

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan MNC mempunyai nama yang besar dalam industri perfilman dan televisi dengan MNC Animation sebagai *production house* yang sudah memproduksi beberapa produk animasi selama bertahun-tahun. Salah satu IP (*Intellectual Property*) telah ditayangkan di banyak negara di luar Indonesia, yaitu *Kiko*. Reputasi MNC serta produk-produk animasi yang telah MNC Animation lahirkan memicu rasa keingintahuan penulis terkait dengan proses produksi animasi dalam *production house* tersebut. Ketertarikan penulis yang tinggi dalam bidang *storyboard* juga sangat mendukung alasan pemilihan tempat magang ini.

Salah satu yang membuat sebuah animasi terlihat menarik merupakan cara dari animasi tersebut diceritakan. Penggambaran adegan harus menggunakan visualisasi yang dapat menghibur penonton agar animasi disukai oleh penonton dan IP tersebut dapat berkembang dari dukungan yang diterima. Seringkali sebuah film baik *live-action* maupun animasi terasa monoton atau tidak menarik dalam segi visual, walaupun jika ditelusuri lebih dalam cerita yang ditawarkan oleh film tersebut merupakan cerita yang menarik. Dalam sebuah karya visual, penggambaran adegan yang menarik adalah hal krusial agar penonton mempunyai rasa ketertarikan yang membuat mereka ingin mengikuti cerita hingga akhir. Adegan-adegan yang terlihat tidak menarik membuat rasa ketertarikan penonton berkurang, sehingga fungsi karya visual sebagai medium penceritaan tidak terlaksana dengan baik karena penonton tidak mengikuti cerita.

Dalam animasi, penggambaran visual dari cerita tidak terpaku hanya dari sinematografi dan kreativitas dalam penggunaan kamera. *Art style* dan karakteristik dari IP tersebut berpengaruh dalam ketertarikan penonton. *Storyboard* dibuat sebagai rancangan awal dari bagaimana suatu adegan atau cerita akan dibuat nantinya. Untuk animasi, *storyboard* harus mencakup gerak-gerik khas para karakter dan juga gaya penceritaan dari IP tersebut, baik dari humor, prinsip

animasi, sinematografi dan lain-lain. Sebagai sebuah rancangan awal, bagaimana seorang *storyboard artist* menginterpretasikan sebuah adegan akan berpengaruh besar terhadap produksi. Proses produksi selanjutnya akan mengikuti gambaran *storyboard* sang *storyboard artist*, karena itu *storyboard* harus dibuat dengan sebaik mungkin.

MNC Animation yang sudah bertahun-tahun memproduksi beberapa produk animasi selalu memakai *storyboard* dalam proses produksinya. Walau umur PH (*Production House*) tersebut dapat dibilang muda jika dibandingkan dengan studio-studio ternama dari luar, untuk ranah dalam negeri hasil karyanya cukup dikenal oleh warga Indonesia. Salah satu IP, *Kiko*, cukup berkualitas hingga dapat ditayangkan di luar negeri. Visualisasi yang disajikan cukup menarik hingga dapat menarik penonton baik di dalam dan di luar negeri, dimana penggambaran visual ini ada hubungannya dengan *storyboard* yang mereka gunakan saat produksi.

Dikarenakan *Kiko* merupakan sebuah serial TV animasi anak, proses produksi dapat dibilang cukup ketat dan cepat, sedangkan kualitas yang bagus harus tetap dijaga. Keinginan dari sutradara pun tetap harus diimplementasikan ke dalam *storyboard*. Gaya penceritaan pun harus menyesuaikan dengan apa yang menari bagi anak-anak. Waktu pengerjaan yang terbilang cepat, kualitas yang harus dijaga, preferensi sutradara dan visualisasi yang sesuai untuk target penonton dapat melatih imajinasi *storyboard artist* dalam penceritaan yang variatif. Bekerja langsung di dalam industri, terutama sebuah PH yang sedang dalam tahap produksi, menambah pengalaman dan informasi tentang bagaimana sebuah produksi animasi serial TV bekerja secara profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan magang di MNC Animation adalah untuk mendapatkan ilmu dan pembelajaran sebanyak mungkin tentang pembuatan *storyboard* di dalam *setting* industri profesional. Selain sebuah kewajiban untuk syarat kelulusan, magang dapat dilihat sebagai sebuah kesempatan untuk mencari pengalaman sebaik mungkin sebelum bekerja setelah lulus nantinya. Dengan

memanfaatkan kesempatan ini sebaik mungkin, besar harapan menjadi *storyboard artist* untuk sementara di MNC Animation dapat mengasah kemampuan dan imajinasi setajam mungkin. Seiring berjalannya waktu pun diharapkan hasil *storyboard*, diskusi dan masukan-masukan dapat membantu jalannya produksi dan membuat hasil akhir animasi yang baik bagi *Kiko series*.

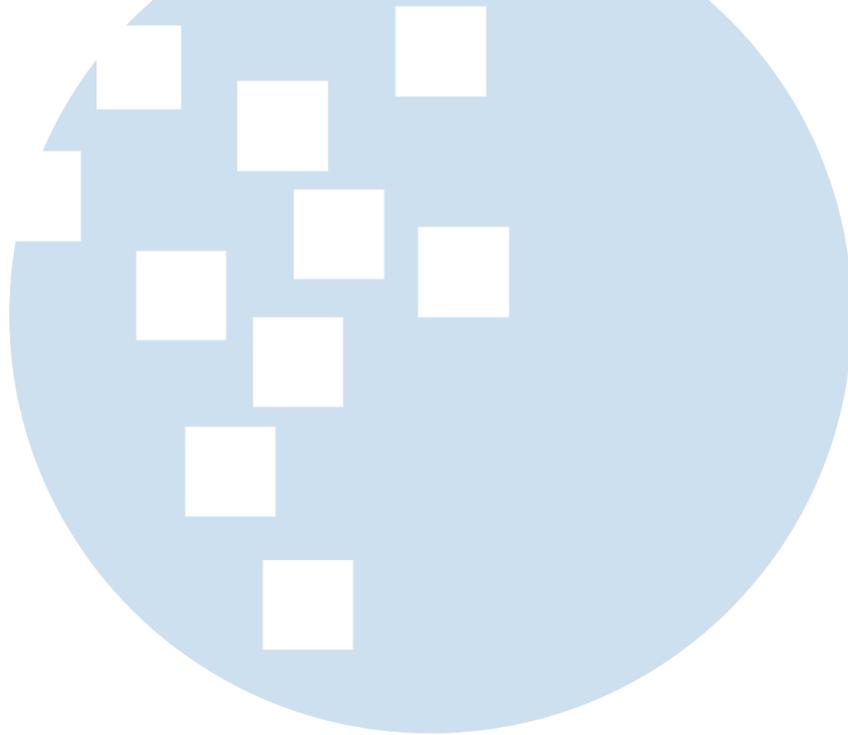
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pembekalan magang untuk Prodi Film Angkatan 2019 telah dilaksanakan pada Oktober 2021. Pada awal 2022 anggota keluarga memberitahu tentang perekrutan *freelance* dan magang per proyek di MNC Animation. Penulis mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*) dan *showreel* kepada pihak MNC Animation pada bulan Februari 2022. Tanggal 30 Maret 2022 pihak HR MNC Animation menghubungi via WhatsApp dan dilakukan wawancara via *WhatsApp Call*. Kami mendiskusikan penempatan posisi terkait *job description*, waktu kerja dan periode magang. 12 April 2022 pihak HR kembali menghubungi untuk menyatakan bahwa penulis diterima untuk magang sesuai dengan periode yang diberikan kampus, enam bulan.

Magang dimulai pada tanggal 4 Juli 2022, WFO (*Work From Office*) di MNC Studios, Kebon Jeruk. Jam kerja magang disamakan dengan karyawan tetap, 09.00 – 18.00 Senin sampai Jum'at, namun datang lebih awal maupun lembur tetap diperbolehkan jika didesak oleh pengerjaan proyek. Pengerjaan dilakukan menggunakan komputer dan tablet Cintiq milik kantor dan semua yang memasuki lingkungan kompleks kantor diharuskan sudah vaksin *booster*.

Minggu pertama merupakan masa familiarisasi. Pengenalan kepada beberapa staf seperti HR, koordinator produksi, sutradara, asisten sutradara dan sesama rekan *storyboard artist* yang juga mengerjakan *Kiko series*. Terdapat sebuah tes pembuatan *storyboard* dari sutradara menggunakan naskah lama. Banyak materi yang dipelajari, baik dari konsep, desain karakter, tempat, latar belakang, *style* penceritaan *Kiko series* hingga naskah-naskah yang perlu dibaca untuk kedepannya. Setelahnya barulah diberikan tugas untuk membuat *storyboard* yang sudah ada, baik *filler*, episode lepasan, maupun revisi dari *storyboard* yang

dikerjakan oleh *vendor* luar. Pembagian tugas, naskah dan revisi semuanya diberikan oleh sutradara. Sesekali koordinator produksi ikut andil dalam pembagian tugas di luar *storyboard* dan pemberian waktu *deadline*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA