

## **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.

#### 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

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 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)**

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

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 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. Biasanya di *breakdown* per adegan untuk adegan mana saja yang 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.

The Most Beautiful Girl BREAKDOWN SCRIPT (8th DRAFT)				
PAGE	SCENE	SCENE PLACE	SCRIPT	NOTES
2	1	INT. GEDUNG W TV - STUDIO - NIGHT	Lampu menyala dengan terang, ternyata kita berada di sebuah acara pencarian bakat menyanyi di sebuah TV. Lagu meningkat menjadi upbeat dan si penyanyi adalah peserta bernama YUYUN yang menyanyi dengan baik dan sudah berada di penghujung lagunya. TIGA JURI duduk di meja juri di depan panggung, salah satunya akan kita kenal sebagai penyanyi bernama ANGGIE (27).	21 shot x 2 – 42 shot studio LED Stage
6	4	INT. GEDUNG W TV - STUDIO - NIGHT	Tiga... dua... satu.... Jemari Floor Director menunjukkan countdown dan penonton bertepuk tangan	8 shot x 2 – 16 shot studio LED Stage
9	6	INT. SEBUAH BAR - NIGHT	Layar besar menampilkan live pertandingan bola internasional. Di sudut layar tampak jelas logo ORTV. Ini sebuah NOBAR.	potensial isian TV 1 shot Nobar TV

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 mengkordinasi 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.

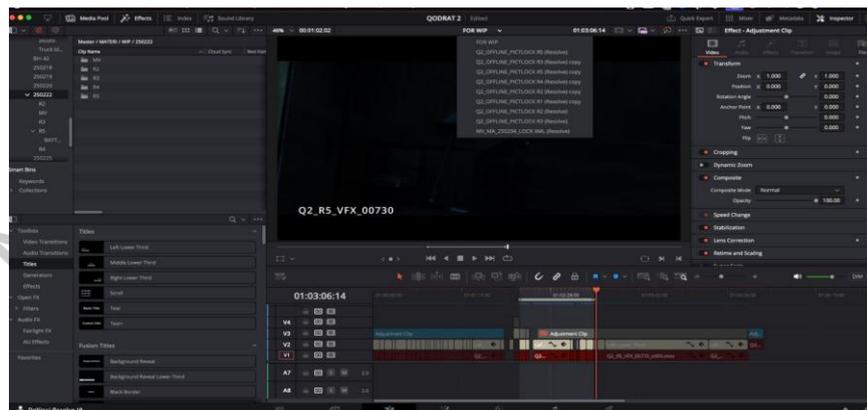
IMAGES	FILE	TOTAL FRAME	REMARKS	ASSIGNED TO	DIFFICULTY	STATUS	NOTE
NEW	Q2_R5_VFX_00009	238	KETIKA AZDAH BERGERAK MUNDUR, BAYANGAN DIBELAKANG MEMBESAR SEPERTI INOH MEMULAI LAJU BERDIRI TEGAS MENGIKUTI GERAKAN AZDAH	DCS	--	SEND	250217
NEW	Q2_R5_VFX_00009_01	580	CONTINUITY BAYANGAN AZDAH YANG MULAI BERGERAK	DCS	--	SEND	250220
1	Q2_R5_VFX_00010	1017	TOUCH UP BOCORAN DI KACA   GELAPKAN SUDUT RUANGAN DAN SEMAKIN LAMA SEMAKIN MELEBAR SECARA PERLAHAN	BStudio	--	SEND	250307
2	Q2_R5_VFX_00020	793	TOUCH UP BOCORAN DI KACA   GELAPKAN SUDUT RUANGAN DAN SEMAKIN LAMA SEMAKIN MELEBAR SECARA PERLAHAN	BStudio	--	SEND	250303
3	Q2_R5_VFX_00030	86	COMPOSE PLATE REPLACEMENT	DCS	--	SEND	250130
4	Q2_R5_VFX_00040	151	GELAPKAN SUDUT RUANGAN	BStudio	--	SEND	250303
5	Q2_R5_VFX_00050	237	GELAPKAN SUDUT RUANGAN   BUAT DINDING MENADI KOROK	BStudio	--	SEND	250303
6	Q2_R5_VFX_00060	31	BUAT DINDING MENADI KOROK	DCI	--	SEND	250130

Gambar 3.2 Contoh *List VFX Breakdown* yang dikerjakan oleh praktikan.

Sumber: Dok. Internal Praktikan.

Praktikan mengerjakan *list* menggunakan *Google Spreadsheet*, dan praktikan juga mengerjakannya 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.  
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

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 *grading* 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 perilisasi resmi di bioskop.

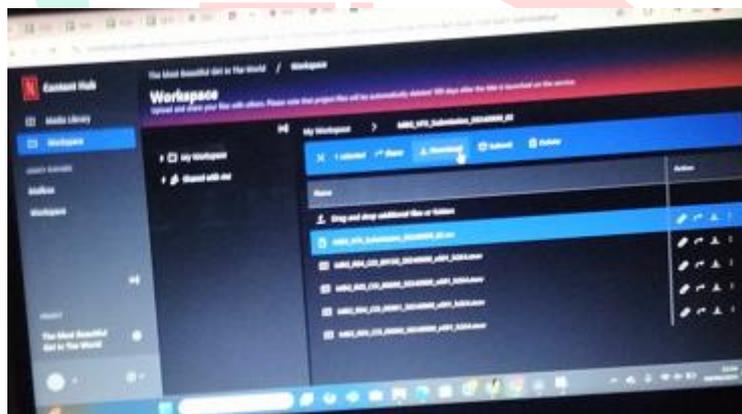
### **3.2.1.2 Pengerjaan Praktikan di film *The Most Beautiful Girl***

#### **1. *Pre-Production* (Pra-Produksi)**

Pada saat praktikan memasuki tahap pra-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

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

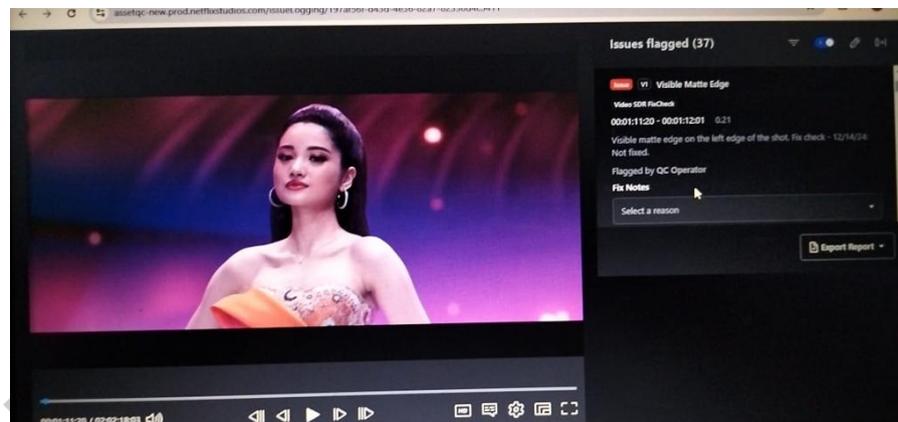
mendukung proses syuting. Dengan demikian, ketika VFX On Set Supervisor berangkat ke lokasi produksi, seluruh perlengkapan dan elemen teknis yang berkaitan dengan kebutuhan VFX sudah tersedia dan telah disesuaikan dengan kebutuhan adegan yang akan diambil.

### 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 kebutuhan efek visual yang lebih rumit dan intensif dari sisi teknis.

Dalam tahap PPM, praktikan juga diberikan

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 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)**

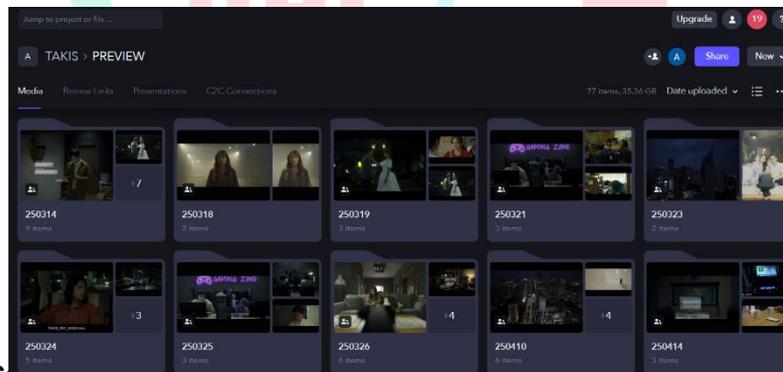
Memasuki tahap pascaproduksi (post-production), praktikan bertanggung jawab untuk melakukan breakdown seluruh kebutuhan efek visual (visual effects) dan merinci ruang lingkup pekerjaan tim secara menyeluruh, berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan sejak tahap pre-production meeting. Sebagaimana proses 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. Penggunaan sistem pelacakan ini bertujuan untuk mempermudah koordinasi internal tim serta memantau progres pekerjaan secara efisien.

NO	IMAGES	FILE	TOTAL FRAME	REMARKS	DIFFICULTY	TIMELINE	STATUS	NOTE
1	[Image]	TAKE_001_0001	14	COMPOSITE SHOTS FOR AND MOUNTAIN	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250346
2	[Image]	TAKE_001_0002	48	COMPOSITE SHOTS FOR AND MOUNTAIN (CLOSE UP SHOTS)	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250346
3	[Image]	TAKE_001_0003	48	COMPOSITE SHOTS FOR AND MOUNTAIN	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250346
4	[Image]	TAKE_001_0004	224	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250347
5	[Image]	TAKE_001_0005	96	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250347
6	[Image]	TAKE_001_0006	96	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250348
7	[Image]	TAKE_001_0007	12	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250347
8	[Image]	TAKE_001_0008	48	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250347
9	[Image]	TAKE_001_0009	12	COMPOSITE THUNDERING SHOTS	MEDIUM	00:01:00:00	SEND	250347

**Gambar 3.6** Contoh List VFX Breakdown yang dikerjakan oleh praktikan.

Sumber: Dok. Internal Perusahaan.

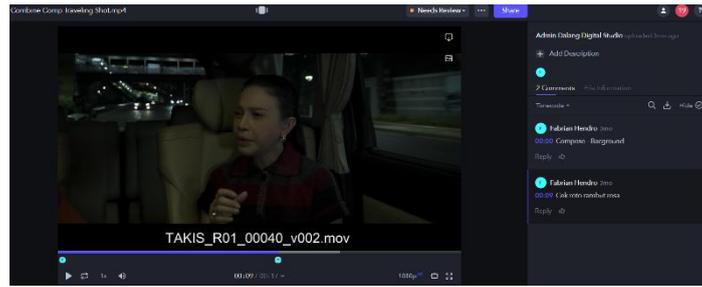
Dalam pelaksanaan tugasnya, praktikan juga menjalin komunikasi yang intensif dengan post-producer untuk menentukan jadwal penyampaian hasil sementara kepada sutradara. Penyampaian hasil kerja tersebut, atau preview, dilakukan menggunakan Frame.io, sebuah platform berbasis cloud asal Amerika Serikat yang 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 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 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.

### 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.

#### 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.

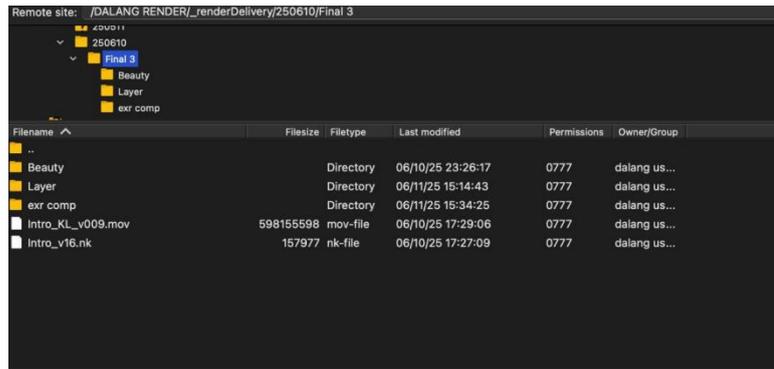
Pengerjaan visual effects untuk film *Keluang Man* dimulai pada awal tahun 2025 dan berlangsung hingga minggu kedua bulan Mei 2025. Dalam proyek ini, praktikan bertugas untuk melakukan **breakdown list kebutuhan visual effects**, serta **memantau dan mengoordinasikan pekerjaan tim internal** sebagaimana 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**.

RTP		LOCAL PRODUCTION	BOTTLENECK		TRAVEL PERIOD		BOTTLENECK	
ITEM	PERCENTAGE	ITEM	START	END	START	END	START	END
1	0.00%	1.90%	0	0	0	0	0	0
2	0.00%		0	0	0	0	0	0
3	0.00%		0	0	0	0	0	0
4	0.00%		0	0	0	0	0	0
5	0.00%		0	0	0	0	0	0
6	0.00%		0	0	0	0	0	0
7	0.00%		0	0	0	0	0	0
8	0.00%		0	0	0	0	0	0
9	0.00%		0	0	0	0	0	0
10	0.00%		0	0	0	0	0	0
11	0.00%		0	0	0	0	0	0
12	0.00%		0	0	0	0	0	0
13	0.00%		0	0	0	0	0	0
14	0.00%		0	0	0	0	0	0
15	0.00%		0	0	0	0	0	0
16	0.00%		0	0	0	0	0	0
17	0.00%		0	0	0	0	0	0
18	0.00%		0	0	0	0	0	0
19	0.00%		0	0	0	0	0	0
20	0.00%		0	0	0	0	0	0

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 pengerjaan visual effects dilakukan melalui Frame.io, sebagaimana yang telah dilakukan pada proyek sebelumnya, *Tak Ingin Usai di Sini*.



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)

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.

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.

NO	IMAGES	FILE	TOTAL FRAME	REMARKS	ASSIGNED TO	DIFFICULTY	STATUS	NOTE
ADDED_SHOT		KG_R4_VFX_000_00		bayangan bom di batang pohon bergerak perlu di clean up	DDS	EASY	SEND	240814
1		KG_R4_VFX_001_00		SALIB DARI NORMAL PERLAHAN TERBALIK	DDS	HARD	SEND	240831
2		KG_R4_VFX_002_00		CGI RETAKAN KACA LALU RETAKAN NYA TERBENTUK MENJADI ANTI CHRIST	DOI	MEDIUM	SEND	240816
3		KG_R4_VFX_003_00		CGI AIR	DDS	VERY HARD	SEND	240826
4		KG_R4_VFX_004_00		CGI AIR	DDS	VERY HARD	SEND	240826
5		KG_R4_VFX_005_00		FULL MATA HITAM	DDS	EASY	SEND	240816
6		KG_R4_VFX_006_00		FULL MATA HITAM	DDS	EASY	SEND	240816
7		KG_R4_VFX_007_00		CGI PISAU NEMBUS DAN DARAH	DDS	HARD	SEND	240826
8		KG_R4_VFX_008_00		CGI PISAU NEMBUS DAN DARAH	DDS	HARD	SEND	240826
9		KG_R4_VFX_009_00		CGI PISAU NEMBUS DAN DARAH	DDS	HARD	SEND	240826

**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 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 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. Praktikan akan menjelaskan kendala yang terjadi di seluruh tahapan produksi dibawah ini

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. Ketidakesuaian Jadwal Antar Tim**

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.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Kendala yang terjadi pada pelaksanaan kerja profesi sebagai VFX *Production Manager* di Dalam Digital Studio pasti akan ada juga solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi pada setiap tahapan dari pra-produksi hingga pasca produksi. Berikut ini adalah solusi dari kendala yang praktikan hadapi.

#### **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

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. 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 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.