual ke dalam produk akhir, tanggung jawab yang memerlukan perhatian dan keterlibatan yang berkelanjutan sepanjang proses pasca-produksi sampai delivery kepada *client*.

Kurniawan (2019) juga berpendapat bahwa industri televisi Indonesia juga sangat berkembang. Dengan adanya permintaan yang meningkat dari stasiun televisi dan platform berlangganan, industri animasi dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk meningkatkan produksi dan menciptakan lebih banyak peluang pekerjaan bagi para profesional animasi di Indonesia.. Dengan kemajuan pesat dari industri VFX dan CGI di Indonesia, penulis ingin berkembang dan mengasah pengetahuan di bidang post-production. VFX artist dari Indonesia banyak yang sudah menembus jenjang layar lebar dan berkarya secara internasional— penulis percaya bahwa industri VFX di Indonesia memiliki banyak peluang untuk maju ke lingkup Asia Tenggara. Maka dari itu, dengan *growth-oriented mindset*, penulis bertujuan untuk berkontribusi dan belajar secara aktif dalam proses pasca-produksi film serta iklan, juga mengaplikasikan skill yang diturunkan dari mentor-mentor yang memberikan ilmu tersebut langsung sedari magang sampai bekerja secara profesional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari penulis untuk mengikuti kegiatan magang ini adalah untuk menuntaskan salah satu syarat kelulusan sebagai sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan utama penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal pada bidang industri kreatif, terutama sistem kerja yang profesional, tertata dan juga *sustainable*. Bagi penulis, Milkyway Studio adalah *growth and learning space* yang optimal dan terbaik pada bidangnya. Milkyway Studios memiliki core values yang satu visi dan misi dengan penulis, maka dari itu penulis juga ingin bisa berkontribusi secara aktif dalam mewujudkan visi misi tersebut. Penulis juga memiliki inisiatif untuk bersosialisasi atau *networking* dengan tujuan menambah koneksi dari industri untuk membuka banyak pintu kesempatan kerja pada nantinya. Penulis berdedikasi tinggi untuk memaksimalkan segala pembelajaran yang bisa difasilitasi oleh Milkyway Studio.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program Kampus Merdeka yang bernama “*Internship Track I*” merupakan syarat kelulusan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dengan kebijakan wajib magang selama 640 jam, yang kurang lebih berlangsung selama 3 sampai 4 bulan, penulis melakukan pencarian lowongan kerja sedari bulan November 2023. Penulis melakukan pencarian lowongan magang secara daring, melalui sosial media serta LinkedIn yang memiliki kantor domisili Jakarta dan Tangerang. *Career Development Center* atau singkatnya CDC pada saat itu juga sedang melakukan *job fair* di kampus UMN, penulis lalu datang berkunjung dan menemukan Milkyway Studio di dalamnya. Dari semua pilihan penulis, Milkyway Studio akhirnya menjadi prioritas utama bagi penulis untuk menjadi kantor magang—dikarenakan portofolio proyek kreatif dan testimoni client yang menjaminkan banyaknya pembelajaran dan perkembangan yang bisa diberikan oleh perusahaan tersebut. Penulis pun akhirnya mendaftar menjadi *Post Producer* melalui *link google form* yang disediakan dari *job fair* CDC UMN, serta melampirkan portofolio dan CV dari

penulis sebagai bahan pertimbangan perusahaan Milkyway untuk menyortir nama yang akan masuk ke tahap *interview*.

Pada awal bulan Desember, penulis mendapatkan kabar bahwa penulis akan diundang untuk interview tahap pertama bersama *user* yang adalah *Head of Department* dari Astronaut Post, anak perusahaan Milkyway Studio yang berfokus pada *post production*. Interview pertama penulis dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2023, dan dilanjutkan dengan interview kedua bersama 2 pemilik perusahaan Milkyway Studio dan Astronaut Post, yaitu William Chandra dan Didi Mulyadi Witono. Tahap kedua ini berakhir lancar, penulis pun langsung diterima untuk bekerja sebagai *Post Producer* pada *Astronaut Post*, rumah pasca produksi yang merupakan anak perusahaan dari Milkyway Studio, dibawah supervisi Netanya Yemima sebagai Post Produser utama sedari tanggal 12 Februari 2024.

Penulis melaksanakan praktek magang sepenuhnya secara offline dari kantor dengan detail pelaksanaan sebagai berikut:

- ❖ Nama Perusahaan: Astronaut Post
- ❖ Bidang: Pasca-produksi film dan iklan
- ❖ Cabang: Indonesia
- ❖ Alamat perusahaan: Jl. Nusa Indah No.31b 14, RT.14/RW.5, Cipete Sel., Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12410
- ❖ Posisi Magang: Post Producer
- ❖ Waktu Pelaksanaan: 12 Februari 2024 - 9 Agustus 2024
- ❖ Waktu Kerja: Senin - Jumat, pukul 11.00 - 20.00 WIB

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A