

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri pada saat ini menghadapi berbagai kesulitan. Jutaan warga terpaksa menganggur di rumah untuk menaati protokol kesehatan demi kesehatan dan nyawa mereka. Penggunaan internet sejak pandemi melonjak sangat tinggi untuk kepentingan *work from home*, sekolah, dan lainnya. Begitu juga dengan tuntutan oleh para pengguna internet akan bertambahnya konten dari berbagai media hiburan. Namun secara tidak langsung, pandemi telah membuka mata kepada dunia. Banyak perusahaan yang berhasil menaklukkan pandemi dan terus berkembang. Salah satunya yaitu industri animasi.

Selama *COVID-19* berlangsung, industri animasi tidak melihat karantina sebagai halangan. Dengan sistem kerja yang fleksibel dan juga bantuan teknologi yang saat ini sudah maju, para sineas mampu bekerja di rumah tanpa masalah. Bila dilihat dalam sisi *budget* juga animasi terhitung lebih murah dibandingkan film *live-action* yang saat ini harganya melonjak akibat pandemi dan dorongan tekanan waktu. Banyak periklanan animasi kampanye mengenai *COVID-19* telah diciptakan, bahkan sudah banyak perusahaan yang mulai menggunakan animasi sebagai bahan promosional. Walaupun pandemi berakhir, Dean Beswick dalam sebuah artikel berjudul “*Animation in a time of COVID*” oleh Jon Creamer dari *Televsual* berkata, bahwa animasi mampu membawa pesan lebih baik dibandingkan dengan film dengan menyajikan visual yang menarik. Selain itu, seringnya terjadi kolaborasi antar studio satu dengan yang lain, jarak bukan lagi masalah besar untuk industri animasi.

Seperti industri lainnya, perlu diketahui bahwa kerja sama adalah kunci yang paling penting di industri animasi. Setiap anggota memiliki peran penting dan saling bergantung satu sama lain. Hal ini menyebabkan para anggota industri animasi harus mampu bersikap adaptif. Tidak hanya dengan orang disekitarnya, tetapi juga dengan lingkungan sekitarnya. Namun, tentunya kerja kelompok dengan

kerja bersama dengan pekerja lainnya di industri sangatlah berbeda. Karena itu, dengan sistem magang merdeka yang saat ini diimplementasikan, penulis memutuskan untuk melakukan magang di Lumine Studio.

Lumine Studio adalah sebuah perusahaan yang sudah berlokasi di dua tempat di Indonesia, yaitu Pulomas dan Kelapa Gading. Studio ini dipimpin dan dimiliki oleh Bapak Andi Wijaya. Mereka pernah memenangkan penghargaan *Made in Qatar Special Jury Award* di *Ajyal Film Festival 2019* di salah satu proyek animasinya yaitu 'The Unlucky Hamster'. Tidak hanya itu, Lumine Studio telah bekerja sama dengan berbagai klien seperti Mandiri-Click (E-Learning), Albi (Short Animation), Hope, LLYUM dan banyak lagi. Selama magang ini berjalan, penulis bekerja sebagai *Concept Artist* di divisi *2D Artist*.

### **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu dunia kerja, penulis berharap untuk mendapatkan pengalaman yang tidak pernah didapatkan ketika kuliah melalui magang. Magang ini juga merupakan sebuah mata kuliah sebagai prasyarat yudisium. Penulis memiliki dorongan untuk menjadi seorang *concept artist* yang berbasis internasional. Dari beberapa perusahaan yang penulis pilih, penulis akhirnya memilih Lumine Studio sebagai pilihan utama. Selain mempunyai kualitas animasi yang internasional, Lumine Studio pernah bekerja dengan klien yang berasal dari luar Indonesia. Perjalanan magang penulis diarahkan dan dibimbing secara langsung oleh para profesional yang memiliki banyak pengalaman di bidang industri animasi dari studio dalam Indonesia maupun luar.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada saat diterima di Lumine Studio, penulis diajak oleh salah satu supervisor Lumine Studio yaitu Boyke Effendy untuk diberikan briefing sebelum memulai bekerja dan diberikan kesempatan untuk bertanya-tanya. Jam kerja yang diberikan yaitu dari jam 09.00 (sembilan) hingga jam 18.00 (enam). Total jam magang yang harus dipenuhi adalah 800 jam. Secara tertulis, kontrak menyatakan penulis

memulai magang pada tanggal 14 Juni 2021 hingga 12 November 2021 secara *work from home*. Penulis juga sempat ditanyakan oleh supervisor Boyke Effendy dengan ketersediaannya dalam bekerja secara offline. Supervisor memberi arahan terhadap penulis apabila mendapatkan kesempatan untuk bekerja secara offline seperti kendaraan yang digunakan, penggunaan masker, dan lainnya. Setelah melakukan wawancara, penulis diajak untuk menghadiri kantor untuk menandatangani kontrak yang disediakan. Setelah menandatangani kontrak tersebut, penulis secara resmi menjadi seorang magang di Lumine Studio. Berikut adalah prosedur secara lengkap bagaimana penulis melaksanakan magang di Lumine Studio:

- a. Penulis mencari berbagai studio (animasi dan games) serta melakukan riset mengenai studio tersebut untuk dijadikan tujuan magang penulis.
- b. Sebelum mengirimkan CV (Curriculum Vitae) dan Portfolio, penulis mendaftarkan perusahaan-perusahaan tersebut di website Magang Merdeka untuk mendapatkan surat keterangan.
- c. Setelah mendapatkan approval, CV (Curriculum Vitae), Portfolio, beserta dengan surat keterangan yang Universitas Multimedia Nusantara sediakan, dikirimkan ke [jobs@luminestudio.com](mailto:jobs@luminestudio.com) pada tanggal 22 April 2021. Pada saat ini penulis melamar sebagai *storyboard artist*.
- d. Beberapa hari kemudian, penulis dikabari dengan balasan oleh pihak Lumine sendiri bahwa penulis diterima dan diajak untuk melakukan wawancara pada tanggal 28 April 2021. Wawancara tersebut juga dijadikan sebagai waktu untuk briefing serta kesempatan untuk bertanya.
- e. Pada tanggal 30 April 2021, penulis di kontak oleh pihak Lumine untuk melengkapi beberapa data untuk memenuhi penulisan kontrak. Data yang dikirimkan yaitu foto dari Kartu Tanda Mahasiswa dan Kartu Tanda Penduduk.
- f. Penulis mengirimkan e-mail kepada pihak Lumine untuk membuatkan Surat Penerimaan Resmi Magang pada tanggal 7 Mei 2021.
- g. Surat Penerimaan Resmi Magang telah selesai dibuat pada 30 Mei 2021, segera dikirimkan oleh penulis ke website Magang Merdeka setelah diterima melalui e-mail.

- h. Karena keadaan yang tidak memungkinkan untuk penulis datang ke kantor secara langsung, penandatanganan kontrak diundur menjadi tanggal 16 Juni 2021 (2 hari setelah bekerja)
- i. Penulis melaksanakan magangnya dari tanggal 14 Juni 2021 hingga 12 November 2021. Disupervisi oleh Bapak Jehan Toekan salah satu *supervisor* di proyek TWA. Serta disupervisi oleh Boyke Effendy sebagai *supervisor* magang.
- j. Dalam kurun waktu, *supervisor* melihat penulis lebih cocok bekerja sebagai *concept artist*. Penulis pun kemudian dipindahkan perannya menjadi *concept artist*.
- a. Laporan magang kemudian mulai ditulis setelah melaksanakan magang selama 800 jam, di bawah bimbingan Ibu Mega Iranti Kusumawardhani.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA