

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Alasan pemilihan tempat magang di Yayasan Graha Insan Penerobos sebagai 2D animator dan ilustrator adalah untuk melihat bagaimana karya animasi dapat berperan dalam sebuah gereja. Seperti sebuah perusahaan, gereja juga memiliki sebuah misi atau “goal”. Dengan adanya 2D animator, gereja memiliki divisi sendiri yang unik tidak dimiliki oleh gereja lain. Seorang 2D animator berprioritas menciptakan karya animasi, yaitu gambar bergerak. Namun karena masuk dalam divisi *art*, dan memiliki ilmu dasar yang sama dengan keahlian seni rupa. Demikian jika penulis dibutuhkan untuk membuat karya lain yang memiliki ilmu dasar yang sama, beliau masih bisa berpartisipasi untuk membuatnya. Contoh karya sedemikian seperti ilustrasi *portrait*, sketsa, komik, dan sebagainya.

Yayasan Graha Insan Penerobos adalah Gereja Kristen Protestan yang bertempat di berbagai daerah di Indonesia. Cabang dimana penulis magang terletak di gedung Wisma RMK lantai 4-5, Jakarta, JL. Kebun Jeruk. Sebelum namanya Gereja Kemuliaan Sion (GKS)-Light to the Nation (L2DN) dari tahun 2006, sebelumnya nama tersebut adalah Gereja Kemuliaan Sion Sinode pada tahun 2003, sebelumnya lagi adalah Gereja Kristen Nafiri Sion (GKNS). Sejak dibangun GKS-L2DN, yang tetap bertanggung jawab atas pembangunan gereja tersebut adalah Ps. Leonardo A. Sjiamsuri. Waktu berlalu dan Gereja tersebut mulai bercabang ke berbagai kota dan pulau di Indonesia seperti di Kalimantan, Surabaya, dan Jakarta.

Selama berjalannya magang, salah satu proyek yang dikerjakan adalah menciptakan karya animasi untuk anak sekolah minggu (*Arrow kids*). Proyek tersebut mengandung 3 anak kecil yang melompat secara *looping*. Proyek tersebut akan ditampilkan di depan pintu masuk sekolah minggu gereja. Karena usia anak sekolah berjangka dari 3-12 tahun, animasi singkat seperti ini dapat berperan sebagai ajakan untuk masuk yang menarik dan nyaman untuk anak muda. Sebab mereka yang masih sangat muda tidak merasa malu atau takut untuk masuk.

Meskipun karya yang dirancang adalah sesuai dari permintaan atasan seperti para Pendeta, Kepala Multimedia, dan guru sekolah minggu, penulis diizinkan untuk eksplorasi dan membuat karya sekreatif mungkin. Ide dan gambaran besar di-*brief* oleh staff dan atasan. Tetapi pada akhirnya, kebebasan dan tanggung jawab hasil akhir karya dipercayakan kepada 2D animatornya sesuai persetujuan *supervisor*. Software yang dipergunakan boleh sesuai pilihan penulis, namun photoshop tetap standard.

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

Maksud dan tujuan kerja magang di Yayasan Graha Insan Penorobos adalah untuk menerima pengalaman dan ilmu bekerja di dunia profesional. Perguruan tinggi seperti kuliah dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa masuk ke dalam industri sesuai fakultas pilihan. Demikian magang adalah kesempatan besar seorang mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan, dengan wawasan seorang supervisor. Diharapkan juga bahwa magang yang dilakukan dapat memenuhi salah satu syarat kelulusan sarjana strata 1 seni, yaitu magang. Namun kelulusan persyaratan magang bisa menjadi tanda dan bukti persiapan bahwa penulis mendekati jalurnya untuk masuk ke dunia profesional.

Tujuan yang lebih pribadi untuk pelaksanaan kerja magang adalah karena rasa gairah mengenai ilustrasi dan animasi. Selama masa perkuliahan, diajarkan banyak hal mengenai animasi beserta topik yang bercabang darinya seperti ilmu dasar menggambar, pembuatan naskah, komik, dan lain-lain. Di luar perkuliahan pun, waktu tetap diluangkan untuk latihan demi mengembangkan *skill*. Dengan adanya magang, waktu yang selama ini dipergunakan untuk mengasah kemampuan menggambar akhirnya dapat digunakan demi kebutuhan orang lain. Alasan berikutnya termasuk pribadi dan spiritual. Diharapkan kontribusinya karya seni di GKS-L2DN dapat menjadi berkat untuk para jemaat dan yang melayani. Semoga yang dihasilkan dapat dipajang atau tertampil sehingga gereja tersebut berisi karya seni yang dapat memperindah gedungnya.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

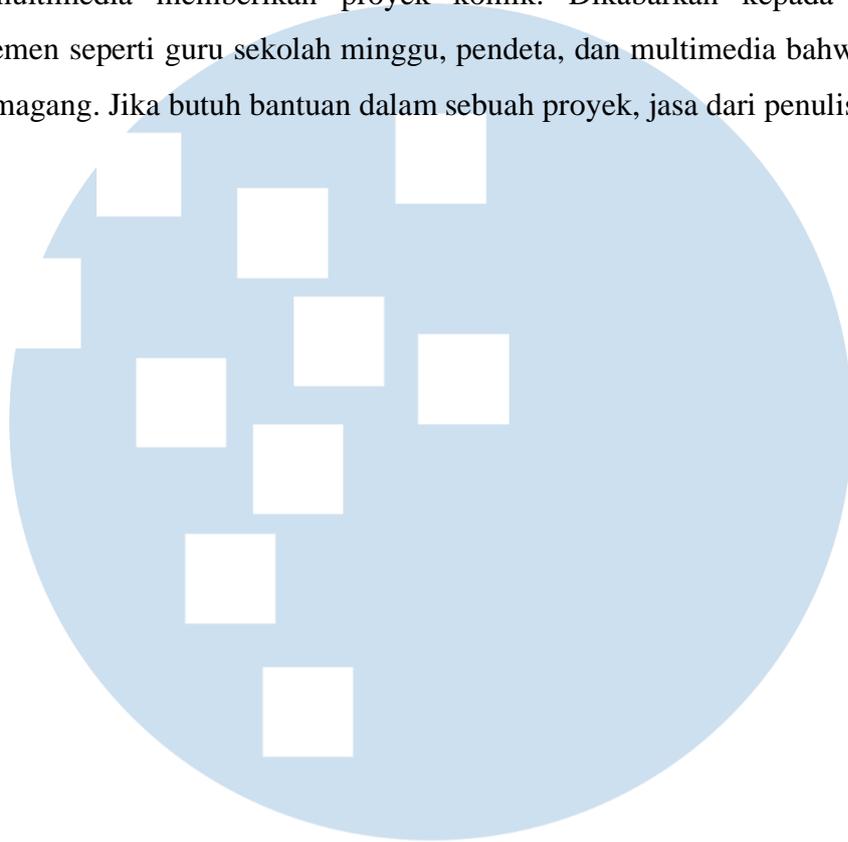
Sekitar bulan Juli 2022, dalam sebuah percakapan dengan kepala multimedia, dibahas bahwa gereja berencana untuk membuat sebuah buku ilustrasi untuk anak sekolah minggu. Kebetulan juga, semester yang mendatang adalah saat penulis mulai *track -1* program magang. Gereja yayasan tersebut adalah gereja yang sudah ditempatkan oleh si penulis selama lebih dari 10 tahun. Tidak lama setelah menjadi jemaat, penulis ikut pelayanan di multimedia. Dengan keterlibatannya di waktu yang begitu lama, hubungan saling kenal dan berkomunitas sudah terbangun.

Demikian, banyak yang juga sudah kenal dengan kemampuan menggambar si penulis. GKS-L2DN sudah memiliki staf yang bertanggung jawab di fakultas seni dan desain seperti pembuat poster, *powerpoint*, photoshop dan edit video. Tetapi gereja belum punya seorang animator atau ilustrator (*hand drawn*). Dengan alasan demikian, penulis melamar kepada kepala departemen multimedia atau *infotech*, Bpk. Hosea Claudio, untuk magang di GKS sebagai ilustrator dan animator di departemen *infotech*. Penulis melamarkan diri awalnya sebagai *hand-drawn illustrator* dan menunjukkan portfolionya langsung kepada supervisor pada tanggal 23 Juli. Pelaksanaan magang pertama kali pada tanggal 1 Agustus, 2022.

Protokol kesehatan sudah dilakukan untuk setiap jemaat dan yang mengikuti pelayanan dari awal tahun 2022. Dipastikan bahwa setiap jemaat sudah divaksin dan *booster*. Setiap kali ada ibadah pada hari Minggu dan Sabtu, semua yang akan tiba dalam gedung gereja diminta untuk *booking* dan isi quisioner untuk memastikan bahwa jemaat dan staff sudah melalui protokol kesehatan. Kursi di gereja juga diberikan jarak supaya tidak terlalu berdempet dengan jemaat lain. Karena penulis sudah divaksin dan booster, protokol kesehatan yang dilakukan hanya yang diulang setiap kali akan masuk ke dalam gedung. Tetapi karena mayoritas jemaat sudah divaksin juga, dan sudah lama sejak mulainya pandemi, protokol lebih diringankan.

Tugas yang diberikan dapat berasal dari berbagai bidang dalam yayasan. Proyek yang ditugaskan juga tidak selalu mirip. Ada saat dimana pendeta butuh sebuah lukisan *portrait*, pemegang sekolah minggu memberikan proyek animasi,

atau multimedia memberikan proyek komik. Dikabarkan kepada beberapa departemen seperti guru sekolah minggu, pendeta, dan multimedia bahwa penulis mulai magang. Jika butuh bantuan dalam sebuah proyek, jasa dari penulis tersedia.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA