

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.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.

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. 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*. *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 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

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.

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. 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. 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 sejalan 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. 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.

Praktikan menjalankan kerja profesi dibidang ini dengan 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.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.2.1 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.
3. Menjalani 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.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Tujuan dari kegiatan kerja profesi praktikan sebagai kreatif pada bidang produksi dalam Perusahaan PT Dalang Kreasi Visual adalah sebagai berikut:

1. Memiliki keterampilan dan wawasan untuk menjadi seorang *project manager* di bidang produksi PT Dalang Kreasi Visual.
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*.

1.3 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 Studio terus mendorong batas kreativitas dan teknologi, menghadirkan efek visual yang memukau untuk memperkuat penceritaan dan memikat penonton.

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. 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. 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.

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

No	Kegiatan	Bulan																											
		Des				Jan				Feb				Mar				Apr				May				June			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat dan mempersiapkan CV dan Portofolio Untuk Kerja Profesi																												
2	Mencari lowongan magang																												
3	Menanyakan ketersediaan magang pada PT Dalang Kreasi Visual																												
4	Mengirimkan permohonan surat pengantar dari prodi																												
5	Mengirimkan surat lamaran kerja profesi ke perusahaan PT Dalang Kreasi Visual																												
6	Mendapatkan panggilan dari PT Dalang Kreasi Visual																												

