



15.1%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 5 JUL 2025, 1:20 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
6.57%

● CHANGED TEXT
8.52%

Report #27340497

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Visual Effects (VFX) telah menjadi komponen esensial dalam produksi film yang terus mengalami perkembangan signifikan. Keberadaan VFX diharapkan mampu meningkatkan kualitas produksi film sehingga menghasilkan karya yang lebih menarik secara visual. Secara teknis, VFX merupakan teknik pasca produksi digital yang berfungsi untuk melampaui batasan realitas yang dapat ditangkap kamera, baik untuk kebutuhan narasi cerita maupun penyempurnaan gambar bergerak melalui penambahan dan pengolahan elemen visual yang sesuai. Pemilihan lokasi magang pada bidang VFX ini memiliki peran krusial dalam pengembangan kompetensi pribadi dan pendalaman pengetahuan teknis. Berdasarkan pertimbangan tersebut, praktikan memutuskan untuk melaksanakan kerja profesi di Dalang Digital Studio, sebuah studio produksi ternama di Indonesia yang telah memiliki pengalaman lebih dari sembilan tahun dalam bidang visual efek untuk industri perfilman nasional. Industri kreatif di Indonesia saat ini menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dan dinamis. Menurut Saksono (2015, h 4 94), sektor ini membangun fondasi ekonomi kreatif melalui pengembangan usaha berbasis kreativitas, budaya lokal, serta potensi intelektual dan bakat individu. Film sebagai salah satu subsektor industri kreatif memiliki keterkaitan erat dengan kemajuan teknologi, sehingga menempati posisi strategis dalam pertumbuhan ekonomi kreatif nasional. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis berkomitmen

untuk berkontribusi secara aktif dalam bidang perfilman. Pilihan karir ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi penguatan ekonomi kreatif Indonesia, sekaligus mengoptimalkan potensi diri dalam menghadapi tantangan industri yang terus berkembang. **1** **1** Post Production (Pasca Produksi) sendiri meliputi Digitalisasi telah mengubah cara konten diproduksi dan didistribusikan, sehingga rumah produksi perlu beradaptasi dengan tren dan teknologi terbaru untuk tetap relevan. **1** Misalnya, dengan semakin populernya platform streaming, rumah produksi kini dituntut untuk memproduksi konten yang tidak hanya tayang di televisi, tetapi juga dapat diakses secara online oleh audiens di berbagai platform. Perkembangan di bidang kreatif, khususnya produksi, telah mengalami banyak perubahan karena beberapa aspek, seperti kemajuan teknologi yang mengubah pola konsumsi pasar dan akses yang semakin luas terhadap media digital, memberikan efek yang cukup besar pada bidang industri kreatif. Bidang ini menambah banyak ragam profesi dalam satu lingkup produksi, seperti videografi, fotografi, desain, film, dan musik, yang mencakup baik audio, visual, atau keduanya. Semua ini tentu menyangkut pembuatan konten yang menggabungkan seni dan teknologi. Para pekerja profesional ini mempunyai tanggung jawab dalam memproduksi konten, baik secara audio, visual, atau multimedia, yang memiliki nilai seni dan nilai jual tersendiri. Untuk memasuki industri ini, diperlukan kemampuan dalam bentuk soft skills maupun hard skills. Saat ini, banyak perusahaan di industri kreatif membuka lowongan internship yang dapat digunakan sebagai batu loncatan untuk mengasah kemampuan tersebut. Misalnya, Universitas Pembangunan Jaya mewajibkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja profesional di luar kampus sebagai bentuk implementasi soft skills dan hard skills. **1** **1** Soft skills merujuk pada kompetensi non-teknis yang bersifat interpersonal dan intrapersonal, mencakup aspek-aspek kepribadian yang memungkinkan seseorang berkolaborasi secara efektif dalam lingkungan profesional. Menurut National Council of Educational Research and Training (2010), penguasaan keterampilan ini memiliki korelasi positif terhadap kesuksesan baik dalam

ranah akademik maupun karir. Implementasi soft skills meliputi berbagai 2 aspek seperti kemampuan berkomunikasi publik (public speaking), kerja sama tim (teamwork), kepemimpinan (leadership), dan keterampilan mendengar aktif (listening). Sebagai komplementer, hard skills merupakan kemampuan teknis yang bersifat spesifik dan terukur, seperti pengoperasian perangkat lunak desain grafis, teknik penyuntingan video, serta penguasaan alat-alat produksi. Universitas Pembangunan Jaya mengintegrasikan pengembangan kedua kompetensi ini melalui program kerja profesi yang 3 bersifat wajib bagi seluruh mahasiswa. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung di dunia kerja selama periode tiga bulan, atau enam bulan bagi peserta yang mengikuti program MBKM/MSIB. Sebagai institusi pendidikan tinggi swasta terkemuka di Bintaro, universitas ini secara konsisten menyediakan wadah implementatif bagi pengembangan kompetensi profesional mahasiswa. 1 Bagi mahasiswa untuk menjalankan Kerja Profesi sebagai bentuk implementasi soft skills dan hard skills yang sudah didapatkan selama berkuliah enam semester kepada instansi/perusahaan, serta membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk berkembang diluar kampus merasakan atmosfer dunia kerja. 1 3 Kerja Profesi juga dapat dikaitkan dengan beberapa mata kuliah yang terdapat pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya. Praktikan melakukan kerja profesi di Perusahaan PT Dalang Kreasi Visual (Dalang Digital Studio) di Jl. Kuricang XXIII Blok GA5 No. 19, Bintaro Sektor 3A, Kec. 1 Pondok Ranji, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15412. Perusahaan Dalang Digital Studio sudah berdiri sejak 2009 yang bertujuan untuk mengelola Visual Efek atau CGI (Computer Generated Imagery) dalam suatu film ataupun iklan (TV Commercial) agar selalu sesuai dengan kebutuhan klien. Praktikan memilih PT Dalang Kreasi Visual (Dalang Digital Studio) karena selain yang sejalur dengan minor serta bentuk implementasi dari beberapa mata kuliah yang diampu Praktikan. Sampai saat ini beberapa brand dan production house yang menjadi klien PT. Dalang Kreasi Visual yaitu Magma Entertainment, Dapur Film, Screenplay Films, Rapi Films, Milkyway Studio, dan masih banyak lagi. 1 Praktikan masuk ke dalam posisi manajemen untuk

keberlangsungan beberapa program dengan mempelajari soft skills dan hard skills untuk mengatur jadwal dan komunikasi antar tim dan klien. 1 Praktikan menjalankan kerja profesi dibidang ini dengan 3 harapan mampu mempelajari ilmu yang bermanfaat sekaligus memahami pergerakan industri kreatif yang sedang berkembang pesat seiring berkembangnya dunia digital secara global. Praktikan membuat laporan ini juga bertujuan untuk menggambarkan bagaimana seorang pekerja bekerja dibidang produksi sebagai bagian dari manajemen serta manfaat bagi klien. Demikian latar belakang laporan ini, praktikan berharap laporan ini bisa dijadikan bentuk pertanggung jawaban praktikan dalam melaksanakan kerja profesi pada bidang produksi sebagai kreatif. sekaligus bisa dijadikan pemahaman serta acuan bagi para mahasiswa yang tertarik mengejar karir terkait bidang yang dilakukan oleh praktikan. 1 5 10 1.2

Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 1 Maksud Kerja Profesi Maksud dari kegiatan kerja profesi praktikan sebagai kreatif pada bidang produksi dalam Perusahaan PT Dalang Kreasi Visual adalah sebagai berikut. 1. Belajar dari pengalaman para profesional pada bidang produksi, bagaimana memproduksi visual efek dengan melihat kebutuhan klien. 2. Mengasah keterampilan serta wawasan dalam menjadi seorang kreatif di bidang produksi PT Dalang Kreasi Visual. 1 3. Menjalin kerja sama antar divisi untuk bersinergi dalam pekerjaan. 4. Berkontribusi secara aktif dalam melakukan kegiatan produksi. 5. Menyelesaikan program Kerja Profesi dengan tuntas sebagai syarat kelulusan. 1.2 1 2 Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari kegiatan kerja profesi praktikan sebagai kreatif pada bidang produksi dalam Perusahaan PT Dalang Kreasi Visual adalah sebagai berikut:. 4 1. Memiliki keterampilan dan wawasan untuk menjadi seorang project manager di bidang produksi PT Dalang Kreasi Visual. 1 2. Mampu menerapkan komunikasi dengan baik dengan rekan kerja maupun klien. 3. Mempunyai keterampilan dalam mengoperasikan teknis ketika produksi. 4. Mempunyai pengalaman bekerja sebagai kreatif pada bidang produksi di perusahaan dengan basis Agency / Production house . 1 5 1.3 Tempat Kerja Profesi Dalang Digital Studio merupakan perusahaan Visual Effects (VFX) dan Animasi yang berpusat di Jakarta.

Dengan pengalaman selama puluhan tahun, tim profesional di dalamnya telah bekerja sama dengan berbagai klien lokal maupun internasional, serta berhasil menghidupkan sejumlah proyek ikonik seperti Wiro Sableng, Ratu Ilmu Hitam, Qodrat dan Qodrat 2. Perusahaan ini dikenal berkontribusi dalam mendorong kemajuan industri film Indonesia melalui penyediaan solusi visual yang inovatif dan berdampak tinggi pada setiap proyek yang dikerjakan. Dalang Digital Studio senantiasa berkomitmen untuk mewujudkan visi kreatif para mitranya menjadi kenyataan. Kata "Dalang" memiliki beberapa makna dalam konteks budaya Indonesia. Secara tradisional, "Dalang" adalah sebutan bagi seseorang yang memimpin pertunjukan wayang dari balik layar, mengendalikan alur cerita serta pergerakan tokoh-tokoh wayang. Karena perannya yang mengatur dan mengendalikan, istilah "Dalang" juga berkembang menjadi sebutan bagi seseorang yang dianggap sebagai pengendali atau pihak yang bertanggung jawab atas suatu peristiwa—dalam pengertian lain, seorang "mastermind". Dalang Digital Studio mendekati setiap proyek dengan penuh semangat dan dedikasi, senantiasa berupaya untuk mengangkat kualitas setiap film ke tingkat tertinggi. Komitmen mereka terhadap keunggulan dalam bidang efek visual telah memperoleh pengakuan dari industri, di antaranya: ● Pemenang Citra Award (Festival Film Indonesia) 2018 & Piala Maya 2018 untuk Efek Visual Terbaik – Wiro Sableng (212 Warrior) ● Nominasi Citra Award 2019 untuk Efek Visual Terbaik – DreadOut ● Pemenang Citra Award 2020 untuk Efek Visual Terbaik – Ratu Ilmu Hitam ● Nominasi Citra Award 2023 untuk Efek Visual Terbaik – Qodrat Melalui setiap proyek yang mereka tangani, Dalang Digital 5 Studio terus mendorong batas kreativitas dan teknologi, menghadirkan efek visual yang memukau untuk memperkuat penceritaan dan memikat penonton. **1 6 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi**

Berdasarkan peraturan dari pelaksanaan Kerja Profesi di program studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Jaya, mahasiswa diwajibkan untuk menjalankan Kerja Profesi di Perusahaan atau agensi minimal 440 jam kerja atau setara dengan 3 bulan pelaksanaan Kerja Profesi yang berlaku

di program studi Manajemen. 4 Periode pelaksanaan praktikan dalam menjalankan kerja profesi itu dimulai dari tanggal 1 Januari 2025 hingga 31 Maret 2025 dengan waktu kerja adalah 5 hari kerja dalam seminggu dengan sistem kerja WFO (work from office), dari hari Senin sampai Jumat dengan setiap harinya adalah 11 jam. 4 Praktikan diwajibkan untuk masuk kerja pada pukul 10.00 hingga 21.00. Terdapat pula jam lembur tentatif (tergantung kebutuhan proyek) yang jatuh pada hari Sabtu dan Minggu jika diperlukan. 1 Program wajib kerja profesi yang diberikan oleh kampus swasta di Bintaro, Tangerang Selatan yaitu Universitas Pembangunan Jaya, memberikan peluang untuk mahasiswa/i agar dapat memperluas pengalaman berada di dunia kerja. 1 Praktikan sudah mempersiapkan kelengkapan pribadi untuk melaksanakan kerja profesi seperti CV dan portofolio yang dibuat pada minggu pertama dan kedua bulan Januari. 1 Dalam waktu dua minggu ini praktikan mengejar lamaran kepada perusahaan. Sebelumnya sosialisasi tentang Kerja Profesi yang diberikan oleh Program Studi terkait persyaratan dan kelengkapan administrasi. 1 Praktikan juga sekaligus mencari perusahaan yang membuka lowongan untuk magang atau kerja profesi. Kemudian praktikan menemukan Dalang Digital Studio masih dalam minggu kedua bulan Januari, menanyakan ketersediaan perusahaan untuk kerja profesi. Setelah itu, praktikan melengkapi administrasi yang dibutuhkan untuk melamar ke PT Dalang Kreasi Visual. Pada minggu ketiga bulan Januari praktikan mengirimkan CV, portofolio, beserta surat pengantar dari kampus untuk melamar di PT Dalang Kreasi Visual. Di minggu yang sama 6 yaitu di minggu ketiga bulan Januari praktikan mendapatkan panggilan dari PT Dalang Kreasi Visual untuk datang ke kantor nya dan langsung diterima masuk sebagai VFX Production Manager atau VFX Project Manager . Praktikan mulai melaksanakan kegiatan KP yang berlangsung selama tiga bulan dengan jadwal rutin offline Senin-Jumat kemudian Sabtu-Minggu menyesuaikan apabila ada jadwal deadline .

7 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan

Gambar 2.1 Logo Dalang Digital Studio Sumber: Data Internal Perusahaan, 2025 Dalang Digital Studio merupakan salah satu studio visual efek

(VFX) dan animasi terkemuka di Indonesia yang telah memberikan kontribusi signifikan dalam industri perfilman nasional. Studio ini didirikan pada tahun 2007 oleh Gaga Nugraha Ramadhan, seorang profesional yang telah berkecimpung dalam industri periklanan dan perfilman sejak tahun 2004. Sebelumnya, studio ini dikenal dengan nama Gaga Animation Studio sebelum resmi berganti nama menjadi Dalang Digital Studio pada tahun 2018. Perjalanan karier pendirinya dimulai dari ketertarikan terhadap teknologi 3D dan computer-generated imagery (CGI) sejak masa perkuliahan, yang kemudian diwujudkan melalui pengalaman kerja di berbagai studio pascaproduksi ternama seperti Doubleclick Post dan VHQ Media. Komitmen dan dedikasi dalam bidang VFX membawa Dalang Digital Studio meraih penghargaan bergengsi, termasuk dua Piala Citra untuk kategori Efek Visual Terbaik melalui film Wiro Sableng (212 Warrior) dan Ratu Ilmu Hitam. Pencapaian ini tidak hanya mencerminkan kualitas teknis yang tinggi, tetapi juga memperkuat posisi Dalang Digital Studio sebagai pelopor dalam pengembangan industri efek visual di Indonesia. Dengan terbentuknya Dalang Digital Studio sejak tahun 2017, Dalang Digital Studio memegang teguh bahwa pentingnya suatu perusahaan harus membangun perencanaan dalam mengelola visual efek mereka yang selalu terjaga untuk para pelanggan perusahaan. Untuk melengkapi kebutuhan tersebut, maka Dalang Digital Studio memiliki karyawan-karyawan dengan pengalaman dan relasi dari tim VFX lain nya. Setiap tim yang ada di 8 Dalang Digital Studio sudah dipilih berdasarkan kemampuan dan keahlian yang akan dikerjakan, hal ini karena pengerjaan VFX itu terbagi menjadi beberapa workflow yang belum tentu semua karyawan teladani ataupun ahli dalam hal tersebut. Dalang Digital Studio memiliki tanggung jawab untuk memfokuskan pada perencanaan hingga eksekusi secara keseluruhan dalam VFX. 2 Untuk logonya, Dalang Studio menggambarkan sebuah gunung yang ada di pertunjukkan wayang untuk memvisualisasikan bahwa Dalang Studio berasal dari Indonesia dan tidak akan terlepas dari tujuannya yaitu ingin mengharumkan nama Indonesia. Logo Dalang Studio juga memiliki unsur api yang berarti

semangat juang yang tinggi Untuk warna yang dipilih adalah warna hijau yang melambangkan kesegaran Berdasarkan wawancara praktikan bersama dengan mentor kerja di Dalang Digital Studio, memiliki visi dan misi yaitu: 2.1 1 Visi Menjadi studio efek visual paling terpercaya dari Indonesia yang menghadirkan semangat lokal dalam setiap karya berkelas dunia, menjadi mitra kreatif pilihan bagi industri film global, sekaligus mendorong kemajuan VFX dalam perfilman Indonesia. 2.1.2 Misi 1. Menghasilkan efek visual dan animasi yang kreatif, presisi, dan berdampak tinggi untuk mendukung kualitas sinema dan media Indonesia. 2. Menjalinkan kolaborasi profesional dengan klien lokal maupun internasional dalam menciptakan karya-karya ikonik. 3. Mendorong pertumbuhan industri kreatif nasional melalui integrasi budaya luhur dan teknologi mutakhir. 4. Memberikan kontribusi nyata dalam dunia perfilman dan iklan komersial melalui dedikasi, inovasi, dan keunggulan teknis. 2 9 10 2.2 Struktur Organisasi

Dilihat dari struktur organisasi perusahaan di bawah, bentuk divisi sangat sederhana.

2 Kebanyakan dari pekerja di Dalang Studio adalah 3D CG/VFX Generalist. 2 Gaga Nugraha selaku Founder dan CEO mendapat semua informasi melalui praktikan selaku VFX Production Manager. Hery Febrian selaku CG/VFX Artist

Supervisor / Lead VFX Artists berhubungan langsung pada praktikan selaku Production Manager.

2 7 Setelah itu, dibawah Hery Febrian, terdapat Senior Artist sebagai Generalist dan Wahyu Wijanarko selaku Senior FX Artist . 2 Kemudian dilanjutkan dengan Junior Artist , lalu dibawahnya terdapat Intern atau Magang. Gambar 2.2

Struktur Organisasi Perusahaan Dalang Digital Studio Sumber: Data olahan dari perusahaan. 1. Founder/CEO Mempunyai kewenangan penuh dan bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis perusahaan, termasuk menentukan arah pengembangan bisnis dan memastikan seluruh operasional perusahaan sejalan dengan visi misi yang telah ditetapkan. 2. HRD Memiliki kewenangan dan tanggung jawab dalam mengelola sumber daya manusia, mulai dari proses rekrutmen, pengembangan kompetensi karyawan, hingga memastikan terciptanya lingkungan kerja yang produktif sesuai dengan kebijakan perusahaan. 3. Finance Mempunyai kewenangan dalam mengelola aspek

finansial perusahaan dan bertanggung jawab atas kesehatan keuangan organisasi, termasuk penyusunan anggaran, pengelolaan arus kas, serta pelaporan keuangan yang akurat. 11 4. VFX Production Manager/Project Manager Memiliki kewenangan penuh dalam mengelola proyek VFX dan bertanggung jawab memastikan seluruh proses produksi berjalan sesuai jadwal, dan menjaga kelancaran komunikasi antar klien dan tim. 5. Assistant VFX Production Manager Mempunyai kewenangan untuk membantu Production Manager dalam koordinasi tim produksi dan bertanggung jawab atas kelancaran operasional harian serta komunikasi antar departemen. 6. Lead VFX Artists Memiliki kewenangan teknis dan artistik dalam proyek serta bertanggung jawab memimpin tim artist untuk mencapai hasil visual yang sesuai dengan kreatif direksi dan standar kualitas produksi. 7. Senior VFX/CG Artist Mempunyai kewenangan dalam menangani aspek teknis yang kompleks dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas- tugas khusus sekaligus membimbing junior artist dalam pengembangan skill.. 8. VFX/CG Artist Memiliki skill yang mumpuni dan mempunyai wawasan yang menguasai teknis secara memadai, biasa disebut Generalists karena dari keseluruhan workflow mereka hampir lancar melakukannya. Hanya saja mereka tidak bertanggung jawab ke pengurusan junior artist. 9. Junior VFX/CG Artist Memiliki kewenangan terbatas dalam pengerjaan elemen visual dasar dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh senior artist sesuai dengan arahan dan standar yang ditetapkan. 12 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Seperti telah dijelaskan sebelumnya, Dalang Digital Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang visual effects (VFX) dalam industri perfilman Indonesia. Perusahaan ini berperan penting dalam tahapan pascaproduksi, yaitu setelah proses pengambilan gambar (shooting) film selesai. Kegiatan pascaproduksi dimulai setelah hasil editing film disetujui oleh pihak-pihak terkait, seperti executive producer , sutradara, dan investor. Setelah hasil editing awal disetujui oleh pihak-pihak terkait, penulis mulai berkoordinasi dengan post producer untuk menentukan jadwal pengerjaan dan mengumpulkan materi yang diperlukan oleh tim VFX.

Penulis juga bertanggung jawab untuk melakukan breakdown daftar kebutuhan VFX yang harus dikerjakan dalam suatu film. Hal ini dilakukan agar tim VFX dapat lebih mudah memahami ruang lingkup pekerjaan serta mengidentifikasi shot-shot yang harus diprioritaskan. Umumnya, shot yang berkaitan dengan trailer atau teaser film akan didahulukan karena memiliki tenggat waktu lebih cepat untuk keperluan promosi. Setelah sebuah shot dinyatakan selesai, penulis akan mengkomunikasikan hasilnya kepada sutradara untuk memperoleh approval. Jika telah disetujui, tim VFX akan diminta untuk menyiapkan materi final guna diserahkan kepada tim grading, yang kemudian akan melanjutkan proses pencetakan dalam bentuk Digital Cinema Package (DCP). DCP merupakan tahapan akhir dari proses pascaproduksi yang mencakup seluruh elemen visual, audio, dan color grading. File DCP ini menjadi standar utama untuk distribusi film ke bioskop maupun layanan streaming. Dalam konteks pengerjaan iklan (komersial), peran dan tanggung jawab tim VFX secara umum serupa dengan pengerjaan film, namun terdapat perbedaan dari sisi durasi dan alur kerja. Proses pengerjaan film umumnya memerlukan waktu antara satu hingga empat bulan, tergantung pada kompleksitas proyek. ¹³ Sebaliknya, pengerjaan iklan biasanya hanya memakan waktu dua minggu hingga satu bulan, bergantung pada jumlah dan tingkat kesulitan shot yang dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh skala iklan yang relatif lebih kecil dan tidak memerlukan tahapan distribusi kompleks seperti DCP. Proses approval pada iklan juga memiliki perbedaan, meskipun tetap melibatkan sutradara, namun keputusan akhir biasanya berasal dari pihak agensi atau klien yang memiliki wewenang untuk memberikan masukan dan persetujuan akhir. Setelah proses pengerjaan film selesai, tahap berikutnya yang dilakukan adalah uji coba Digital Cinema Package (DCP) atau biasa disebut sebagai tes DCP. Proses ini merupakan sesi menonton bersama di bioskop untuk memastikan bahwa seluruh elemen visual dan audio dalam film telah sesuai dengan standar penayangan layar lebar. Aspek-aspek seperti kualitas suara, color grading, dan visual effects akan diperiksa secara

menyeluruh. Tidak jarang, pada tahap ini ditemukan beberapa bagian yang perlu disesuaikan atau direvisi agar tampil optimal di layar besar.

Oleh karena itu, kehadiran tim VFX dalam tes DCP sangat penting untuk mengevaluasi langsung hasil kerja mereka dan memastikan tidak ada kualitas visual yang mengecewakan ketika ditayangkan di bioskop. Setelah tahapan tes DCP selesai dan semua revisi telah dilakukan, pihak production house akan mulai mendistribusikan file DCP final ke jaringan bioskop di berbagai daerah. Selanjutnya, akan ditentukan jadwal untuk gala premiere, yaitu acara pemutaran perdana film sebagai bentuk perayaan atas selesainya proyek yang telah dikerjakan bersama oleh seluruh tim produksi. Gala premiere ini juga menjadi momen apresiasi terhadap kerja keras yang telah diberikan oleh setiap bagian tim.

Sementara itu, dalam proyek iklan, meskipun proses pasca produksinya serupa, perayaan setelah proyek selesai umumnya lebih sederhana. Setelah iklan mendapatkan persetujuan akhir 14 (final approval) dari pihak klien atau agensi, biasanya tim akan mengadakan kegiatan makan bersama sebagai bentuk apresiasi internal. Setelah itu, tinggal menunggu iklan ditayangkan di media tujuan, baik di televisi maupun di platform media sosial sesuai dengan strategi distribusi yang telah direncanakan. 3 5 6 15 BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Selama menjalani kerja profesi di bidang visual effects (VFX), praktikan memperoleh berbagai pembelajaran penting, antara lain: 1. Pentingnya Komunikasi dalam Pengerjaan Proyek VFX

Praktikan memahami bahwa komunikasi yang efektif antar tim sangat krusial dalam pengerjaan VFX. Koordinasi yang baik antara tim internal dan eksternal, termasuk editor, sutradara, dan production house, menjadi penentu kelancaran proses produksi dan pascaproduksi. 2. Manajemen Waktu dan Penyusunan Jadwal Produksi Proses pembuatan film memerlukan perencanaan waktu yang matang. Praktikan belajar bahwa penyusunan jadwal produksi yang rinci sangat penting agar setiap tahap pengerjaan dapat selesai tepat waktu dan tidak mengganggu jadwal rilis yang telah ditetapkan. 3. Keterlibatan dalam Pre-Production Meeting (PPM) Sebelum proses syuting

dimulai, praktikan mengikuti rapat praproduksi untuk membahas kebutuhan teknis yang berkaitan dengan VFX. Dalam forum ini, disepakati pendekatan terbaik untuk pelaksanaan efek visual saat syuting berlangsung.

4. On-Set VFX Supervisor Saat proses pengambilan gambar (shooting), tim VFX harus hadir di lokasi untuk memastikan semua elemen visual yang diperlukan telah direkam sesuai kebutuhan.

5. Pengerjaan VFX Setelah Offline Editing Selesai Proses pengerjaan efek visual dimulai setelah tahap offline editing selesai dan materi gambar sudah final. Praktikan ikut mengelola alur masuknya shot ke tim VFX sesuai dengan urutan prioritas.

6. Pengecekan Hasil Akhir melalui Tes DCP Praktikan turut hadir dalam proses tes DCP (Digital Cinema Package), yaitu sesi penayangan film di bioskop sebelum rilis resmi. Tes ini dilakukan untuk memastikan kualitas audio, color grading, dan efek visual telah sesuai standar layar lebar. Jika ditemukan kekurangan, tim VFX akan segera melakukan revisi sebelum film didistribusikan.

3.2 Pelaksanaan Kerja Selama menjalani kegiatan magang, praktikan mempelajari dan terlibat langsung dalam proses pengerjaan visual effects (VFX) serta tahapan pascaproduksi film. Beberapa tugas dan tanggung jawab utama yang dijalankan oleh praktikan antara lain sebagai berikut:

a) Menyusun Jadwal Pengerjaan Pembuatan jadwal menjadi tanggung jawab utama praktikan. Dalam proses pascaproduksi, penetapan waktu sangat penting agar setiap tahapan memiliki batas waktu yang jelas dan tidak melampaui jadwal rilis film yang telah ditetapkan oleh pihak production house. Jadwal ini mencakup estimasi waktu pengerjaan untuk setiap shot, tenggat pengumpulan materi, serta waktu-waktu penting lainnya seperti tes DCP dan final approval.

b) Melakukan Breakdown List Pengerjaan VFX Praktikan juga bertanggung jawab dalam menyusun dan menjelaskan breakdown list pengerjaan visual effects kepada tim VFX. Daftar ini mencakup seluruh shot yang membutuhkan efek visual, lengkap dengan deskripsi teknis, kebutuhan artistik, serta prioritas pengerjaan. Dengan adanya breakdown yang sistematis, tim VFX dapat memahami ruang lingkup pekerjaan secara menyeluruh dan menghindari

kebingungan atau overload dalam menghadapi jumlah shot yang banyak. 17

c) Menjadi Penghubung antara Tim dan Klien Peran praktikan juga sebagai jembatan komunikasi antara tim internal (terutama tim VFX) dengan pihak eksternal, seperti klien atau perwakilan dari production house . Dalam praktiknya, jika terdapat pertanyaan teknis, kebutuhan klarifikasi brief, atau revisi yang perlu 18 disampaikan, praktikan akan membantu menyampaikan informasi tersebut secara dua arah dengan jelas dan efisien.

3.2.1 Tahap Pengerjaan (Workflow) Pembuatan Film Seperti halnya pekerjaan di berbagai sektor industri, produksi film memiliki alur kerja (

workflow) tersendiri yang umumnya berbeda antar proyek. Secara umum, proses produksi film dapat dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-produksi (pre-production), produksi (production), dan

pascaproduksi (post-production). Berikut penjelasan lebih dalam untuk tahapan alur kerja dalam pembuatan film: 1. Pre Production (Pra

Produksi) Tahap awal, yaitu pre-production , merupakan fase di mana

proses pengambilan gambar belum dimulai. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan naskah atau skenario, perekrutan tim produksi seperti tim kostum (wardrobe), tata rias (make-up), hingga tim

Visual Effects . Fase ini menjadi pondasi utama dalam perencanaan

keseluruhan produksi film. Salah satu kegiatan krusial dalam tahap pre-production adalah pelaksanaan pre-production meeting . Pertemuan ini

bertujuan untuk membahas secara menyeluruh aspek teknis dari proses produksi sebelum pengambilan gambar dimulai. Dengan adanya perencanaan yang matang, pelaksanaan syuting dapat berjalan lebih efisien, menghindari

pemborosan waktu dan anggaran. Kegagalan dalam merancang pre-production secara optimal sering kali berujung pada ketidakefisienan saat syuting,

kualitas hasil gambar yang tidak sesuai ekspektasi, serta potensi

pembengkakan biaya produksi. Mengingat tingginya biaya yang dapat

dikeluarkan dalam satu hari syuting, keberadaan pre-production meeting menjadi sangat penting untuk meminimalisir risiko dan memastikan setiap

elemen teknis telah dipersiapkan 19 secara cermat. Dalam konteks yang

lebih umum, tahap ini dapat disamakan dengan proses perencanaan strategis dalam dunia industri lainnya sebelum suatu proyek dijalankan. 2.

Production (Produksi) Tahap produksi merupakan fase di mana proses pengambilan gambar atau shooting secara resmi dimulai. Kegiatan ini hanya dapat dilaksanakan setelah naskah atau skenario film telah melalui proses finalisasi, atau yang dikenal dengan istilah script lock . Artinya, tidak ada lagi perubahan, revisi, maupun penambahan elemen cerita pada naskah tersebut. Hal ini penting karena skenario yang telah dikunci menjadi acuan kerja bagi seluruh elemen produksi, termasuk sutradara, aktor, serta kru teknis. Jika proses shooting dilakukan tanpa skenario yang final, terdapat risiko besar terjadinya kebingungan di lapangan, baik dari sisi akting, pengarahan adegan, maupun koordinasi antar tim. Ketidakpastian skenario dapat berdampak negatif terhadap efisiensi waktu, proses kreatif, hingga alokasi anggaran produksi. Selain proses pengambilan gambar utama, pada tahap ini tim Visual Effects juga mulai terlibat secara langsung di lokasi syuting dengan mengirimkan perwakilan sebagai VFX On-Set Supervisor . Peran ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua kebutuhan teknis yang berkaitan dengan efek visual dapat diakomodasi secara tepat selama proses produksi berlangsung. Kehadiran VFX On-Set Supervisor bertujuan untuk mempermudah koordinasi antara pengambilan gambar dan proses VFX, sehingga seluruh elemen yang berkaitan dengan efek visual dapat dieksekusi secara efisien dan mendukung kelancaran tahap pascaproduksi. 3. Post Production (Pasca Produksi) 20 Tahap pascaproduksi (post-production) merupakan fase lanjutan setelah seluruh proses pengambilan gambar atau produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, alur kerja dimulai dari tim film editor , yang bertanggung jawab untuk menyusun dan menyatukan seluruh materi visual hasil syuting menjadi satu rangkaian naratif yang utuh. Film yang telah dirakit umumnya berdurasi antara satu hingga dua jam, tergantung pada kebutuhan 21 cerita. Setelah proses penyuntingan awal selesai, karya tersebut akan melalui tahapan picture lock approval , yaitu proses validasi terhadap

hasil edit oleh sutradara dan executive producer . Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa susunan adegan dan struktur film telah sesuai dengan visi kreatif sang pembuat film. Setelah mendapatkan persetujuan, hasil akhir ini disebut sebagai picture lock . Pengerjaan VFX baru dapat dimulai setelah tim menerima picture lock, yaitu versi gambar film yang telah melalui proses penyuntingan awal dan telah mendapatkan persetujuan akhir dari sutradara serta produser eksekutif. Dalam beberapa kasus, masukan dari investor juga turut dipertimbangkan apabila film tersebut melibatkan pihak pendana. Namun, keputusan akhir mengenai sejauh mana pendapat investor diakomodasi tergantung pada kebijakan masing-masing rumah produksi; ada yang menjadikan investor sebagai penentu, ada pula yang sebatas menjadikan mereka sebagai penyokong dana. Picture lock menjadi penanda penting bahwa seluruh urutan adegan dan durasi gambar telah final dan tidak akan mengalami perubahan hingga film dirilis. Oleh karena itu, proses pengerjaan VFX hanya dapat dimulai setelah picture lock ditetapkan. Jika pengerjaan dimulai sebelum tahap ini, terdapat risiko besar terjadinya perubahan pada potongan adegan atau durasi, yang dapat mengakibatkan tim VFX harus mengulang proses dari awal. Hal tersebut berpotensi menimbulkan dampak signifikan terhadap efisiensi waktu dan alokasi anggaran, mengingat revisi yang berulang akan menambah beban kerja serta memperpanjang durasi penyelesaian proyek secara keseluruhan. Setelah film dinyatakan locked , materi tersebut diserahkan kepada post-producer yang bertugas 22 mendistribusikan elemen-elemen teknis ke empat divisi utama dalam pascaproduksi: tim tata suara (sound design), tim musik, tim efek visual (visual effects), dan tim color grading . Keempat divisi ini bekerja secara paralel sesuai dengan tanggung jawab masing-masing untuk menyempurnakan aspek teknis dan estetika film. Secara umum, tahapan akhir dari proses kreatif berada di tangan tim color grading . Setelah seluruh komponen teknis digabungkan menjadi satu kesatuan karya yang utuh dan siap tayang, film tersebut akan diproses ke tahap pencetakan Digital Cinema

Package (DCP), yaitu format standar untuk distribusi film ke bioskop. Sebelum didistribusikan secara luas, dilakukan DCP test screening untuk memastikan bahwa versi cetak tersebut sesuai dengan spesifikasi teknis dan kualitas pemutaran layar lebar. Apabila hasil uji telah memenuhi standar, film akan didistribusikan ke jaringan bioskop seperti CGV, XXI, dan lainnya. Sebagai bentuk selebrasi atas rampungnya keseluruhan proses produksi film, biasanya diadakan acara gala premiere yang dihadiri oleh seluruh kru, pemeran, serta tamu undangan dari berbagai kalangan. Acara ini sekaligus menjadi penanda bahwa film telah siap untuk dirilis dan ditayangkan kepada publik. Praktikan akan menjelaskan proses-proses yang sudah praktikan lalui dalam beberapa proyek yang sudah dikerjakan oleh perusahaan praktikan.

3.2.1.1 Pengerjaan Praktikan di film Qodrat 2

1. Pre-Production (Pra-Produksi)

Bekerja sama dengan Magma Entertainment , praktikan mengikuti proses pre-production meeting ketika masih membahas skenario film nya. Biasa nya di breakdown per adegan untuk adegan mana saja yang 23 diperlukan ada nya kebutuhan VFX. Lalu, praktikan bertugas untuk mencatat kebutuhan tersebut dan apa saja yang perlu disiapkan oleh VFX On-Set Supervisor nanti yang akan datang ke lokasi shooting . Praktikan juga melakukan script breakdown untuk menandakan bagian adegan mana saja yang ada kebutuhan VFX nya.

24 Gambar 3.1 Contoh Script Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Praktikan.

2. Production (Produksi)

Pada saat tahap produksi, praktikan secara personal tidak ikut dalam kegiatan shooting, karena praktikan adalah VFX Production Manager, jadi lebih fokus ke kegiatan dalam Post Production . Dari tim VFX biasa nya dibutuhkan kehadiran seorang VFX On-Set Supervisor untuk mengkoordinasi dan memudahkan proses shooting agar sesuai kebutuhan tim VFX dan klien.

3. Post Production (Pasca Produksi)

Ketika pasca produksi dimulai, praktikan mulai mengerjakan List VFX Breakdown yang menjadi acuan para VFX Artists untuk memulai mengerjakan VFX nya.

24 Gambar 3.2 Contoh List VFX Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Praktikan.

Praktikan

mengerjakan list menggunakan Google Spreadsheet , dan praktikan juga mengerjakan nya berdasarkan picture lock . Setelah semua shot sudah di breakdown , praktikan lanjut melakukan pengecekan materi VFX yang sudah diberikan dari post producer, karena hal tersebut adalah SOP dalam setiap pengerjaan VFX, jika ada durasi shot yang berbeda dengan offline picture lock maka akan berpotensi masalah untuk nanti nya. Gambar 3.3 Contoh Davinci Project yang digunakan oleh praktikan. 25 Sumber: Dok. Internal Praktikan. Setelah itu, praktikan bertugas untuk mendistribusikan pekerjaan kepada para VFX Artist yang berada dalam naungan perusahaan tempat praktikan menjalani kerja profesi. Proses pembagian tugas ini biasanya didampingi oleh Lead VFX Artist , karena diperlukan pertimbangan teknis agar alokasi pekerjaan dapat dilakukan secara tepat dan efisien sesuai estimasi yang telah ditentukan. Setelah tugas didistribusikan, praktikan melanjutkan dengan memantau perkembangan proyek secara berkala guna memastikan target penyelesaian dapat tercapai tepat waktu. Setelah seluruh shot VFX selesai dikerjakan dan mendapatkan persetujuan dari VFX Supervisor , praktikan bertanggung jawab untuk mengompilasi semua shot tersebut dan menyerahkannya kepada sutradara pada tanggal yang telah dijadwalkan oleh post-producer . Jika hasil preview disetujui oleh sutradara, maka praktikan akan meminta agar shot- shot tersebut dilanjutkan ketahap berikutnya, yaitu 26 proses final render . Hasil akhir ini kemudian diteruskan ke tim color grading untuk digunakan dalam proses penyatuan elemen final film. Ketika seluruh shot VFX telah diserahkan kepada tim color grading , proses dilanjutkan ke sesi preview grading , yakni tahap pengecekan akhir sebelum masuk ke proses pencetakan Digital Cinema Package (DCP). Tujuannya memastikan bahwa seluruh data yang terkumpul merupakan versi paling akhir dan telah sesuai dengan visi serta kebutuhan sutradara. Dalam sesi ini, praktikan biasanya mewakili tim VFX untuk hadir, memastikan semua data yang diterima oleh tim g rading sesuai dengan file final yang telah diserahkan sebelumnya. Selain itu, praktikan juga turut memantau ketersediaan waktu dalam jadwal

apabila ditemukan kebutuhan revisi sebelum film memasuki tahap akhir produksi. Selanjutnya, praktikan mewakili tim VFX untuk menghadiri sesi preview tes DCP (Digital Cinema Package) bertujuan untuk memastikan apakah hasil visual efek telah sesuai ketika ditampilkan di layar lebar, atau masih terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki. Setelah proses tes DCP dinyatakan selesai dan tidak ditemukan kendala, file DCP tersebut akan didistribusikan ke jaringan bioskop yang telah ditentukan. Dengan demikian, film Qodrat 2 secara resmi telah dinyatakan selesai dan hanya tinggal menunggu waktu gala premiere serta perilisan resmi di bioskop.

3.2.1.2 Pengerjaan Praktikan di film The Most Beautiful Girl

1. Pre-Production (Pra-Produksi) Pada saat praktikan memasuki tahap pra-27 produksi film The Most Beautiful Girl, proses yang dijalani sedikit berbeda dibandingkan dengan produksi film bioskop pada umumnya. Hal ini disebabkan karena film tersebut ditujukan untuk platform digital, yaitu Netflix, bukan untuk penayangan di bioskop. Oleh karena itu, sistem kerja dan tahapan pra-produksinya memiliki standar yang berbeda 28 dibandingkan dengan proses pra-produksi di rumah produksi (PH) lokal lainnya. Selama masa pra-produksi, praktikan berkesempatan untuk bertemu langsung dengan perwakilan dari tim Netflix regional Thailand. Dalam pertemuan tersebut, praktikan diberikan pelatihan mengenai penggunaan perangkat lunak Shot Grid dan Netflix Content Hub, serta dijelaskan prosedur teknis dalam mengikuti standar pascaproduksi yang telah ditetapkan oleh Netflix. Meskipun secara umum proses kerja tidak jauh berbeda dengan produksi film konvensional, namun Netflix memiliki alur kerja yang lebih terstruktur dan regulasi yang lebih ketat, mengingat film tersebut akan tayang secara global di platform digital mereka. Gambar 3.4 Contoh Netflix Content Hub yang digunakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Praktikan.

2. Production (Produksi) Pada tahap produksi, alur kerja yang dijalani praktikan kurang lebih sama seperti sebelumnya. Praktikan tidak langsung terlibat dalam kegiatan pengambilan gambar di lokasi (syuting), melainkan berperan dalam tahap persiapan yang dilakukan sebelum proses

produksi dimulai. Sebagai bagian dari tim Visual Effects (VFX), praktikan bertugas menyusun daftar kebutuhan VFX yang harus dipersiapkan untuk 29 mendukung proses syuting. Dengan demikian, ketika VFX On Set Supervisor berangkat ke lokasi produksi, seluruh perlengkapan dan elemen teknis yang berkaitan dengan kebutuhan VFX sudah tersedia dan telah disesuaikan dengan kebutuhan adegan yang akan diambil.

3. Post Production (Pasca Produksi)

Pada saat memasuki tahap pasca produksi (post-production), praktikan bertugas menyusun daftar breakdown kebutuhan visual effects berdasarkan hasil picture lock yang telah disetujui sebelumnya. Data tersebut kemudian dikompilasi menjadi satu daftar utuh, sebagaimana telah dijelaskan dalam pengerjaan proyek Qodrat 2 . Perbedaan utama dalam proses pasca produksi bersama tim Netflix terletak pada alur pengiriman VFX preview . Prosedurnya diawali dengan proses quality control internal oleh tim visual effects , yang dilakukan bersama visual effects supervisor . Setelah mendapat persetujuan dari supervisor , hasil preview dikirimkan kepada director untuk ditinjau. Jika telah disetujui oleh director , preview tersebut kemudian dikirim ke pihak Netflix. Apabila pihak Netflix telah memberikan persetujuan akhir, barulah materi tersebut diserahkan ke tim color grading untuk tahap selanjutnya. Dalam proses ini, penggunaan perangkat lunak Shot Grid dan Content Hub menjadi hal penting, karena keduanya merupakan standar yang ditetapkan oleh Netflix dalam pengelolaan proyek film. Praktikan sebelumnya telah mendapatkan pelatihan langsung dari perwakilan tim Netflix terkait cara penggunaan kedua perangkat lunak tersebut. Data yang telah diunggah ke Content Hub akan secara otomatis terintegrasi ke Shot Grid . Dengan demikian, daftar data yang sebelumnya telah disusun dalam bentuk Excel list oleh praktikan akan terkonversi menjadi data yang lebih terstruktur, sistematis, dan mudah ditelusuri untuk keperluan produksi selanjutnya.

Gambar 3.5 Contoh Netflix Content Hub yang digunakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Praktikan.

3.2.1.3 Pengerjaan Praktikan di film Tak Ingin Usai

Disini 1. Pre-Production (Pra-Produksi) Dalam proses pengerjaan film Tak

Ingin Usai di Sini , praktikan terlibat sejak tahap pra-produksi. Sebagaimana umumnya proses produksi film, praktikan mengikuti sejumlah kegiatan awal seperti pre-production meeting (PPM) bersama senior praktikan, sutradara (director), dan director of photography (DOP). Dalam pertemuan ini, dibahas berbagai kebutuhan teknis terkait visual effects (VFX) yang akan digunakan selama proses pengambilan gambar (syuting). Film Tak Ingin Usai di Sini merupakan film bergenre drama yang dibintangi oleh Vanesha Prescilla dan Bryan Domani. Dari sisi kebutuhan efek visual, film ini tergolong ringan. Mayoritas kebutuhan VFX berkisar pada teknik compositing , touch-up , dan penyempurnaan visual lainnya yang tidak terlalu kompleks. Hal ini berbeda dibandingkan dengan proyek sebelumnya seperti The Most Beautiful Girl maupun Qodrat 2 , yang menuntut 31 kebutuhan efek visual yang lebih rumit dan intensif dari sisi teknis. Dalam tahap PPM, praktikan juga diberikan 32 tanggung jawab untuk melakukan script breakdown, yaitu memetakan bagian-bagian dalam skenario yang memerlukan sentuhan efek visual. Proses ini dimulai dengan membaca naskah skenario yang telah disusun oleh sutradara untuk memahami secara menyeluruh elemen-elemen adegan yang memerlukan intervensi VFX. Tim dari pihak praktikan menghadiri dua sesi pre-production meeting . Pada pertemuan akhir atau final PPM , praktikan secara khusus meminta jadwal syuting untuk mengidentifikasi hari-hari yang membutuhkan kehadiran tim VFX di lokasi sebagai VFX On-Set Supervisor. Hal ini penting agar proses pengambilan gambar yang berkaitan dengan kebutuhan visual efek dapat diawasi dan didokumentasikan secara optimal oleh tim yang berwenang.

2. Production (Produksi) Pada tahap production (produksi), praktikan tidak secara langsung menghadiri jadwal pengambilan gambar di lokasi, karena kehadiran di lokasi syuting bukan merupakan bagian dari job description praktikan. Meskipun demikian, praktikan tetap memiliki tanggung jawab dalam mengatur dan mengoordinasikan kehadiran perwakilan tim untuk memenuhi kebutuhan di lapangan. Secara khusus, praktikan bertugas untuk mengelola ketersediaan anggota tim VFX dan menentukan siapa yang dapat ditugaskan

sebagai VFX On-Set Supervisor. Praktikan juga menyusun breakdown jadwal syuting guna mengidentifikasi hari-hari tertentu yang membutuhkan kehadiran supervisor VFX di lokasi. Langkah ini bertujuan agar proses pengambilan 33 gambar yang berkaitan dengan kebutuhan efek visual dapat dipantau secara langsung oleh personel yang kompeten. Selain itu, praktikan juga berperan sebagai jembatan komunikasi antara pihak klien dan tim internal praktikan. Tugas ini meliputi menyampaikan kebutuhan teknis, klarifikasi, maupun pembaruan terkait kondisi produksi agar alur kerja tetap terjaga dengan baik dan tidak terjadi miskomunikasi antar pihak yang terlibat.

3. Post Production (Pasca Produksi) Memasuki tahap pascaproduksi (post-production), praktikan bertanggung jawab untuk melakukan breakdown seluruh kebutuhan efek visual (visual effects) dan merinci ruang lingkup pekerjaan tim secara menyeluruh, berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan sejak tahap pre- production meeting. Sebagaimana proses sebelumnya, praktikan memulai dengan menandai atau melakukan marking terhadap shot-shot yang memerlukan pengerjaan visual effects. Proses ini dilakukan berdasarkan picture lock, yaitu versi final dari hasil penyuntingan gambar. Untuk mendukung tahapan ini, praktikan menggunakan perangkat lunak DaVinci Resolve dalam menandai dan mengelola shot-shot tersebut. Setelah proses marking selesai, praktikan melakukan screenshot terhadap frame-frame penting yang memerlukan sentuhan efek visual. Gambar-gambar tersebut kemudian dimasukkan ke dalam dokumen kerja berupa Google Spreadsheet dan Microsoft Excel. Kedua perangkat lunak ini digunakan sebagai alat bantu utama untuk tracking project, mengingat banyaknya jumlah shot yang dikerjakan. 34 Penggunaan sistem pelacakan ini bertujuan untuk mempermudah koordinasi internal tim serta memantau progres pekerjaan secara efisien. 35 Gambar 3.6 Contoh List VFX Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Perusahaan. Dalam pelaksanaan tugasnya, praktikan juga menjalin komunikasi yang intensif dengan post- producer untuk menentukan jadwal penyampaian hasil sementara kepada sutradara. Penyampaian hasil kerja tersebut, atau preview, dilakukan

menggunakan Frame.io, sebuah platform berbasis cloud asal Amerika Serikat yang kini telah diakuisisi oleh Adobe. Frame.io digunakan sebagai media untuk memudahkan pengecekan dan validasi hasil efek visual oleh tim kreatif, khususnya sutradara, sebelum masuk ke tahap finalisasi. Gambar 3.7 Contoh software Frame.io yang digunakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Perusahaan. Seperti yang telah dicantumkan dalam laporan kerja praktik ini, pembagian preview kepada sutradara dilakukan melalui platform Frame.io, yang telah disusun secara sistematis oleh praktikan berdasarkan jadwal pengiriman mingguan (weekly delivery). Penjadwalan ini bertujuan agar proses pengecekan hasil visual effects dapat berjalan terstruktur dan terkontrol setiap minggunya. Gambar 3.8 Contoh software Frame.io yang digunakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Praktikan. Gambar selanjutnya yang praktikan cantumkan adalah tampilan sistem Frame.io pada saat proses berbagi (sharing) hasil pekerjaan kepada klien. Platform ini memungkinkan sutradara atau pihak klien memberikan komentar secara langsung pada tiap frame 36 atau bagian video tertentu, sehingga memudahkan proses evaluasi dan revisi. Selain itu, fitur ini juga sangat membantu tim internal VFX untuk mengakses umpan balik dari sutradara secara jelas dan terarah, sehingga revisi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan tepat sasaran. Setelah seluruh pengerjaan visual effects untuk film Tak Ingin Usai di Sini dinyatakan selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba DCP (Digital Cinema Package) seperti yang dilakukan pada proyek- proyek sebelumnya. Proses tes DCP ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh elemen visual, termasuk hasil visual effects, telah sesuai standar kualitas untuk penayangan di layar lebar. Setelah pengecekan DCP selesai dan tidak ditemukan masalah berarti, film pun siap untuk didistribusikan dan ditayangkan secara resmi. Selanjutnya, film Tak Ingin Usai di Sini mengadakan acara gala premiere sebagai bentuk selebrasi atas rampungnya proses produksi dan pascaproduksi. Praktikan turut hadir dalam acara gala premiere tersebut sebagai bagian dari tim visual effects, dan dokumentasi kehadiran telah

dicantumkan pada bagian lampiran dalam laporan kerja praktik ini. 37

3.2.1.4 Pengerjaan Praktikan di film Keluang Man 1. Pre-Production

(Pra-Produksi) Keluang Man merupakan film bergenre superhero asal Malaysia.

Dalam proyek ini, praktikan berkesempatan untuk terlibat dalam kerja sama lintas negara dengan Mira Digital Visual Effects, perusahaan visual efek

yang berbasis di Malaysia. Kerja sama ini dimulai ketika pihak Mira

Digital menghubungi ketua perusahaan tempat praktikan menjalani kerja

praktik untuk meminta dukungan dalam pengerjaan visual effects untuk film

Keluang Man . Pada tahap pra-produksi (pre-production) film Keluang Man

, perusahaan tempat praktikan bekerja tidak ikut terlibat secara

langsung, mengingat tim praktikan hanya berperan sebagai tim pendukung

(supporting team). Oleh karena itu, seluruh kegiatan pra-produksi dihadiri

dan ditangani oleh tim utama dari Mira Digital, sedangkan tim praktikan

mulai terlibat ketika proyek memasuki tahapan produksi visual effects. 2.

Production (Produksi) Praktikan bersama perusahaan tidak terlibat secara

langsung dalam kegiatan produksi (shooting) film Keluang Man . Hal ini

disebabkan oleh peran tim praktikan yang berfungsi sebagai tim pendukung

(supporting role) dalam proyek ini. Dengan demikian, keterlibatan praktikan

dimulai setelah tahap produksi selesai, yaitu pada saat pengerjaan visual

effects di tahap pascaproduksi. 38 3. Post Production (Pasca Produksi)

Proses pascaproduksi untuk film Keluang Man tergolong cukup kompleks. Tim

praktikan, bersama perusahaan tempat praktikan bekerja, bertanggung jawab

dalam pengerjaan Computer- Generated Imagery (CGI) yang mencakup penambahan

elemen visual seperti gedung-gedung, lanskap kota, serta lingkungan digital

lainnya yang menggambarkan suasana kota fiktif bernama Tumpoi City di

dalam film tersebut. Pengerjaan visual effects untuk film Keluang Man

dimulai pada awal tahun 2025 dan berlangsung hingga minggu kedua bulan

Mei 2025. Dalam proyek ini, praktikan bertugas untuk melakukan breakdown

list kebutuhan visual effects, serta memantau dan mengoordinasikan

pekerjaan tim internal sebagaimana biasanya. Namun, berbeda dengan proyek

sebelumnya, pada film ini praktikan tidak melakukan proses marking shot

yang membutuhkan VFX karena tahap tersebut telah ditangani terlebih dahulu oleh tim utama dari Mira Digital. Gambar 3.9 Contoh List VFX Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Perusahaan. Dalam hal distribusi dan pertukaran data proyek, praktikan menggunakan FileZilla, sebuah perangkat lunak transfer file berbasis protokol FTP. Penggunaan FileZilla dilakukan atas permintaan dari pihak Mira Digital, mengingat keterbatasan dalam pengiriman data lintas negara yang tidak memungkinkan penggunaan perangkat fisik seperti SSD atau hard disk. Proses pengiriman preview hasil 39 pengerjaan visual effects dilakukan melalui Frame.io, sebagaimana yang telah dilakukan pada proyek sebelumnya, Tak Ingin Usai di Sini . 40 Gambar 3.10 Contoh software Filezilla yang digunakan oleh praktikan. Sumber: Dok. Internal Perusahaan. Selain itu, dalam proses komunikasi antar tim, praktikan menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Hal ini dilakukan untuk menjembatani komunikasi antara Mira Digital (Malaysia) dan Dalang Digital Studio (Indonesia), mengingat perbedaan latar belakang bahasa nasional masing-masing dan kebutuhan akan bahasa internasional sebagai standar komunikasi profesional. 3.2.1.5 Pengerjaan Praktikan di film Kuasa Gelap 1.

Pre-Production (Pra-Produksi) Dalam proyek film Kuasa Gelap , praktikan bersama anggota tim senior turut hadir dalam kegiatan pre-production meeting. Pertemuan ini bertujuan untuk membahas secara menyeluruh berbagai kebutuhan visual effects (VFX) yang diperlukan dalam film, serta hal-hal teknis yang perlu dipersiapkan sebelum memasuki tahap produksi. Sebagaimana proses pra-produksi pada umumnya, diskusi ini menjadi langkah awal yang krusial untuk memastikan bahwa seluruh tim, baik dari sisi produksi maupun pascaproduksi, memiliki pemahaman yang sama terkait kebutuhan efek visual yang akan dikerjakan. Melalui pertemuan ini, tim dapat mengantisipasi kendala teknis yang mungkin terjadi dan menyusun strategi pengerjaan secara lebih efisien dan terencana. 2. Production (Produksi)

41 Pada tahap produksi film Kuasa Gelap , praktikan berperan sebagai penghubung komunikasi antara tim internal visual effects dengan pihak

klien dan post-producer. Tugas utama praktikan pada tahap ini adalah memastikan penjadwalan yang tepat terkait kehadiran VFX supervisor di lokasi syuting, yaitu dengan mengoordinasikan hari dan waktu yang diperlukan agar proses pengawasan dapat berjalan efektif. Praktikan menjaga jalur komunikasi tersebut secara aktif guna mencegah terjadinya miskomunikasi atau kesalahpahaman informasi antara tim produksi dan tim VFX. Namun, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, praktikan tidak secara langsung hadir di lokasi syuting, karena kehadiran di lapangan bukan merupakan bagian dari job description praktikan. Peran praktikan sepenuhnya difokuskan pada koordinasi, pemantauan jadwal, serta menjembatani kebutuhan komunikasi antar pihak yang terlibat dalam proses produksi.

3. Post Production (Pasca Produksi) Memasuki tahap pascaproduksi (post- production) film Kuasa Gelap , praktikan menjalankan peran yang serupa dengan proyek- proyek sebelumnya, sesuai dengan alur kerja (workflow) yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Praktikan bertanggung jawab untuk melakukan breakdown menyeluruh terhadap kebutuhan visual effects (VFX) berdasarkan hasil picture lock, yaitu versi final dari penyuntingan gambar.

42 Dari hasil picture lock tersebut, praktikan melakukan proses marking atau penandaan shot- shot yang memerlukan efek visual, kemudian mengambil gambar thumbnail dari masing-masing shot untuk dimasukkan ke dalam Google Spreadsheet dan Microsoft Excel. Dokumen ini digunakan sebagai alat bantu project tracking oleh tim internal, agar perkembangan pengerjaan VFX dapat dipantau secara sistematis dan efisien.

Gambar 3.11 Contoh List VFX Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan.

Sumber: Dok. Internal Perusahaan. Selain itu, praktikan juga bertugas sebagai jalur komunikasi utama antara tim internal VFX dengan klien serta post-producer, guna memastikan bahwa setiap masukan, revisi, dan kebutuhan tambahan dapat dikomunikasikan dengan baik. Praktikan juga turut mengelola dan menjaga jadwal produksi pascaproduksi agar tetap berjalan sesuai dengan deadline yang telah ditetapkan. Sebagai bagian dari proses review, praktikan membagikan hasil sementara efek visual menggunakan

platform Frame.io, agar dapat ditinjau langsung oleh sutradara untuk mendapatkan persetujuan atau masukan lebih lanjut. Setelah seluruh proses pengerjaan visual effects diselesaikan, praktikan turut hadir dalam kegiatan uji coba Digital Cinema Package (DCP) sebagai perwakilan dari tim visual effects. Kehadiran ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh hasil pengerjaan efek visual oleh tim internal telah memenuhi standar kualitas produksi, khususnya untuk penayangan di layar lebar. Dalam sesi tes DCP ini, aspek teknis seperti color grading, komposisi gambar, dan sinkronisasi visual menjadi perhatian utama untuk dievaluasi secara menyeluruh. Setelah tahap pengecekan DCP selesai dan 44 tidak ditemukan kendala, file DCP kemudian didistribusikan ke jaringan bioskop-bioskop di seluruh Indonesia untuk keperluan penayangan resmi. Sebagai bentuk apresiasi dan selebrasi atas rampungnya proyek, praktikan juga turut menghadiri acara gala premiere bersama tim internal visual effects. Acara ini menjadi momen penghargaan atas kolaborasi dan kerja keras seluruh pihak yang terlibat dalam produksi film Kuasa Gelap . Setelah seluruh rangkaian kegiatan tersebut selesai, tahap akhir yang dilakukan adalah menunggu jadwal tayang resmi film Kuasa Gelap di bioskop, sekaligus menantikan respons dari penonton dan publik terhadap hasil akhir film yang telah dikerjakan secara kolektif.

3 3.3 Kendala yang Dihadapi Dalam pelaksanaan kerja profesi, praktikan sebagai VFX Production Manager di Dalang Digital Studio tentunya mengalami beberapa kendala yang terjadi pada setiap tahapan produksi yang ada. 3 Praktikan akan menjelaskan kendala yang terjadi di seluruh tahapan produksi dibawah ini 45 mulai dari tahap pra hingga tahap pasca produksi. 3.3 1 Pre-Production (Pra-Produksi)

Karena sebagian besar proses visual effects (VFX) berada pada tahap post-production, permasalahan yang muncul selama pre-production umumnya jarang terjadi. Namun demikian, ketidakhadiran tim VFX dalam pre-production meeting dapat menimbulkan potensi masalah serius terhadap hasil akhir film. Hal ini disebabkan karena pre- production merupakan fase krusial untuk merencanakan dan memetakan seluruh kebutuhan teknis, termasuk

elemen VFX. Kehadiran tim VFX sejak awal sangat penting agar proses pengambilan gambar selama produksi dapat disesuaikan dengan kebutuhan efek visual yang akan dikerjakan di tahap pascaproduksi. Dengan demikian, komunikasi dan koordinasi sejak awal dapat meminimalisir kesalahan teknis serta memperlancar workflow di tahap selanjutnya.

3.3.2 Production (Produksi)

Dalam tahap produksi, kendala yang kerap dihadapi oleh tim visual effects adalah ketidaksesuaian antara perencanaan di tahap pre-production dengan kondisi aktual saat proses pengambilan gambar berlangsung. Salah satu contoh kasus yang pernah dialami praktikan adalah ketika skenario film masih mengalami perubahan atau pembaruan saat proses shooting telah dimulai. Hal ini menyebabkan munculnya elemen-elemen baru yang sebelumnya tidak dibahas atau dipersiapkan dalam pre-production meeting. Akibatnya, beberapa perlengkapan atau kebutuhan teknis untuk VFX yang telah direncanakan sebelumnya menjadi tidak relevan atau tidak tersedia di lokasi. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri karena berisiko memengaruhi kelancaran proses produksi dan kualitas hasil akhir efek visual.

3.3.3 Post Production (Pasca Produksi)

1. Ketidaksesuaian Jadwal Antar Tim
46 Kurangnya koordinasi yang efektif antara tim VFX, post-producer, dan pihak klien atau production house menyebabkan ketidaksesuaian jadwal antar divisi. Hal ini berpotensi mengganggu alur kerja yang telah direncanakan sebelumnya.
2. Informasi Tambahan yang Mendadak
Terkadang terdapat informasi mengenai penambahan shot atau revisi yang baru disampaikan secara mendadak, padahal tenggat waktu pengerjaan sudah dekat. Hal ini meningkatkan beban kerja dan dapat mengacaukan timeline produksi.
3. Kurangnya Pemahaman Klien terhadap Workflow VFX
Beberapa klien belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai alur kerja dan teknis pengerjaan visual effects. Ketidaktahuan ini dapat menyebabkan miskomunikasi, terutama terkait proses revisi, estimasi waktu pengerjaan, serta ekspektasi hasil akhir.

3 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang terjadi pada pelaksanaan kerja profesi sebagai VFX Production Manager di Dalang Digital Studio pasti akan ada juga solusi untuk mengatasi

berbagai permasalahan yang dihadapi pada setiap tahapan dari pra-produksi hingga pasca produksi. **3 9** Berikut ini adalah solusi dari kendala yang praktikan hadapi. **3** **3.4** 1 Pre-Production (Pra-Produksi) Berdasarkan pengalaman kerja profesi di perusahaan tempat praktikan menjalani kerja profesi, solusi yang ditemukan adalah pentingnya membangun jalur komunikasi yang terbuka dan dua arah antar seluruh pihak yang terlibat. Komunikasi yang baik memungkinkan setiap perubahan atau penyesuaian jadwal dapat segera diketahui dan disepakati bersama, sehingga dapat meminimalkan potensi miskomunikasi dan memastikan seluruh proses pra-produksi berjalan sesuai rencana. Selain memperbaiki komunikasi antar tim, praktikan juga menyadari pentingnya kemampuan dalam menghitung estimasi target pengerjaan shot visual effect (VFX) yang disesuaikan dengan timeline produksi yang tersedia. Sebagai contoh, apabila dalam waktu dua minggu terdapat total 20 shot VFX yang harus diselesaikan oleh tim yang terdiri dari lima orang, maka praktikan bersama Lead VFX Artist akan mendiskusikan pembagian kerja berdasarkan kapasitas teknis serta 48 waktu pengerjaan yang realistis. Perhitungan dimulai dengan membagi jumlah shot ke seluruh anggota tim, yaitu 20 shot dibagi 5 orang, menghasilkan 4 shot per orang. Namun, karena tingkat kesulitan tiap shot berbeda, estimasi waktu pengerjaan pun bervariasi—ada yang memerlukan satu hari, dan ada pula yang hanya membutuhkan satu jam. Pembagian tugas kemudian disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing artist. Misalnya, artist dengan skill tinggi akan diberikan shot yang membutuhkan waktu lebih lama, seperti satu hari per shot, agar hasilnya dapat diselesaikan lebih cepat dari estimasi. Sementara itu, artist lainnya akan mengerjakan shot yang lebih ringan dan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat, misalnya satu jam per shot. Dalam satu hari kerja selama delapan jam, seorang artist bisa menyelesaikan hingga empat shot ringan. Dengan pembagian kerja yang efisien dan paralel ini, keseluruhan 20 shot berpotensi diselesaikan dalam waktu satu minggu. Perhitungan seperti ini tentu berbeda jika dikerjakan dalam proyek film yang memiliki waktu

pengerjaan lebih panjang, jumlah shot yang jauh lebih banyak—bisa mencapai ratusan—dan dengan workflow yang lebih kompleks. Oleh karena itu, kemampuan dalam mengatur strategi pengerjaan serta efisiensi distribusi tugas menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan tim visual effects menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh klien atau pihak produksi.

3.4.2 Production (Produksi)

Salah satu cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala ketika perencanaan pada tahap pre-production meeting tidak sesuai dengan realisasi di lapangan saat proses produksi adalah dengan terlebih dahulu memperbaiki jalur komunikasi antar tim yang terlibat.

4.9 Komunikasi

menjadi aspek krusial dalam menyelaraskan kembali pemahaman dan eksekusi terhadap kebutuhan visual effects yang telah direncanakan. Selain itu, tim akan melakukan diskusi langsung dengan director serta director of photography untuk menyesuaikan kembali konsep dan pendekatan teknis yang digunakan. Meskipun terdapat perbedaan dengan rencana awal, pendekatan ini memungkinkan tim tetap dapat mengejar hasil yang sesuai dengan idealisme visual effects, baik dari sisi kualitas maupun kebutuhan naratif yang telah ditetapkan sejak awal.

3.4.3 Post Production (Pasca Produksi)

1.

Apabila terjadi ketidaksesuaian jadwal antara tim pascaproduksi (post-production), langkah utama yang dapat diambil adalah memperbaiki jalur komunikasi dan mencari solusi kompromi (win-win solution) yang dapat menguntungkan semua pihak. Pendekatan ini penting agar proyek tetap dapat berjalan lancar tanpa mengalami hambatan signifikan.

2.

Ketika terdapat informasi tambahan atau perubahan mendadak dari pihak produksi—misalnya berupa permintaan shot tambahan atau revisi visual—praktikan bersama tim harus segera melakukan diskusi terbuka dengan post-producer maupun sutradara. Hal ini sangat penting mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki tim VFX, terutama apabila jadwal penayangan film telah ditetapkan. Dengan komunikasi yang efektif, keputusan dapat diambil secara rasional, apakah revisi atau penambahan tersebut dapat dikerjakan dalam waktu yang tersedia atau justru perlu

dipertimbangkan untuk ditiadakan demi efisiensi. 3. Dalam beberapa kasus, klien atau pihak produksi tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai alur kerja visual effects (VFX workflow) atau CGI. Dalam 50 situasi seperti ini, menjadi tanggung jawab VFX supervisor dan tim, termasuk praktikan, untuk menjelaskan dengan jelas dan sistematis mengenai proses teknis yang akan dijalankan. Edukasi ini sangat penting untuk mencegah miskomunikasi yang dapat mengakibatkan kesalahan teknis, penundaan, maupun revisi besar di tengah jalannya proyek. 51 BAB IV PENUTUP 4.1.

Simpulan Praktikan yang melaksanakan kerja profesi di production house sebagai bagian dari tim visual effects menyimpulkan bahwa VFX merupakan elemen krusial dalam menunjang kualitas visual dan memperkuat narasi dalam film modern. Seorang praktisi VFX Production Manager di perusahaan VFX dituntut untuk memiliki ketelitian teknis, kemampuan berkoordinasi lintas divisi, serta ketajaman dalam memahami visi sutradara agar efek visual yang dihasilkan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional. Sepanjang pelaksanaan kerja profesi, praktikan telah memperoleh banyak pembelajaran terkait alur kerja VFX, seperti: 1. Sebagai kreatif harus mempunyai pemikiran yang kritis, sehingga bisa menghasilkan suatu ide dan atau konsep yang selalu memiliki keterbaruan. 2. Kreatif harus bertanggung jawab terhadap keseluruhan tahapan produksi, mulai dari perancangan awal praproduksi, mengawasi dan terlibat jalannya produksi, hingga proses finalisasi pada tahap pasca produksi. 3. Praktikan sebagai VFX Production Manager sadar akan implementasi dari mata kuliah Manajemen Operasional dan Sistem Informasi Manajemen yaitu bagaimana merancang keseluruhan tahap produksi dan bagaimana menggunakan teknologi untuk kebutuhan tersebut. 4. Praktikan merasa komunikasi yang efektif merupakan sebuah kunci dalam membantu praktikan dan tim dalam menyelesaikan proyek. 5. Praktikan juga belajar cara mengatur waktu, hal ini merupakan keterampilan yang sangat berharga untuk praktikan. Mempelajari bagaimana menjadwalkan waktu setiap tahapan produksi agar tidak bertabrakan sehingga dapat selesai tepat waktu dan tidak mengganggu jadwal lainnya. 52 6.

Praktikan mempelajari bahwa penting nya sikap profesionalisme dalam dunia pekerjaan, sikap tersebut membuat kita selalu fokus terhadap objektif kebutuhan perusahaan atau proyek yang sedang berjalan tanpa sibuk mencari kesalahan orang lain. 7. Praktikan mempelajari bahwa pengerjaan VFX sangat membutuhkan waktu dan proses yang cukup kompleks agar mencapai target yang diinginkan dari waktu yang ada. 8. Praktikan memahami industri perfilman Indonesia dan perkembangan yang sudah dilalui oleh perusahaan praktikan. 9. Praktikan memahami bahwa keseluruhan pekerjaan yang dibutuhkan dalam industri perfilman Indonesia membutuhkan waktu dan proses kreatif yang cukup solid dan kompleks.

4.2. Saran Selama praktikan menjalankan kerja profesi di Dalang Digital Studio sebagai VFX Production Manager , praktikan banyak sekali mendapatkan pengalaman dan pembelajaran. Dalam kurun waktu tiga bulan melaksanakan kerja profesi, praktikan juga mencoba untuk melakukan analisis terhadap perusahaan untuk memberikan saran kepada perusahaan dan ilmu pengetahuan teknologi. Beberapa saran dari praktikan yaitu sebagai berikut:

4.2.1 1 Saran untuk PT Dalang Kreasi Visual

Berikut ini adalah saran yang dapat praktikan berikan untuk PT Dalang Kreasi Visual:

1. Melengkapi fasilitas yang dibutuhi oleh para VFX Artists karena setiap proyek memiliki kebutuhan yang berbeda sehingga beberapa fasilitas ada yang perlu dilengkapi.
2. Selain mengenai fasilitas, sumber daya manusia juga perlu di maintenance . Melakukan employee gathering (outing) bisa menjadi solusi untuk tetap menjaga semangat dan bonding karyawan. Hal ini praktikan perhatikan untuk mendorong semangat para karyawan dalam bekerja.
3. Komunikasi antar divisi harus ditingkatkan agar semakin bisa bersinergi secara maksimal, menghindari adanya miss komunikasi antar divisi.

4.2.2 Saran untuk IPTEK

Berikut merupakan saran yang ditujukan untuk perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai berikut:

1. Sistem pengecekan VFX tracking perlu ditelusuri lebih dalam lagi, karena software-software tertentu sudah cukup membantu untuk memutuskan keputusan yang lebih baik.
2. Menggunakan Software dengan versi terbaru supaya up

REPORT #27340497

to date dengan standard industri perfilman. B-55



REPORT #27340497

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	11.12% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10002/11/11.%20BAB%201.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	1.64% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/30638/3/BAB_II.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	1.44% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10002/13/13.%20BAB%203.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
4.	0.92% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/30638/2/BAB_I.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	0.3% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9969/19/19.%20Tiara%20Putri%20%20Harda%20	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.25% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8504/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.18% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/30593/3/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.17% www.pa-sungguminasa.go.id https://www.pa-sungguminasa.go.id/pdf/penelitian/LAPORAN%20PKL%20SMK%20	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.08% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/7641/1/FIX%20PKL%20FULL%20ARIEF.pdf	●



REPORT #27340497

INTERNET SOURCE

10. **0.05%** repository.fe.unj.ac.id

<http://repository.fe.unj.ac.id/5721/1/Laporan%20PKL.pdf>

