

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Program kegiatan magang adalah suatu proses praktek langsung bagi mahasiswa untuk meningkatkan komunikasi, wawasan, pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya demi meningkatkan kualitas SDM. Peningkatan kualitas SDM merupakan salah satu peran besar. Institusi pendidikan, khususnya untuk calon sarjana fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara mempersiapkan tenaga kerja dengan kualitas yang mampu memajukan dunia perfilman di Indonesia. Industri perfilman di Indonesia saat ini sedang dalam masa perkembangan menuju kearah yang lebih baik, hal ini dikarenakan munculnya berbagai macam studio dan *production house* yang turut menghasilkan karya dengan terus meningkatkan kualitas film di Indonesia. Karya film yang dihasilkan berupa bentuk film *live action* dan juga animasi, kedua jenis film tersebut diproduksi dengan berbagai format dari layar lebar sampai serial.

Di Indonesia, kompleksitas dalam menggarap sebuah proyek animasi masih belum bisa disandingkan dengan produk serapan animasi yang beredar di masyarakat Indonesia. Animasi di Indonesia harus terus berjuang untuk bersaing dengan produk animasi luar yang dikerjakan dengan skala pekerja yang besar dan modal yang lebih besar (Daulay & Kusumawardhani, 2019). Animasi adalah upaya menghidupkan benda atau gambar mati, proses ini tidaklah sederhana. Terutama dalam membuat simulasi realita berbasis animasi yang menghadirkan proses simulasi hidup merupakan proses yang kompleks. Tantangan tersendiri dari animasi adalah mengambil wujud sederhana dari kompleksitas realita. Fantasi dan imajinasi animator lah yang hadir dalam menyederhanakan bentuk kompleks suatu realitas (Kurnianto, 2015). Maka dari itu animasi mampu menghasilkan adegan yang tidak

dapat diduplikasi oleh manusia melalui proses syuting karena keterlibatan fantasi dan imajinasi animator dalam membuat gerakan animasi menjadi terlihat menarik.

Keleluasaan animasi dalam mengekspresikan sebuah visual menjadi pilihan pembuat film untuk secara kreatif mewujudkan representasi pesannya kedalam sebuah film. Untuk membuat animasi yang sesuai dengan standar profesional harus melalui tahapan membuat *storyboard* dengan baik dan benar. *Storyboard* adalah salah satu bagian dari proses pembuatan animasi yang bersifat sangat penting, karena segala rancangan dari gerakan, sudut pandang kamera, dan komposisi dibutuhkan untuk membuat pekerjaan animasi menjadi lebih sistematis sehingga dapat meminimalisir terjadinya revisi. Pentingnya posisi *storyboard artist* di industri animasi, membuat penulis menjadi tertarik untuk melakukan magang dengan menjadi *storyboard artist*.

Berdasarkan tujuan untuk meningkatkan kualitas SDM yang dibutuhkan untuk memajukan industri perfilman di Indonesia, penulis mengikuti program magang yang telah diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai tim pra produksi PT Kreasi Aniwayang Nusantara. PT Kreasi Aniwayang Nusantara adalah satu-satunya studio animasi di Indonesia yang memakai unsur wayang dalam memproduksi hasil karya animasinya. Keunikan dalam memakai wayang sebagai media penyampaian animasi membuat penulis tertarik untuk mengajukan diri untuk melakukan magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara. Penulis ingin mempelajari bagaimana timeline proses pra produksi hingga proses produksi yang dilakukan oleh PT Kreasi Aniwayang Nusantara dengan wayang sebagai fokus utama untuk memproduksi animasinya. Untuk mempelajari hal tersebut penulis mendaftarkan diri sebagai tim pra produksi di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dengan fokus utama pembuatan aset properti yang dibutuhkan dalam episode-episode animasi Desa Timun, dan pembuatan *animatic storyboard* untuk episode-episode Desa Timun.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Salah satu alasan penulis mengikuti program magang *track* 1 adalah sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih PT Kreasi Aniwayang Nusantara sebagai tempat untuk melakukan program magang dikarenakan penulis ingin mengetahui bagaimana proses pra produksi dan proses produksi dilakukan untuk membuat serial animasi berjudul “Desa Timun”. Oleh sebab itu penulis mengajukan diri kedalam tim pra produksi untuk mempelajari bagaimana cara membuat rancangan animasi yang mampu diwayangkan berupa *animatic storyboard* dan desain asset properti yang mampu digunakan dalam pewayangan. Siluet suatu benda atau adegan merupakan hal yang paling penting dalam pembuatan rancangan *animatic storyboard* untuk animasi Desa Timun yang memakai wayang sebagai bentuk dari animasinya. Dalam pewayangan desain properti dan karakter harus diperhatikan dari segi corak dan pembentukan siluet dari objek atau karakter tersebut dikarenakan wayang hanya mampu memvisualisasikan siluet dari objek wayang. Pemilihan corak yang tepat dapat memberikan definisi sebuah objek dengan baik. Dengan berpartisipasi dalam tim pra produksi, penulis bisa mempelajari bagaimana menciptakan siluet yang baik dan benar sehingga dapat memperkuat prinsip animasi *staging*.

Dalam industri animasi, pra produksi untuk pembuatan *animatic storyboard* merupakan posisi penting untuk menentukan rancangan hasil animasi yang nanti akan diproduksi oleh animator. Pentingnya posisi *storyboard artist* membuat PT Kreasi Aniwayang membutuhkan tenaga kerja lebih yang mampu ikut serta dalam pembuatan rancangan *animatic storyboard* untuk episode serial Desa Timun. Penulis mendaftarkan diri sebagai peserta program magang sebagai *Storyboard Artist* dapat membantu PT Kreasi Aniwayang Nusantara dalam mengisi tim pra produksi yang dibutuhkan. Penulis sebelumnya telah memiliki pengalaman dalam membuat *animatic storyboard* pada saat membuat proyek film animasi individu dan kelompok pada saat masa semester 3 dan semester 5, sehingga mampu memberikan kontribusi yang sesuai dengan standar produksi PT Kreasi Aniwayang Nusantara. Penulis juga berkontribusi dalam perancangan aset properti yang dibutuhkan

karakter-karakter Desa Timun dalam suatu adegan pada *animatic storyboard*. Desain properti tersebut dibuat dalam bentuk wayang dengan memperhentikan siluet dan corak benda agar mampu merepresentasikan sesuai dengan objek dari properti yang ingin dibuat.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberikan berbagai pilihan untuk mahasiswa supaya bisa lulus sesuai dengan rancangan metode pendidikan yang dipilihnya sendiri. Salah satu program kurikulum merdeka yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara adalah program magang track 1. Untuk pemilihan tempat magang, penulis memfokuskan diri untuk mencari tempat praktek magang berbasis 2D dengan proyek iklan, serial, dan film layar lebar. Penulis memilih studio berbasis 2D untuk mengembangkan potensi diri dan pengalaman kerja mengenai pembuatan animasi 2D. Oleh karena itu penulis menetapkan bidang yang ingin penulis tekuni untuk pengembangan diri yaitu dengan menjadi *storyboard artist* atau animator 2D.

Untuk memulai program magang, mahasiswa harus menyiapkan *CV* dan *portofolio* sebagai salah satu syarat diterimanya mahasiswa ke tempat praktek magang. Sebelumnya di mata kuliah *Professional Development* pada semester 5, penulis sudah mempersiapkan *CV* dan *portofolio* sesuai dengan *jobdesk* penulis sebagai pekerja seni. *Portofolio* penulis kumpulkan dari hasil tugas-tugas animasi, proyek film animasi individu, dan kelompok di masa perkuliahan. Penulis membuat *CV* dengan membuat data-data seperti info pribadi, kontak, pengalaman kerja, edukasi, dan spesialisasi pekerjaan yang terfokuskan ke arah animasi 2D. Persiapan *CV* dan *portofolio* dengan matang di semester 5 membuat penulis bisa melamar ke beberapa tempat magang jauh-jauh hari sebelum program magang *track 1* dimulai.

Penulis mengirimkan pengajuan lamaran magang ke berbagai studio animasi berbasis 2D melalui email, dari hasil pencarian tempat untuk praktek magang, penulis mendapatkan notifikasi email dari studio Kolam Susu untuk mengadakan

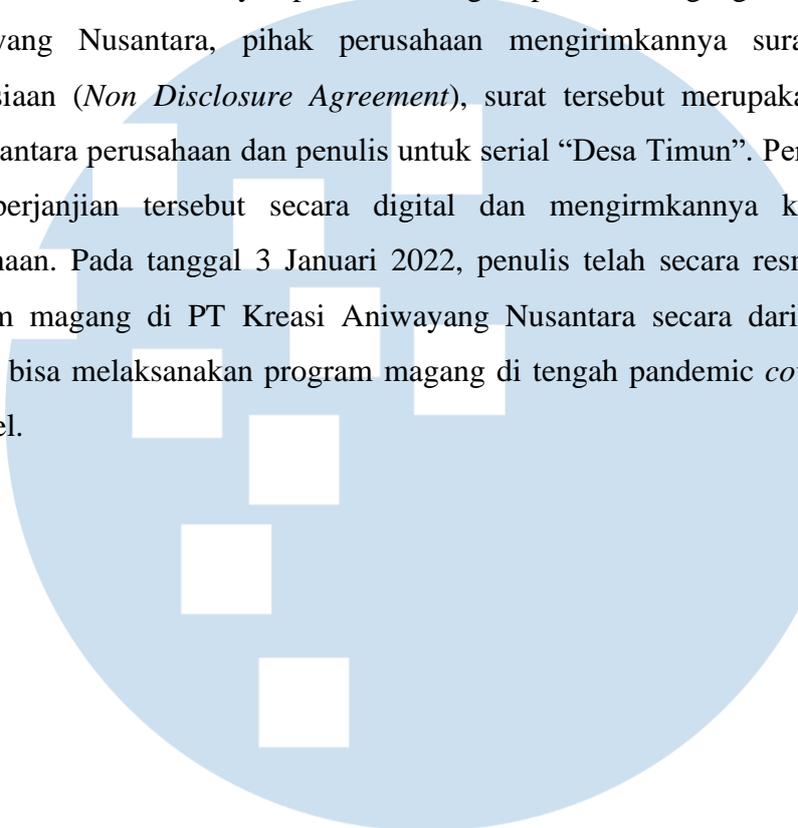
interview magang. Penulis melakukan interview magang yang diadakan oleh Kolam Susu pada tanggal 29 November 2021. Interview tersebut menghasilkan hasil yang positif bahwa penulis diterima magang di studio Kolam Susu, dengan syarat magang secara *onsite* di Bandung. Syarat tersebut tidak bisa dipenuhi oleh penulis dikarenakan pandemi *covid-19* yang mengharuskan penulis untuk melaksanakan magang secara daring. Kendala tersebut membuat penulis tidak bisa melakukan praktek kerja magang di studio Kolam Susu.

Selanjutnya, penulis menemukan Studio PT Kreasi Aniwayang Nusantara di platform media sosial *Instagram*. Studio PT Kreasi Aniwayang Nusantara merupakan studio animasi berbasis 2D dengan menggunakan wayang sebagai objek animasinya, hal tersebut membuat penulis tertarik dan mencoba mengirimkan *CV* dan *portofolio* untuk melamar magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara. Penulis mendapatkan respon dari direktor “Desa Timun” dan melakukan interview lewat pesan surel. PT Kreasi Aniwayang Nusantara menawarkan pekerjaan sebagai *storyboard artist* untuk membuat *animatic storyboard* untuk serial animasi “Desa Timun”. Dikarenakan penulis sedang mencari pengalaman dunia kerja sebagai *storyboard artist*, penulis mengambil posisi tersebut.

Sebelum melakukan program magang, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengikuti pembekalan magang yang dilakukan oleh pihak kampus, dan membuat surat permohonan magang di *website* merdeka. Mahasiswa diminta untuk mengisi *form* tempat magang yang dituju. Berikut adalah isi informasi tentang perusahaan terpilih yang terdapat dalam *form* magang:

1. Nama Perusahaan: PT Kreasi Aniwayang Nusantara
2. Supervisor: Daud Nugraha
3. Posisi: Storyboard Artist Intern
4. Periode Kerja Magang: 3 Januari 2022 - 31 Mei 2022
5. Alamat: Jl. Jakaraharja Bunga Residence no. 11
6. Hari Kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 08:00-17:00 WIB

Setelah diterimanya penulis sebagai peserta magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, pihak perusahaan mengirimkannya surat perjanjian kerahasiaan (*Non Disclosure Agreement*), surat tersebut merupakan perjanjian formal antara perusahaan dan penulis untuk serial “Desa Timun”. Penulis mengisi surat perjanjian tersebut secara digital dan mengirimkannya kepada pihak perusahaan. Pada tanggal 3 Januari 2022, penulis telah secara resmi mengikuti program magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara secara daring, sehingga penulis bisa melaksanakan program magang di tengah pandemic *covid-19* secara fleksibel.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar through the center, resembling a traditional Indonesian motif.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA