



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembuatan karya film animasi, terdapat tahap praproduksi yang mencakup salah satunya *visual development*, pembuatan *concept art* dimana dilakukannya eksplorasi dan pengembangan visual sebagai acuan dari suatu proyek sebelum dilakukan pembuatan aset untuk hasil akhir di tahap produksi dan pascaproduksi (White, 2009). Tahap ini dilaksanakan oleh tim konsep dari sebuah studio animasi untuk menciptakan acuan yang rinci bagi divisi *modeling*, *texturing*, dan *rendering* (Santoso, 2017). Industri perfilman dan animasi di Indonesia pada zaman ini sedang berkembang, dan ilmu terkait proses pembuatannya masih melalui banyak perubahan. Kecenderungan studio untuk mengejar jadwal tayang mengharuskan setiap divisinya untuk membuahkan hasil lebih cepat, namun sebagai solusi sementara yang diambil oleh beberapa studio adalah memperpendek proses pra-produksi seperti tidak melakukan pembuatan *storyboard*, pembuatan *concept art* yang tidak rinci, atau penulisan naskah yang tidak matang. Hal ini disebabkan salah satunya oleh keinginan investor akan hasil yang cepat dan murah (Pusparini, 2018). Perlakuan ini terhadap proses praproduksi menghambat tahap-tahap berikutnya dan seringkali menimbulkan miskomunikasi di antara divisi, sehingga hasil akhir proyek terlihat tidak maksimal.

Pelaksanaan magang dilaksanakan di Imagia Studios dengan alasan mencari pemahaman lebih dalam mengenai proses praproduksi, spesifiknya pembuatan *concept art* dalam animasi 3D. Pemilihan Imagia Studios sebagai tempat melaksanakan magang divisi *concept art* sesuai dengan minat dan tujuan penulis untuk mencari koneksi yang mengarah ke berbagai proyek sejenis serta mengembangkan keterampilan di bidang tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang di Imagia Studios dilakukan sebagai pemenuhan syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara yang bersifat wajib. Selain itu, penulis mencari pengalaman bekerja di dalam industry yang akan dipilih sebagai jalur karir kedepannya sehingga memiliki pemahaman lebih dalam mengenai *pipeline* dan *workflow* yang menyangkut bidang *concept art* di dalam sebuah studio. Dengan adanya *supervisor* divisi, penulis mengembangkan keterampilan dalam *digital painting* sehingga dapat dipadukan dengan pembuatan konsep dan ide yang menjual. Pengalaman praktik di industri ini juga dijadikan kesempatan untuk melatih *soft skill* dan memperluas jangkauan koneksi sesuai profesi yang diincar.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah rincian waktu dan prosedur pelaksanaan magang di Imagia Studios.

No.	Tanggal	Keterangan
1.	23 Oktober 2019	Pengiriman CV, portofolio, dan <i>showreel</i> kepada Imagia Studios melalui Google Drive.
2.	24 Oktober 2019	Wawancara dengan kepala Imagia Studios di mata kuliah <i>Professional Development</i> .
3.	28 Oktober 2019	Panggilan dari kepala Imagia Studios bahwa lamaran magang diterima.
4.	20 Desember 2019	Pengunjungan ke Imagia Studios, perundingan kontrak kerja, pembuatan surat magang.
5.	23 Januari 2020	Magang dimulai.
6.	23 April 2020	Magang selesai.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang (Sumber: Penulis)

Mata kuliah *Professional Development* mengadakan simulasi wawancara dan menghadirkan berbagai studio dan perusahaan lain yang menyediakan lapangan

kerja terkait film dan animasi. Penulis memilih untuk melamar ke Imagia Studios karena merupakan salah satu studio animasi yang diundang dan sesuai dengan jalur karir yang diinginkan. Portofolio dan CV disiapkan, berisi karya *concept art* dan ilustrasi yang dikerjakan penulis sebagai tugas maupun proyek pribadi selama di Universitas Multimedia Nusantara, disesuaikan dengan identitas Imagia Studios. *Showreel* berisi animasi, ilustrasi bergerak dan hasil *compositing* juga disiapkan sebagai tambahan portofolio. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2019, sehari tepat setelah pengumpulan CV, portofolio, dan *showreel* secara *online*. Wawancara dilakukan oleh Bapak Raiyan Laksamana, kepala Imagia Studios. Kabar lolos wawancara dari kepala studio melalui telepon didapatkan pada tanggal 28 Oktober 2019, beserta panggilan untuk mengunjungi lokasi studio. Kunjungan ke Imagia Studios dilakukan pada tanggal 20 Desember 2019, sekaligus perundingan kontrak kerja yang pada akhirnya disepakati berlaku selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 23 Januari 2020 sampai dengan 23 April 2020.

Hari pertama resmi mulai magang sebagai *concept artist* di Imagia Studios, dilakukan perkenalan dengan rekan-rekan kerja dari semua divisi dan dipertemukan dengan *producer* divisi efek visual, Bapak Alamnas, *producer* divisi animasi, Bapak Hilman Ilyasa, dan *supervisor* divisi *concept art*, Bapak Dani Kuswan. Imagia Studios memiliki jam kerja 10:00 WIB sampai dengan 19:00 WIB, dengan jatah istirahat selama 1 jam yang diperbolehkan dipakai kapanpun dan fleksibel sesuai dengan progress kerja. Penulis mendapat kesempatan banyak belajar mengenai pengembangan konsep visual, pembuatan *storyboard*, dan teknik menggambar secara keseluruhan dari *supervisor* divisi *concept art*, juga sempat menangani *compositing* dan VFX film *live action* di bawah *supervisor* divisi efek visual. Penulis juga mendapat banyak informasi terkait cara kerja industri animasi dan *workflow* sebuah studio oleh kepala studio dan *supervisor* divisi animasi.