

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Concept Art adalah bentuk ilustrasi yang berfungsi sebagai representasi atau gambaran utama mengenai ide atau visi dari sutradara atau desainer produksi (Sulaiman H., 2017). Seiring berkembangnya industri kreatif di Indonesia, *concept art* merupakan salah satu bidang pekerjaan yang dibutuhkan dalam dunia perfilman dan animasi. Dalam proses pra-produksi, *concept art* sangat membantu agar hasil visual yang nantinya menjadi panduan hasil akhir sebuah film, animasi atau *game*, dapat sesuai dengan visi seorang sutradara.

Menurut Fitzgerald (2019), beberapa bidang yang tercakup dalam *concept art* yaitu *character design*, *creature design*, *environment design*, *prop and asset design*. *Character design* merupakan perancangan tokoh secara visual berdasarkan cerita atau skrip tertentu (Bancroft T., 2019). Sejak masa perkuliahan, penulis telah tertarik dengan *concept art*, khususnya bidang *character design*. Dengan begitu, penulis ingin mendapatkan pengalaman kerja di dalam dunia *concept art* melalui program kerja magang.

Imagia Studio sebagai studio animasi yang sedang membuka lowongan *concept art* menarik penulis untuk mengikuti program magang ini, agar penulis lebih mengenal dunia industri animasi Indonesia. Selain itu, kerja sama Imagia Studio dengan klien dari Jepang juga mendorong penulis ingin melihat bagaimana cara kerja industri kreatif yang berhubungan langsung dengan klien luar negeri. Oleh karena itu, penulis berharap dapat menambah pengalaman dan wawasan mengenai industri animasi di Indonesia melalui Imagia Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama penulis mengikuti program magang di Imagia Studio untuk memenuhi syarat kelulusan. Selain itu, penulis juga ingin mencari pengalaman dalam industri studio animasi yang bekerja sama dengan klien dari luar negeri. Dengan mengenal karakteristik klien dari luar negeri, penulis berharap dapat

meningkatkan standar kerja yang lebih baik dan maksimal. Tujuan lainnya dari program kerja magang yaitu pengembangan skill baik secara teknis maupun kepribadian penulis, misalnya tanggung jawab, kemampuan sosial, dan profesionalitas kerja. Penulis juga berharap agar dapat berkontribusi dalam proyek-proyek animasi serta memperluas koneksi dengan para pekerja kreatif lainnya di Imagia Studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Selama Magang

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Waktu	Keterangan
23 Oktober 2019	Pengiriman portfolio dan CV
24 Oktober 2019	Interview dengan CEO Imagia Studio saat Mata Kuliah Professional Development
28 Oktober 2019	Hasil interview penerimaan magang
20 Desember 2019	Pembuatan kontrak kerja
23 Januari 2020	Magang dimulai
23 April 2020	Magang berakhir

Pada tanggal 23 Oktober 2019, penulis mengirimkan portofolio dan CV ke Imagia Studio melalui link *Google drive* pada Mata Kuliah Professional Development. Keesokan harinya, penulis melakukan *interview* langsung dengan CEO Imagia Studio, Raiyan Laksamana, di Universitas Multimedia Nusantara. Beberapa bulan kemudian, beliau memberitahukan hasil *interview* bahwa penulis diterima sebagai *concept artist* di Imagia Studio. Pada 20 Desember, penulis mengunjungi Imagia Studio untuk membuat kontrak kerja selama 3 bulan, dimulai dari 23 Januari 2020 hingga 23 April 2020.

Waktu kerja di Imagia Studio dimulai dari Senin hingga Jumat, mulai dari jam 10.00 hingga 19.00 WIB, termasuk dengan 1 jam istirahat. Penulis dibimbing oleh Dani Kuswan, selaku Supervisor *Concept Art* yang membantu dalam proses

pembuatan karya serta membimbing apabila ada kesulitan. Suasana di Imagia Studio tergolong santai dan fleksibel karena tidak ada peraturan seragam formal, sehingga penulis dapat memakai pakaian yang kasual.