

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pengguna media digital memiliki opsi tak terbatas untuk menyeleksi informasi dan konten yang menarik untuk dikonsumsi. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh besar terhadap sektor industri kreatif terutama untuk sub sektor film dan animasi untuk terus menciptakan inovasi. Animasi merupakan salah satu format efektif dalam menyampaikan informasi yang edukatif, hiburan, komersial, sejarah dan bahkan ideologi. Wikayanto (2018) mengutarakan bahwa media ini mampu menyebarkan kebudayaan serta pemikiran milik pencipta karya dan menyebarkannya ke budaya atau negara lainnya. Keberadaan animasi membuat adanya pertukaran atau barter mengenai nilai-nilai kebudayaan satu sama lain.

Berdasarkan riset AINAKI (2020), animasi merupakan sektor yang padat karya dan modal dimana animasi memiliki potensi besar sebagai sumber ekonomi baru bagi Indonesia di masa mendatang. Permintaan terhadap animasi sangat tinggi dan standar kualitas mengenai medium audio visual ini semakin meningkat. Animasi sendiri memiliki 4 proses utama yaitu *development*, pre-produksi, produksi serta pasca produksi dan mengembangkan konsep visual yang merupakan bagian dari pre-produksi adalah salah satu bagian penting untuk menghasilkan animasi yang berkualitas.

Animasi merupakan format film yang mengutamakan sisi kreatif yang sangat tinggi. Sesuai dengan bahasa latinnya *animate* yang berarti menghidupkan Kembali, proses menciptakan animasi yang bermula dari ide dan sangat bergantung pada kekayaan berpikir serta *world building* yang matang (Millic, McConville, 2006). Untuk mencapai animasi yang mengikuti standar industri, pre-produksi dan konsep visual merupakan bagian vital yang harus menjadi perhatian utama.

Memiliki minat besar terhadap industri kreatif terutama animasi membuat penulis tertarik untuk mempelajari dan menjalani karir di dunia tersebut terutama

dari bidang pre-produksi yang jarang menjadi fokus utama dalam proses pengerjaan animasi. Konsep merupakan sesuatu yang luas karena berasal dari pemikiran dan berbagai faktor lainnya, penulis belajar untuk berpikiran lebih terbuka mengetahui bahwa tidak ada benar ataupun salah dalam menciptakan suatu konsep visual. Keinginan untuk menenciptakan *concept art* yang bermula dari suatu ide abstrak menjadi format yang benar-benar terjadi mendorong penulis untuk menjadi *intern* di Studio Kolam Susu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang yang dikenal sebagai Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program yang menyiapkan mahasiswa agar lebih familiar dengan dunia kerja setelah kelulusan. Program magang juga merupakan salah satu syarat wajib kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk memahami lingkungan yang kerja profesional. Namun, magang sebagai kewajiban bukanlah satu-satunya alasan penulis mengambil mata kuliah *internship*.

Dengan menjalankan program magang, penulis mampu menerapkan ilmu yang selama ini diajarkan selama kuliah 5 semester dan memberikan kontribusi nyata dalam mengerjakan proyek yang ada di bidang pre-produksi terutama konsep visual. Mengerjakan desain karakter dari awal hingga akhir, membuat storyboard berdasarkan *brief* yang ada, mengembangkan ide dari brain storming dari aspek naratif dan visual merupakan *jobdesc* yang ingin dipelari oleh penulis. Selain itu, penulis mampu menambah ilmu baru yang diperoleh dari supervisor, karyawan studio yang lain serta pengalaman nyata yang membuat penulis mampu terjun ke industri kreatif secara mandiri.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis yang merupakan mahasiswa jurusan film peminatan animasi mengambil program magang *track 1* sebagai pilihan yang diambil dari jalur kurikulum merdeka. Untuk mempermudah prosedur pelaksanaan magang, penulis mengikuti timeline yang sudah dipersiapkan oleh program magang serta pembekalan sehingga kegiatan magang dapat dilakukan dengan sistematis dan jelas. Ketika memutuskan untuk mengambil jalur magang, penulis sudah memiliki minat mendalam terhadap fase pre-produksi bidang *concept art* dalam produksi animasi 2D baik komersial, animasi pendek, serial mau pun *music video*. Oleh karena itu, karena pencarian yang sudah dilakukan dari jauh, tidak sulit menemukan studio yang mengerjakan bidang yang diminati oleh penulis.

Adanya mata kuliah *Professional Development* pada semester 5 sangat membantu para mahasiswa untuk menyiapkan CV serta *showreel* yang dibutuhkan untuk mengajukan magang ke studio yang diminati. Mengikuti akun sosial media studio Kolam Susu sejak dulu membuat penulis memahami tipe visual milik studio yang dirasa cocok dengan apa yang ingin dipelajari. Selain itu, adanya kontribusi kecil di masa lalu pada salah satu proyek milik studio dan mengenal beberapa karyawan juga menjadi salah satu alasannya. Dari aspek tersebutlah *cover letter*, CV serta portfolio ke Studio dengan tujuan melamar sebagai *intern* dikirimkan.

Setelah itu, datanglah respon dari pihak Studio bahwa mereka menerima mahasiswa UMN peminatan animasi untuk melakukan magang dan oleh karena itu, untuk menyamakan persepsi dan tujuan, penulis dan salah satu karyawan studio bernama Aloysia Rarasningtyas melakukan pertemuan online melalui gmeet. Pertemuan online tersebut menjelaskan lebih rinci apa yang Kolam Susu lakukan dan kebijakan magang studio seperti mahasiswa yang menjadi *intern* diharapkan mampu menjalani magang secara offline karena itulah cara mengajar dan bekerja yang paling efektif bagi studio. Setelah mendapat konfirmasi bahwa penulis diterima Studio Kolam Susu, dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan magang pun mulai diproses. Berikut informasi singkat mengenai *internship* di tempat magang yang dipilih:

1. Nama Perusahaan: PT Pabrik Konten Indonesia (Kolam Susu)
2. Supervisor: Tsalitsa Kamila
3. Posisi: *Concept Artist Intern*
4. Alamat Perusahaan: Jalan Bagusrangin no.5, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
5. Periode Magang: 10 Januari 2022 - 10 Juni 2022
6. Hari kerja: Senin – Jumat
7. Jam Kerja: 09:00 – 17:00 WIB

Penulis memutuskan untuk melakukan magang secara *offline* untuk merasakan langsung pengalaman kerja yang diberikan oleh studio. Selain itu karena cangkupan medium visual yang dikerjakan Kolam Susu sangat luas, disebabkan oleh fokus mereka berupa pre-produksi, konten dan konsep visual, penulis setuju untuk terlibat dengan proyek apa pun yang ditawarkan selama menempuh praktek kerja lapangan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA