

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Iklan atau *TV Commercial* (TVC) mempunyai empat fungsi utama yaitu menginformasikan kepada penonton mengenai seluk beluk sebuah produk (*informative*), mempengaruhi penonton untuk membeli produk yang diinformasikan (*persuading*), menyegarkan kembali informasi yang sudah pernah diterima penonton sebelumnya (*reminding*), dan menciptakan suasana yang menyegarkan sewaktu penonton menerima atau mencerna informasi yang disampaikan (*entertainment*) (Tjiptono, 2001).

Untuk menjalankan keempat fungsi iklan tersebut, salah satu aspek yang paling penting dalam pembuatan iklan adalah pembentukan visual dari produk yang akan dipresentasikan. Dalam proses visualisasi produk, tim artistik mempunyai peran yang cukup besar untuk menghasilkan visual yang akan diciptakan. Maka dari itu, untuk mendapatkan visual yang baik, proses visualisasi tersebut harus dijalankan dengan tahapan kerja yang baik dan terstruktur. Dalam departemen artistik, terdapat beberapa tahapan bekerja diantaranya memulai dari pencarian referensi visual, perancangan gambar atau ilustrasi set, perencanaan properti apa saja yang akan digunakan, pembangunan set sampai proses produksi atau syuting.

Dengan mengetahui proses bekerja dunia artistik, penulis memiliki minat untuk bekerja dan belajar lebih jauh dalam dunia artistik. Sejak menekuni perkuliahan di dunia perfilman, penulis sudah memiliki ketertarikan dalam hal desain dan dekor. Maka semenjak penulis mulai membuat karya berbentuk film pada awal semester perkuliahan, penulis sudah fokus menjadi *production designer*. Selain ketertarikan penulis dalam hal desain dan dekor yang menjadi daya tarik penulis pada bidang artistik, penulis juga tertantang bagaimana terlatih membuat karya dengan kreativitas yang tinggi, berpengetahuan yang luas, dan imajinatif. Selama belajar menjadi *production designer*, penulis tidak semata-mata hanya belajar menghasilkan dekorasi atau visual yang enak dipandang, namun penulis belajar

bagaimana di balik visual yang indah, visual tersebut juga dapat bercerita. Penulis belajar memahami bagaimana aspek-aspek artistik seperti warna, tekstur, ruang, kostum, *make up* dapat menjawab narasi atau *script* yang mengacu pada *narrative purpose*, *dramatic purpose*, dan *iconography genre purpose*, semua itu juga harus dapat menghasilkan visual yang *believable*.

Penulis konsisten melanjutkan proses studinya di bidang artistik, maka saat proses magang penulis memilih tetap fokus bekerja dalam departemen artistik. Dengan memilih bekerja magang dalam departemen artistik, penulis berharap menjadi tahu tentang cara bekerja yang baik dan profesional dalam bidang ini. Penulis juga berharap dapat lebih mengerti bagaimana cara menyampaikan pesan dengan baik melalui penciptaan visual. Hanya saja perbedaannya, penulis tidak melanjutkan proses studinya dalam dunia perfilman, melainkan memilih melanjutkan proses magang dalam industri komersial. Dengan bidang industri yang berbeda dengan apa yang dipelajari di masa perkuliahan, penulis berharap akan mendapatkan pelajaran dan pengetahuan yang lebih luas lagi dalam departemen artistik. Dengan perbedaan bidang ini, penulis mempunyai pengalaman cara bekerja departemen artistik yang berbeda, yang di mana membantu penulis mempunyai sudut pandang yang lebih luas mengenai dunia artistik, apa saja perbedaan proses cara bekerja artistik dalam penciptaan visual pada industri komersial.

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan, bekerja dalam departemen artistik terdapat dua jenis pekerjaan yang dapat diambil. Yang pertama, bekerja *drafting* yang meliputi proses pencarian referensi atau pembentukan konsep visual hingga pembuatan desain set, yang kedua bekerja di lapangan yang meliputi pencarian properti hingga proses produksi selesai. Penulis akhirnya memilih untuk bekerja langsung di lapangan agar mendapatkan ilmu yang lebih luas, pengalaman lebih, dan koneksi yang luas juga. Akhirnya penulis tidak memilih magang di perusahaan yang berbasis desain, melainkan mencari individu (*art director*) yang memang membuka program magang. Akhirnya setelah mendapatkan informasi dari teman, penulis menghubungi seorang *art director* iklan Wisnu Joko Cahyono untuk bergabung dalam tim artistiknya yang bernama Untouchable Art Team. Dalam tim

artistik tersebut, penulis mendapat bagian menjadi *Asisten Art Director*, yang di mana sejalan dengan apa yang ingin penulis pelajari dan minati sebelumnya.

Alasan penulis memilih melanjutkan magang di Untouchable Art Team, yang pertama karena Untouchable Art Team sudah cukup diketahui di lingkungan penulis belajar. Beberapa teman mahasiswa/mahasiswi lainnya sudah pernah menjadi bagian dalam Untouchable Art Team juga, hal ini yang membuat penulis memiliki kepercayaan terhadap profesionalisme Untouchable Art Team. Prosedur bekerja di Untouchable Art Team juga sangat fleksibel, di mana menjadikan penulis dapat belajar banyak hal dalam bidang artistik mulai dari pembuatan konsep hingga proses produksi. Penulis tidak perlu khawatir apakah harus memilih bekerja *drafting* atau bekerja langsung di lapangan, karena penulis mendapatkan kedua pengalaman tersebut. Dari sini penulis percaya bahwa penulis akan mendapatkan ilmu dan pengalaman yang banyak, yang dapat membantu penulis belajar bekerja secara profesional di lingkungan yang terpercaya.

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

Maksud dan tujuan utama dari kerja magang penulis yaitu sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana seni. Di luar itu, penulis juga dapat mengembangkan *hardskill* dan *softskill*. *Hardskill* yang ingin dikembangkan penulis adalah bagaimana bekerja menggunakan aplikasi *SketchUp*, *Vray*, dan *Photoshop* untuk menciptakan sebuah gambar atau ilustrasi set. *Softskill* yang ingin diperoleh penulis adalah dengan pengalaman bekerja banyak di lapangan, penulis mempunyai tujuan untuk dapat mengerti bagaimana prosedur bekerja dari awal hingga akhir dalam departemen artistik, penulis dapat bekerja di bawah tekanan jam kerja yang cukup padat dan panjang, cara berkomunikasi yang baik secara langsung dengan rekan kerja, memiliki inisiatif bekerja di lingkungan baru, membangun relasi yang lebih luas dengan rekan kerja satu tim maupun di luar tim, memiliki koneksi yang lebih luas, dan yang terpenting dapat mempersiapkan penulis menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya nantinya.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan kerja magang yang ditentukan harus memenuhi selama minimal 800 jam. Beberapa tahapan penulis sebelum memulai kerja magang, yaitu:

1. Melakukan bimbingan oleh dosen pembimbing akademik (Salima Hakim S.Sn, M.Hum.) untuk memastikan bahwa semua nilai dan mata kuliah yang diambil sudah sesuai dengan syarat mengikuti program magang.
2. Mengikuti sosialisasi magang *track 2* untuk mendapatkan informasi baru mengenai sistem magang merdeka yang diadakan oleh kampus pada tanggal 27 Januari 2021.
3. Mengajukan KM 01 pada tanggal 24 Maret 2021 melewati Google form yang sudah disediakan kampus yang di mana penulis harus mengisi pilihan lima perusahaan tempat magang.
4. Pilihan perusahaan tempat magang juga diajukan pada website *merdeka.umn.ac.id* untuk diverifikasi dan mendapatkan surat pengantar magang dari kampus.
5. Mendapatkan informasi dari teman terkait tempat magang (melalui Wisnu Joko Cahyono), lalu menghubungi *art director* Wisnu Joko Cahyono untuk minta persetujuan magang pada tanggal 19 Juni 2021, dan menerima surat penerimaan magang di Untouchable Art Team pada tanggal 28 Juni 2021.
6. Melengkapi registrasi pada website *merdeka.umn.ac.id* untuk dapat mengisi *daily task* dan terhitung jam kerja magang mulai dari tanggal 1 Juli 2021.

Penulis menjalani kegiatan magang bersama tim artistik Untouchable Art Team mulai dari 1 Juli 2021 hingga 1 Desember 2021. Dalam waktu magang sebulan pertama, penulis kurang lebih mendapatkan kesempatan mengikuti produksi sebanyak 2-3 judul. Tidak ada waktu kerja yang terjadwal di Untouchable Art Team, penulis dapat bekerja apabila *art director* mendapatkan *project* baru. Satu produksi biasanya penulis mendapatkan kurang lebih 40 jam waktu kerja, yang ditempuh selama 2-3 hari. Apabila seminggu tidak ada produksi, *art director* akan

memberikan tugas tambahan berupa menggambar ilustrasi set yang harus dikerjakan menggunakan aplikasi SketchUp. Waktu pengerjaan paling lama seminggu, dan kurang lebih mendapatkan waktu kerja selama 28-60 jam.

Setelah memenuhi syarat jam kerja magang (800 jam), penulis melakukan beberapa tahapan lagi :

1. Melengkapi semua berkas KM
2. Mulai menyusun laporan magang
3. Mengikuti bimbingan sebanyak 4x dengan dosen pembimbing magang (Dra. Setianingsih Purnomo M.A.)

