

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan bagian dari pengalaman kuliah dikarenakan wajib untuk kelulusan mahasiswa. Saat menjalani magang, mahasiswa akan merasakan secara langsung atmosfer dunia kerja. Selama waktu magang tersebut, mahasiswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berinteraksi secara langsung dengan dunia industri, mengasah keterampilan dalam lingkungan yang nyata. Pengalaman magang akan membantu mahasiswa menemukan lebih banyak tentang apa yang diinginkan dalam hidup dan karier setelah kelulusan. Melalui magang, mahasiswa akan mendapatkan wawasan yang tak ternilai tentang aspek-aspek dunia industri yang sebelumnya tidak bisa dipelajari hanya di dalam ruang kuliah.

Animasi adalah sebuah media kreatif yang menggunakan gambar bergerak agar dapat menyampaikan sebuah cerita melaluinya, dan salah satu cara untuk dapatkan hasil tersebut adalah melewati departemen *storyboarding* yang bertanggungjawab untuk mengantarkan sebuah cerita dari *photo board* ataupun script dari sutradara menjadi kenyataan dalam bentuk rough draft dan sketsa. *Storyboarding* penting dikarenakan adalah proses utama untuk dapat transisi dari ide menjadi kenyataan, untuk animasi maupun *live action*. Tanpa *storyboarding*, tidak akan ada dasar yang dapat menggambarkan apa yang akan menjadi produk final, oleh karena itu pasti akan ada kesulitan untuk membuat ceritanya, itulah adalah hal yang sangat krusial. *Storyboarding* adalah sebuah step yang sangat krusial bukan saja dalam proses animasi, tetapi juga dalam proses perfilman apapun. Oleh karena itu, dan karena mahasiswa ingin mendapat ilmu secara lebih mendalam, maka penulis inisiatif magang di sebuah *production house live action* yang berfokus kepada iklan dan musik video yang kreatif, ini adalah Studio Otherlands.

Otherlands adalah sebuah perusahaan yang memiliki banyak klien dan banyak proyek, utamanya adalah iklan dan musik video. Cara utama menyampaikan sebuah cerita kepada klien tentang konsep proyek tersebut adalah melalui *storyboarding*. Bukan hanya untuk dimengertikan tetapi juga untuk digunakan sebagai referensi ketika saatnya shooting. Penulis melamar kerja di perusahaan tersebut dikarenakan penulis kagum atas hasil kerja perusahaan ini dan juga memiliki latar belakang yang cocok dalam bidang menulis, animasi, ilustrasi, dan juga desain. Penulis bermaksud mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh secara langsung dalam industri dan pengertiannya tentang proses dalam industri secara resmi.

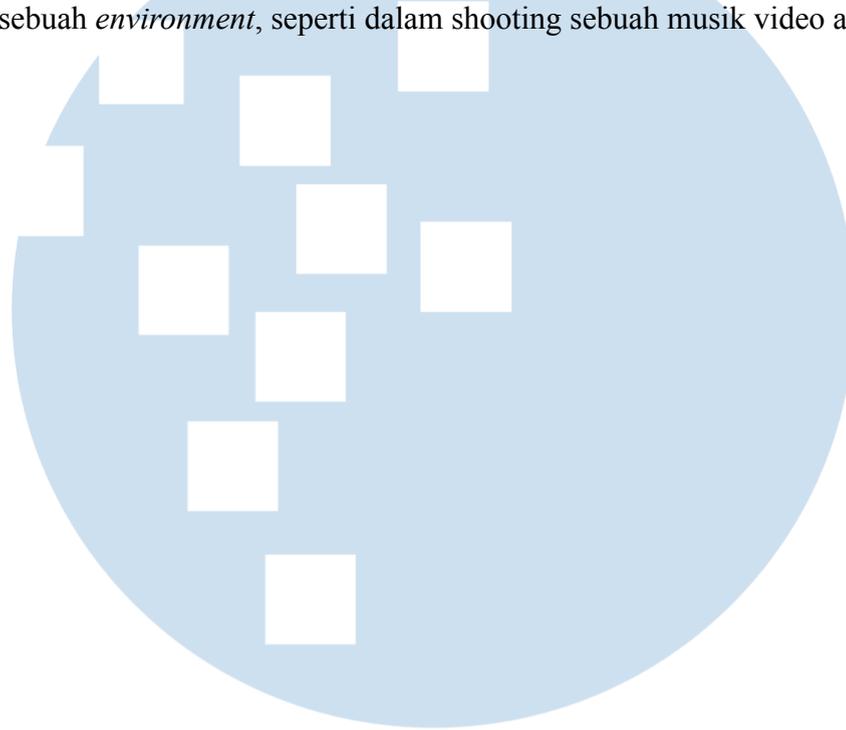
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan untuk kerja magang untuk penulis sebagai mahasiswa adalah untuk mendapatkan sebuah kesempatan secara mempelajari lebih dalam tentang industri dan bagaimana itu bekerja dalamnya. Dari kesempatan ini, hal tersebut dapat membekali masa depan penulis dan mempersiapkannya secara praktek untuk dunia kerja nyata. Hal ini bisa dilakukan melalui mempelajari dan mengamati karyawan-karyawan yang bekerja dalam perusahaan dan melihat standar mereka bekerja. Selain itu juga, penulis mengikuti program magang dikarenakan hal tersebut adalah salah satu syarat yang diperlukan untuk kelulusan kuliah, maka wajib dijalani program magang tersebut.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu program magang yang akan dilaksanakan adalah sepanjang 100 hari atau lebih tepatnya selama 800 jam. Magang di Otherlands mulai pada tanggal 1 Februari dan akan berakhir sekitar bulan Juni sampai Juli. Selama pekerjaan magang, akan ada data tugas apa saja yang dikerjakan pada masa magang dan juga beberapa jam telah dilaksanakan dalam kerja. Pekerjaan tersebut adalah dari kebanyakannya storyboard, mempelajari secara lebih dalam prosesnya

dan juga untuk memperkembangkan lebih dalam juga gaya seni dan keterampilan penulis tersebut. Dalam waktu magang, selain *storyboarding*, penulis juga akan dapat kesempatan untuk mempelajari bagaimana para profesional industri bekerja dalam sebuah *environment*, seperti dalam shooting sebuah musik video atau iklan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA