



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Industri kreatif memegang peranan penting dalam kemajuan perekonomian di Indonesia. Setidaknya itulah yang coba diungkapkan oleh Raymond (2019) dalam tulisan yang dipublikasikan di Kumparan. *World Conference Creative Economy 2018* (seperti yang dikutip dari Raymond, 2019) menyatakan bahwa dalam waktu kurang dari tiga tahun, industri kreatif di Indonesia telah menyumbangkan produk domestik bruto (PDB) di atas 7,3% atau sebesar 852 triliun Rupiah. Selain itu, Indonesia juga mencapai ekspor senilai 12,88% atau setara dengan USD 19,4 miliar di tahun 2015 dan menyerap tenaga kerja sebesar 13,9% atau setara 15,9 juta tenaga kerja. Lebih lanjut lagi, dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) serta pernyataan Presiden ke-7 Indonesia Joko Widodo bahwa masa depan Indonesia akan didominasi oleh industri kreatif Indonesia pun turut memperkuat kedudukan industri kreatif dalam perekonomian tanah air.

Bicara mengenai industri kreatif tentunya tidak terlepas dari istilah *Intellectual Property*. Menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO, n.d.), *Intellectual Property* atau biasa disingkat sebagai IP merupakan istilah yang merujuk pada karya cipta yang timbul dari hasil olah pikir manusia. Hasil karya cipta ini dapat berupa literatur, kesenian, desain, serta penemuan yang dapat dikomersialisasikan sehingga berguna bagi manusia. BEKRAF (seperti yang dikutip dari Syarif, 2018) menyatakan bahwa hak kekayaan intelektual merupakan pokok dari ekonomi kreatif. Namun, selama ini Indonesia lebih terekspos pada produk IP dari luar negeri. Padahal, Indonesia memiliki potensi IP lokal yang besar untuk dikembangkan dan mampu bersaing di kancah internasional.

Sebagai salah satu studio yang bergerak di industri kreatif pun, 1% Studio turut menjadi pionir yang berupaya mengembangkan IP lokal di tanah air. Berlokasi di Kota Bandung, Jawa Barat, studio yang berdiri sejak 2015 ini merupakan sebuah rumah produksi konten digital yang aktif mengembangkan IP

yang berbasis cerita dan karakter fiksi. Di bawah PT. Pabrik Konten Indonesia, 1% Studio sudah pernah menghasilkan beberapa IP dalam bentuk komik digital di LINE Webtoon yang berjudul *The Normies*, *#moments*, dan *Lara(s)hati*. LINE Webtoon sendiri ialah sebuah *platform* yang menyajikan komik digital dari kreator luar negeri dan tanah air secara gratis. Saat ini, 1% Studio aktif memproduksi dan mengembangkan konten digital berlandaskan IP dalam bentuk komik dengan judul *Cergaroma*, *UME Love Story*, dan *From Sachi*.

Berangkat dari minat untuk menekuni penceritaan dalam medium visual, serta ketertarikan penulis untuk mengenal bagaimana industri pengembangan IP berbasis karakter dan cerita fiksi bekerja, penulis akhirnya memilih 1% Studio sebagai tempat penulis melaksanakan program magang sebagai *storyboard artist*. Dalam proses pengembangan dan produksi IP dalam medium komik, tentunya dibutuhkan peranan seorang *storyboard artist* untuk dapat menerjemahkan ide cerita ke dalam bahasa gambar sehingga sebuah karya dapat dimengerti dan dinikmati oleh pembaca. Dengan menjalankan program magang di 1% Studio, penulis berharap dapat mengenal dan mempelajari lebih dalam bagaimana proses kreatif, alur kerja, serta proses bisnis pengembangan cerita dan karakter yang berlaku di dunia kerja. Selain itu, penulis juga berharap dapat memperoleh koneksi serta wawasan di industri kreatif saat ini.

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

Ada pun maksud dan tujuan magang di perusahaan yang penulis ajukan.

1. Mengetahui dan mempelajari lebih dalam bagaimana proses kreatif, alur dan cara kerja, serta proses bisnis pengembangan IP berbasis cerita dan karakter di industri kreatif tanah air.
2. Mengaplikasikan pengetahuan serta kemampuan yang diperoleh dari universitas di bidang animasi, khususnya animasi 2D dan *storyboard*, ke dalam dunia kerja.
3. Memperoleh ilmu serta meningkatkan *skill* tentang bagaimana cara menghasilkan *storyboard* yang berkualitas.
4. Memperoleh koneksi serta wawasan terkait industri kreatif di saat ini.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

#### 1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang yang dilakukan penulis adalah terhitung dari tanggal 25 Februari 2019 sampai dengan tanggal 24 Mei 2019. Waktu bekerja di 1% Studio ialah hari Senin sampai Jumat. Tidak ada waktu kerja tertentu yang ditetapkan secara kaku oleh 1% Studio sehingga penulis menetapkan jadwal pribadi ke kantor yakni pukul 09.30 WIB sampai dengan pukul 17.30 WIB.

#### 2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan magang di 1% Studio, penulis menyusun *Curriculum Vitae* (CV) serta *portfolio* karya-karya yang pernah penulis kerjakan. Kemudian, penulis mengirimkannya melalui *e-mail* kepada admin 1% Studio di divisi *Studio Development* pada tanggal 14 Januari 2019. Pada tanggal 17 Januari 2019, penulis mendapatkan *e-mail* balasan berisikan informasi bahwa penulis diterima untuk magang di 1% Studio. Setelah itu, penulis melengkapi berkas pengajuan kerja magang dari 1% Studio dan Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis dalam masa kerja magang dibimbing oleh Tri Adi Pasha dan Aloysia Rarasningtyas. Mereka memberikan berbagai macam proyek terkait pembuatan *storyboard* dan pembuatan *animatic storyboard*. Prosedur kerja dimulai dari *brief* awal dari *producer* atau *director* yang bertanggung jawab akan proyek yang dipegang. Setelah mendapat *brief*, penulis mulai mengerjakan tugas yang diberikan. Setelah selesai, penulis akan menyerahkan hasil pekerjaan kepada *director* proyek terkait untuk mendapatkan *feedback*. Penulis kemudian mengerjakan catatan-catatan revisi yang diberikan. Proses *feedback* dan pengerjaan revisi dilakukan sampai hasil pekerjaan sudah sesuai dengan kebutuhan *director*.