

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia masih senantiasa berkembang hingga sekarang. Indonesia memiliki beberapa IP (*Intellectual Property*) original yang bisa dibilang sudah dikenal di dunia. Salah satu IP yang paling sering dijumpai di Indonesia adalah IP yang memiliki fokus dalam memberikan hiburan atau berada dalam dunia *entertainment* (Najmah, 2020). Meskipun tidak selalu, IP animasi di Indonesia memiliki kecenderungan dibuat untuk target pasar anak-anak. Hal ini disebabkan karena anak-anak memiliki kecenderungan lebih mudah untuk memproses informasi visual. Menurut Djalle (2017), film animasi merupakan salah satu *platform* yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, karena *audio* dan juga *visualnya*. IP animasi ini biasanya dikemas dalam format serial atau film bersambung. Hal ini dikarenakan serial dibuat ringan dan untuk tontonan sehari-hari. Dalam membuat serial animasi serial ini, pembuatan *storyboard* sangatlah penting. Dengan menjalani praktek kerja lapangan, penulis berupaya untuk mengembangkan diri dengan melihat *pipeline* animasi serial.

Pembuatan *storyboard* merupakan salah satu bagian dari proses pembuatan animasi yang sangat penting. *Storyboard* merupakan gambar sekuensial yang dibuat untuk menjadi gambaran visual dari cerita yang ingin dibuat. Proses pembuatan animasi sangatlah panjang, sehingga penulisan naskah saja tidak cukup untuk mendapatkan hasil animasi yang menghibur. Seringkali, ketika naskah dibuat, tidak selalu sesuai dengan apa yang diimajinasikan secara visual, sehingga dalam hal ini lah proses pembuatan *storyboard* menjadi sangat penting. Ketika membuat *storyboard*, meskipun sudah ada naskah yang dikunci sebelumnya, biasanya *storyboard artist* tetap memusatkan perhatiannya ke bagaimana suatu adegan dimainkan sehingga bisa menyampaikan pesan dan baik, namun juga bisa dinilai menghibur dan memiliki nilai jual yang tinggi. Tanpa adanya *storyboard*,

proses pembuatan animasi pasti akan lebih sulit karena tidak ada panduan yang jelas dalam pembuatan dari naskah ke visual.

Seperti yang sudah disampaikan diatas, *storyboard* memiliki fungsi menjadi alat untuk menunjukkan pemvisualisasian pertama dalam proses pembuatan film, animasi maupun laga. *storyboard* merupakan gambar konsep yang digunakan untuk membuat proses produksi animasi menjadi lebih sistematis dan tertata, sehingga revisi atau perbaikan dalam proses pembuatan animasi diminimalisir sebesar mungkin untuk penghematan waktu dan juga biaya. Eric Sherman dalam buku *The Art of the Storyboard* menyatakan (Hart, 2007) bahwa menjadi seorang *storyboard artist* juga mencakup pemilihan arah serta pergerakan kamera dalam pengarahannya naskah yang rumit. Sehingga, seperti yang disebutkan oleh Don Bluth dalam buku *Don Bluth's The Art of Storyboard* (2004), pembuatan *storyboard* memiliki poin-poin yang sangat penting yang meliputi kreativitas seorang individu, proses pra produksi hingga produksi, penataan waktu, mekanisme, penataan tata letak, fokus, koreografi hingga warna kunci dalam setiap adegan. Jadi, untuk menjadi seorang *storyboard artist*, penulis harus memiliki skill dasar dalam seluruh proses pembuatan animasi.

MNC Animation merupakan salah satu studio animasi terbesar di Indonesia yang menggarap beberapa IP ternama seperti Kiko, Bima X, Zak Storm, dan lain sebagainya. MNC Animasi mengizinkan mahasiswa animasi untuk melakukan kerja magang. Posisi-posisi yang ditawarkan oleh MNC Animasi sangat beragam dan bisa menyesuaikan dengan kemampuan serta minat yang dimiliki. Posisi-posisi ini sangat sesuai dengan *pipeline* serial animasi sehingga akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa animasi. Meskipun IP Garapan MNC Animasi bermayoritaskan serial animasi 3D (3 Dimensi), tentu saja proses pembuatan animasi tetap memiliki bagian-bagian yang harus dilakukan oleh orang yang memiliki basis utama 2D (2 Dimensi), jadi posisi yang ditawarkan cukup luas dan juga fleksibel. MNC Animasi sudah melakukan seluruh proses produksi secara luring (luar jaringan) sehingga mahasiswa dapat merasakan pengalaman dan proses kerja secara lebih maksimal.

Melakukan magang di MNC Animasi mengizinkan penulis untuk merasakan bagaimana dunia kerja dalam industri animasi. Mahasiswa magang

bukan diajarkan keseluruhan dari *pipeline* animasi, melainkan difokuskan dalam salah satu *jobdesc* seperti bekerja di industri animasi yang sesungguhnya. Hal ini membuat mahasiswa yang melakukan magang di MNC Animasi menjadi lebih terfokus dalam suatu bidang pekerjaan, tidak lagi menjadi *generalist*, sehingga ditujukan untuk menjadi spesialis dalam bidang yang dipilih.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang ditujukan untuk mempersiapkan mahasiswa terhadap industri setelah kelulusan. Di Universitas Multimedia Nusantara, melaksanakan kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan. Dan pada semester ini, penulis melakukan magang *track 2* yang ditujukan sebagai salah satu program kampus merdeka. Program *internship track 2* ini merupakan salah satu program pilihan yang dilaksanakan sebagai tugas akhir mahasiswa. Pada program ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk magang satu periode lagi untuk menyelesaikan masa perkuliahan dengan membuat magang ini sebagai tugas akhir mahasiswa. Program *internship track 2* memiliki sistem yang mirip dengan program magang wajib di Universitas Multimedia Nusantara secara umum.

MNC Animasi membuka program magang bagi mahasiswa bermaksudkan untuk mencari bakat-bakat baru untuk mengembangkan animasi yang sudah ada di MNC Animasi. Dengan adanya program magang ini, MNC Animasi dapat mempermudah pencarian bakat baru dan dicoba langsung dalam proses produksinya. Seringkali mahasiswa yang telah menyelesaikan program magang di MNC Animasi kemudian melanjutkan pekerjaannya di MNC Animasi sebagai karyawan. Sehingga program magang ini bermanfaat bagi kedua belah pihak, MNC Animasi maupun mahasiswa yang melaksanakan program magang. Selain itu, mahasiswa yang melakukan program magang di MNC Animasi juga bekerja secara langsung dibawah sutradara di MNC Animasi, sehingga mahasiswa belajar dan juga bekerja secara langsung, dan diperlakukan selayaknya karyawan biasa dan bukan mahasiswa magang. Sehingga ketika menyelesaikan program magang, mahasiswa sudah dapat mengikuti alur produksi dengan baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program magang *track 2* sebagai salah satu program kampus merdeka, mahasiswa sudah diberikan arahan sebelumnya terhadap proses kelangsungan program *internship track 2*. Meskipun program *internship track 2* secara umum memiliki kesamaan dengan *internship track 1*, kedua program ini memiliki sedikit perbedaan, yakni *internship track 2* juga berfungsi sebagai tugas akhir bagi mahasiswa. Program magang dilaksanakan selama minimal 800 jam.

Mahasiswa diberikan kebebasan dalam pemilihan tempat magang. Dalam memilih tempat magang, penulis memiliki ketertarikan yang tinggi dalam jobdesc *storyboard artist* dalam sebuah serial kartun. Penulis memiliki preferensi untuk bekerja dalam studio yang mengerjakan serial/film animasi dibandingkan studio yang lebih menggarap iklan. Dikarenakan pemilihan tempat magang tidak dibatasi oleh pihak kampus, mahasiswa bebas untuk memilih studio yang sekiranya menarik dan juga kredibel untuk pengembangan diri dalam bakat dan juga minat setiap mahasiswa.

Sebelumnya, dikarenakan penulis telah melaksanakan program *internship track 1*, penulis sudah memiliki CV dan portfolio sebelumnya dan hanya perlu untuk memperbaruinya. Setelah penulis telah membuat pembaharuan dari CV dan juga *Portfolio*, yang juga disebar ke berbagai sosial media dan salah satunya adalah *LinkedIn*. Dengan membuka status akun di *LinkedIn* menjadi *open for work*, penulis dapat diraih oleh rekruter dan juga *human resources specialists* secara lebih mudah. Ketika sedang mencari tempat magang untuk *internship track 2*, penulis mendapatkan pesan dari salah satu rekruter dari MNC Animasi yang menawarkan pekerjaan dengan deskripsi pekerjaan *storyboard artist* waktu penuh di salah satu serial animasi garapan MNC Animasi. Karena penawaran ini sangat sesuai dengan minat penulis, selanjutnya penulis menanggapi tawaran ini secara baik dan melaksanakan beberapa proses *recruitment* selanjutnya.

Penulis kemudian diarahkan ke salah satu HRD (*Human Resource Development*) di MNCA yang kemudian membantu proses ini secara lebih mudah. Penulis mengirimkan CV dan portfolio terbaru untuk dilakukan peninjauan langsung oleh pihak MNCA. Setelah semuanya sudah terlaksana dengan baik,

penulis diberikan satu sesi untuk interview bersama sutradara serial animasi KIKO, Kristoforus Gunawan. Setelah beberapa hari menunggu, penulis diberikan kabar bahwa sudah diterima untuk melaksanakan program kerja secepatnya sebagai *storyboard artist* di serial KIKO.

Kemudian penulis mengisi seluruh ketentuan untuk mendaftarkan perusahaan ke pada website kampus merdeka. Berikut adalah informasi singkat dari tempat magang terpilih:

1. Nama Perusahaan: MNC Animation
2. Supervisor: Kristoforus Gunawan
3. Posisi: Storyboard Artist
4. Periode Kerja Magang: 12 Juni 2022 - 13 Desember 2022
5. Alamat: MNC Studios Tower 2 - 7th Floor Jln Raya Perjuangan No 1
(Komplek RCTI Kebon jeruk, RT.11/RW.10, RT.11/RW.10, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11530
6. Hari Kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 09:00-18:00 WIB

Setelah melakukan konfirmasi bahwa mahasiswa akan melaksanakan program magang di MNC Animasi, pihak perusahaan mengirimkan surat kontrak yang ditandatangani kedua belah pihak, penulis dan juga pihak perusahaan. Setelah itu penulis melaksanakan program kerja secara yang sudah disampaikan oleh pihak perusahaan sebelumnya. Penulis bekerja langsung dibawah sutradara dalam serial animasi Kiko.

Selama proses magang, penulis juga menuliskan laporan kerja magan sebagai bukti pelaksanaan magang dibawah bimbingan Pak Christian, S.Sn, M.Anim. Penulis melakukan bimbingan magang sebanyak 8 kali yang berisikan pengarahan terhadap proses *internship track 2* dan juga penulisan laporan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA