

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia sedang dalam masa perkembangan pesat dan memiliki potensi besar untuk menembus pasar global. Mulai dengan studio-studio lokal yang bermunculan dan berkembang sesuai dengan pasar, permintaan (*demand*) yang meningkat atas media audio visual sebagai suatu kampanye yang efektif dan berdampak pada masyarakat, animasi berkembang di masa yang tepat.

Tidak jarang masyarakat Indonesia melihat garapan serial animasi lokal di TV maupun situs *streaming* film. Hal tersebut banyak ditonton oleh public berupa anak-anak maupun orang dewasa. Ini menandakan bahwa sajian animasi berbentuk serial ternyata banyak diminati oleh masyarakat. Animasi tersebut dikemas dalam bentuk animasi 3D, 2D, maupun *hybrid* dalam kanal TV lokal, media sosial, situs *streaming* maupun platform OTT.

Semua bentuk animasi tersebut menempuh *pipeline* yang memiliki tiga bagian, yaitu *pre-production*, *production*, dan *post production*. Dalam *pre-production* sendiri ada banyak beberapa tahap, yaitu *script/story*, *character design*, *concept art*, *storyboard*. Kinerja yang baik dari beberapa tahap pekerjaan tersebut akan membuat *pre-production* lancar sesuai dengan *timeline* yang sudah ditentukan. *Storyboard* sendiri berperan penting dalam tahap awal produksi, yaitu *pre-production*.

Seorang *storyboard artist* bertanggung jawab dalam menentukan dan menggambar *shot-shot* dalam produksi animasi tersebut dengan cepat dan jelas, agar dapat membantu tahap produksi animasi. Sehingga, seorang *storyboard artist* harus bisa menerapkan prinsip-prinsip seperti komposisi, pose/gestur tubuh karakter, kualitas garis (*line quality*), kecepatan, dan ekspresi wajah karakter yang jelas.

Penulis memilih untuk melakukan kegiatan magang di Lumine Studio karena Lumine Studio sendiri merupakan studio yang sudah berada di industri animasi

Indonesia cukup lama, yaitu sejak tahun 2006. Saya melihat ada lowongan pekerjaan terbuka sebagai *storyboard artist*. Sebelumnya, penulis sudah mendaftar di beberapa studio lain, namun banyak yang sedang tidak membuka lowongan pekerjaan/magang, karena sedang terpengaruh dengan adanya pandemi COVID-19. Penulis berharap bahwa dalam proses menjalani kegiatan magang ini, penulis dapat mendapat banyak ilmu dari rekan kerja lain dan dapat *menghasilkan animatic storyboard* yang berkualitas dan memiliki standar industri, serta dapat menjadi seorang yang profesional dalam industri ini.

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

Sebagai mahasiswa jurusan Film dengan peminatan Animasi, selama perjalanan akademik di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk melaksanakan kegiatan magang sebagai syarat kelulusan masa perkuliahan, dimana penulis ingin menjadi *storyboard artist*. Dalam dunia perfilman, storyboard artist merupakan peran yang penting dalam produksi sebuah karya film, terutama dalam bidang animasi. Storyboard artist berperan sebagai seseorang yang menerjemahkan naskah tertulis menjadi panel-panel storyboard hingga *animatic*, lengkap dengan efek suara dan musik yang sudah diberikan.

Sebagai mahasiswa tingkat akhir di masa perkuliahan, kegiatan magang merupakan hal yang wajib sebelum terjun ke dunia pekerjaan setelah berkuliah. Dengan adanya sistem Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, kita sebagai mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti salah satu programnya, yaitu kegiatan Magang Merdeka. Magang Merdeka ini merupakan program magang dimana magang menjadi 20 SKS, dengan total 800 (delapan ratus) jam kerja.

Kegiatan magang mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi pekerja profesional, untuk terlibat ke dalam dunia kerja dan mendapat ilmu yang didapatkan langsung dari mentor tempat magang sekaligus gambaran dunia nyata industri kreatif di Indonesia. Selain mendapatkan pengalaman kerja, dari melakukan kegiatan magang sendiri, kita mendapatkan peluang yang lebih besar

untuk diterima sebagai karyawan tetap (*full-time employee*) di tempat magang kita sendiri. Tidak hanya itu, kita bertemu dengan banyak rekan kerja yang lain, sekaligus membangun koneksi (*networking*) dalam industri.

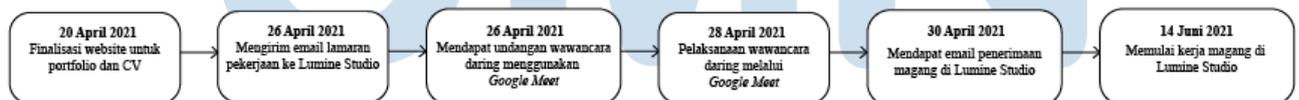
### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1. Prosedur Magang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis mendaftar lowongan magang sebagai *storyboard artist* lewat situs Lumine Studio, dan mengirim surat elektronik (*e-mail*) lamaran pekerjaan ke Lumine Studio pada tanggal 26 April 2021. Selain Lumine Studio, penulis juga melamar ke studio yang lain, namun diberitahukan bahwa mereka sedang tidak membuka magang. Setelah beberapa jam pada hari yang sama, pihak Lumine Studio membalas saya untuk menjadwalkan wawancara daring (*online interview*) pada tanggal 28 April 2021 pada jam 2 (dua) siang melalui *Google Meet*.



Gambar 1.2. Proses Persiapan Kerja Magang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis diwawancarai oleh dua orang dari pihak Lumine Studio, yaitu Boyke Effendy (*Studio Head*) dan M. Jehan Toekan (*Animation Supervisor*) yang membahas portfolio dan pengalaman penulis di bidang *storyboard*. Selain itu,

proses wawancara ini juga membahas tentang sejarah studio, cara kerja (*workflow*) studio, hingga durasi kerja dan akomodasi selama magang. Setelah wawancara, dua hari kemudian saya mendapat e-mail bahwa penulis diterima untuk magang di studio tersebut. Penulis pun mulai kerja di hari pertama pada tanggal 14 Juni 2021, dimana penulis mendapat *brief* tentang sistem kerja di Lumine Studio yang disampaikan oleh Nabella Eirenne, *project coordinator* di Lumine Studio. Hari kerja adalah Senin – Jumat, dan jam kerja yang berlaku adalah jam 09.00 - 18.00, dengan 1 jam istirahat pada jam 12.00 – 13.00 siang. Selama bekerja di Lumine Studio, ada beberapa aplikasi dan situs untuk keperluan pekerjaan yang harus diunduh. Ada tiga, yaitu:

- **Mattermost** untuk berkomunikasi dengan sesama rekan kerja sekaligus absen.
- **Notion** sebagai planner dan to-do-list untuk para karyawan.
- **Ftrack** sebagai situs manajemen proyek, memasukkan waktu kerja dan tempat untuk mengunggah pekerjaan dan mendapat masukan/revisi dari *supervisor*.
- **Google Meet** untuk rapat dan masukan dari pekerjaan.
- **Google Drive** untuk mengakses data dan *brief* dari klien dan lain-lain.

Penulis mendapat email khusus kantor untuk mengakses aplikasi dan situs yang dibutuhkan. Setelah itu, penulis dikontak lewat Mattermost dan diberikan tugas yang dilampirkan melalui Ftrack. Saya diberi tenggat waktu untuk mengerjakannya, dan ketika saya sedang mengerjakan pekerjaannya, saya memasukkan waktu saat saya kerja di Ftrack. dan ketika sudah selesai, pekerjaannya diunggah ke Ftrack. Pekerjaan tersebut akan ditinjau oleh supervisor, dan akan diberi masukan yang akan menjadi revisi. Ketika pekerjaannya sudah direvisi, pekerjaan tersebut diunggah ke Ftrack lagi. Ketika sudah selesai dan disetujui, saya akan mendapat pekerjaan lain untuk dikerjakan.

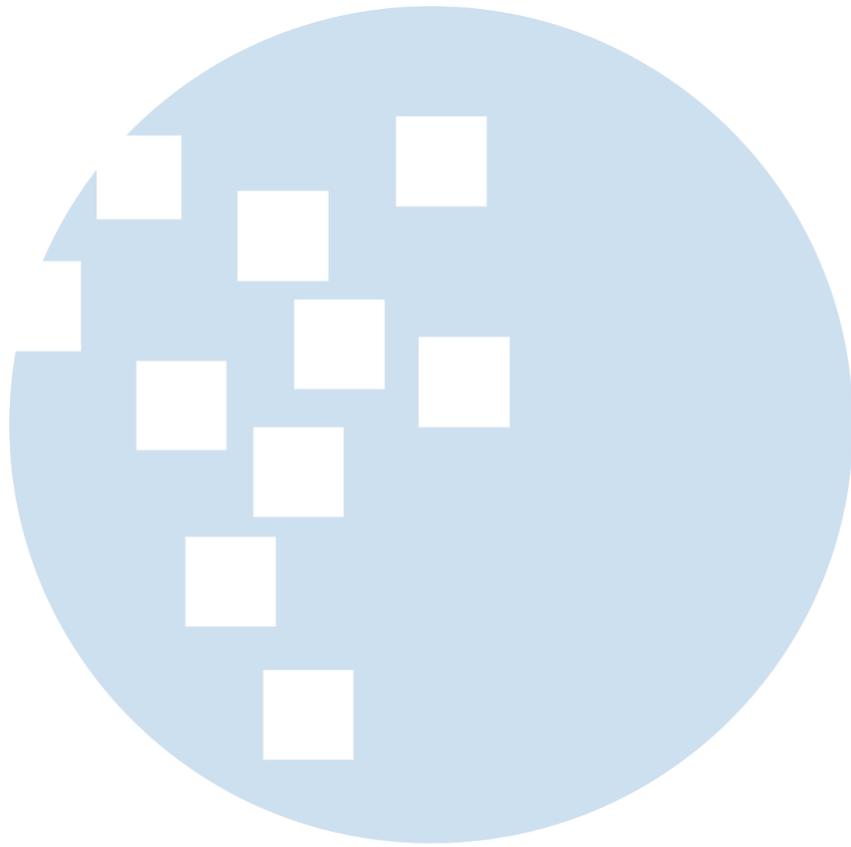
Selama masa kerja magang ini, penulis diberikan beberapa proyek. Proyek pertama adalah mendesain delapan karakter untuk sebuah serial animasi lokal yang akan diproduksi. Namun setelah sketsa awal, empat karakter dari delapan yang dilanjutkan hingga tahap *turnaround* dan *coloring*. Selain itu, penulis juga sempat

membuat *environment concept art* dengan beberapa perspektif untuk serial animasi yang sama. Penulis juga melakukan sebuah *storyboard test/training* untuk serial animasi anak-anak yang sedang berjalan, yaitu serial Little Angel yang tayang di Youtube. Penulis juga sempat membuat beberapa macam desain karakter awal untuk sebuah video perbankan. Kemudian, penulis juga sempat membuat beberapa jenis desain logo untuk sebuah *girlband* Indonesia yang akan kembali.

Setelah itu, penulis juga balik ke proyek yang dilakukan di awal, untuk menempuh *storyboard training* beberapa kali untuk serial animasi lokal yang akan diproduksi mendatang. Selagi mengerjakan pekerjaan di magang, penulis juga mempersiapkan laporan magang dan skripsi dengan menyicilnya setelah jam kerja kantor selesai. Ada beberapa kali bimbingan yang penulis ikuti, yaitu bimbingan untuk magang *track 2* khusus peminatan animasi yang diselenggarakan oleh para dosen. Setelah mengetahui dosen pembimbing magang, penulis melakukan bimbingan daring bersama pembimbing menggunakan aplikasi *Zoom*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA