

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembentukan sebuah karya film baik animasi maupun *live-action*, perlunya bentuk visual yang akan membantu proses pembentukan berjalan dengan lancar (www.storyboardbinder.com, 2021). Hal tersebut pastinya bermula dari sebuah strategi serta skrip yang sudah disiapkan dan direncanakan untuk membantu proses selanjutnya, yaitu visualisasi. Dalam pembentukan visual, diperlukan peran *artist* yang bisa menerjemahkan strategi dan skrip tersebut menjadi gambar yang cocok dengan target dan cerita. Dan pada proses tersebut, dibutuhkan ketelitian dan detail yang sesuai agar apa yang ingin disampaikan tercapai pada target penonton. Peran *2D Generalist* lah yang akan membantu membantu memvisualisasikan selama proses produksi berlangsung (www.screenskills.com, 2021). Tugas yang dilakukan oleh *2D Artists* atau *2D Generalist* di antara lainnya adalah; *character design*, *environment design*, *storyboard artist* dan masih banyak lagi.

Untuk saat ini, penulis berkuliah di program studi Film dengan peminatan Animasi. Penulis memiliki mimpi dan ambisi untuk terlibat dalam dunia animasi, terutama dalam bidang *2D*. Alasan mengapa penulis memilih bidang *2D* adalah karena ketertarikan penulis dalam proses pembentukan visual. Karena itu, penulis menggunakan kesempatan kerja magang ini untuk mencari perusahaan yang sudah memiliki pengalaman yang menarik dan profesional. Salah satu studio animasi yang menarik perhatian penulis adalah Lumine Studio.

Lumine Studio merupakan salah satu studio animasi yang ada di Indonesia dengan portofolio yang bervariasi dan memiliki kualitas yang profesional. Saat penulis sedang mencari tempat untuk melakukan kerja magang, penulis menemukan *website* Lumine Studio. Setelah melihat sekilas, rupanya Lumine Studio sedang membuka banyak lowongan kerja magang salah satunya yaitu membuka posisi magang untuk *Storyboard Artist* dan langsung mengajukan lamaran dengan

melampirkan CV, Surat Pengantar dan *showreel*. Seiringnya waktu, penulis juga membantu berbagai macam tugas yang melibatkan aktivitas menggambar seperti mendesain karakter dan lingkungan. Penulis berharap dengan kesempatan ini bisa menjadi pengalaman dan meningkatkan kemampuan *2D* yang dapat digunakan di kemudian hari.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang ini adalah;

1. Menambah pengalaman baru dan mengenal lapangan kerja di dunia industri animasi secara profesional.
2. Mengerti mengenai bentuk proses produksi dalam pembentukan sebuah film animasi.
3. Meningkatkan kemampuan menggambar *digital* dalam membentuk tokoh serta *environment*.
4. Meningkatkan kemampuan *storytelling* dalam bentuk gambar agar bisa membentuk sebuah alur cerita pada film lebih efisien dan menarik.
5. Melatih kedisiplinan dalam bekerja seperti mengatur waktu, jadwal serta
6. Mengasah *softskill* dalam bersikap, berkomunikasi dan *problem-solving*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 29 April 2021 penulis mengajukan lamaran ke 5 perusahaan animasi untuk melamar untuk menjadi *Storyboard Artist* di 3 perusahaan dan Motion Design di 2 perusahaan dengan melampirkan CV, Surat Pengantar dan *showreel*. 1 hari kemudian, di tanggal 30 April 2021 Lumine Studio menjawab lamaran kerja penulis dan tertarik untuk melakukan wawancara secara online menggunakan *Google Meet* pada Selasa, 4 May 2021. Wawancara berjalan dengan lancar membahas alasan mengapa penulis tertarik dengan Lumine Studio, diberi sekilas gambaran apa yang akan didapatkan jika bekerja sebagai *Storyboard Artist* dan juga membahas mengenai bentuk kerja yang dilakukan secara *Work*

From Home atau *Online* dikarenakan kondisi pandemi serta PPKM yang masih dilaksanakan di Jakarta. Dalam waktu 4 hari, Lumine Studio mengabarkan bahwa penulis diterima untuk kerja magang di Lumine Studio. Praktik kerja magang dimulai pada 14 Juni 2021 dan selesai pada 12 November 2021.

Pada tanggal 14 Juni 2021, penulis melaksanakan meeting untuk memberikan pembekalan yang dijelaskan oleh Nadya Vanissa mengenai apa saja yang dibutuhkan sebelum bekerja dan menjelaskan *workflow* Lumine Studio secara singkat namun jelas. Penulis bekerja selama 5 hari dalam seminggu, mengikuti alur kerja Lumine Studio dimulai pada jam 10:00 - 18:00 WIB dengan dibimbing oleh Kak Boyke selaku *Studio Head* Lumine Studio.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA